

## L'enseignement à distance et l'usage des TIC en classe de langue.

### Retour d'expérience de l'Institut des Sciences du Sport en période de crise.

*Assia MARFOUQ, Professeure-Chercheuse*

*Institut des Sciences du Sport (ISS)*

*LIDEALL, Laboratoire d'Ingénierie Didactique,  
Entreprenariat, Art, Littérature et Langues*

*Université Hassan Premier de Settat, Maroc*

*assia.marfouq@uhp.ac.ma*

#### **Résumé :**

La période de crise sanitaire avec toutes les mesures de prévention et de distanciation qu'elle a imposées nous a permis de tirer des leçons en rapport avec l'évolution pédagogique et les modes enseignement/apprentissage adoptés au Maroc. En effet, la pratique professionnelle des enseignants s'est modifiée de manière remarquable en passant d'un enseignement entièrement en présentiel à un mode distanciel et hybride. Ce dernier s'est fait d'une manière relativement anarchique et confuse au début mais commence peu à peu à se structurer et à trouver sa juste place. Notre article a comme objectif de partager à travers un retour d'expérience la pratique de l'enseignement à distance de langue de spécialité à l'Institut des Sciences du Sport (UH1) afin de contribuer à apporter un éclairage sur la situation pédagogique en période de crise dans les établissements d'enseignement supérieur marocains. Cette étude se base également sur une enquête de satisfaction qui confirme à quel point l'utilisation des TIC à distance est à la portée du public ciblé et remplit son rôle en termes d'efficacité.

**Mots clés :** enseignement, langue de spécialité, à distance, TIC, crise sanitaire, enquête.

#### **Abstract :**

The period of health crisis with all the prevention and distancing measures it imposed allowed us to learn lessons in relation to the educational evolution and the teaching / learning modes

adopted in Morocco. Indeed, the professional practice of teachers has changed in a remarkable way by moving from a teaching entirely in face to a distance and hybrid mode. The distancing mode was done in a relatively anarchic and confused way at the beginning but gradually begins to structure itself and find its rightful place. Our article aims to share, through feedback, the practice of distance education in a specialty language at the Institute of Sports Sciences (UH1) in order to help shed light on the educational situation during the period. crisis in Moroccan higher education institutions. This study is also based on a satisfaction survey which confirms whether the remote use of ICT is within the reach of the target audience and fulfills its role in terms of efficiency.

**Keywords:** teaching, specialty language, distance, ICT, health crisis, survey.

مع كل تدابير المنع والابتعاد التي فرضت ، علمتنا فترة الأزمة الصحية دروسا فيما يتعلق بالتطور التربوي وأنماط التدريس / التعلم المعتمدة في المغرب. في الواقع ، لقد تغيرت الممارسة المهنية للاستاذة بطريقة ملحوظة ، حيث انتقلت من التدريس الحضوري كليا إلى التدريس عن بعد والتدريس الهجين. تم تنفيذ هذا الأخير بطريقة فوضوية ومرتبكة نسبيا في البداية ولكن التدريس عن بعد بدأ تدريجيا في هيكله نفسه والعثور على مكانه الصحيح. تهدف مقالتنا إلى مشاركة ممارستنا للتعليم عن بعد في معهد علوم الرياضة من خلال تجربتنا للتكنولوجيات الحديثة في تدريس اللغة التخصص بغرض المساعدة في إلقاء الضوء على الوضع التعليمي خلال فترة الأزمة في مؤسسات التعليم العالي المغربية. تستند هذه الدراسة أيضا إلى استبيان يؤكد ما إذا كان الاستخدام عن بعد لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في متناول الطلبة ويؤدي دوره من حيث الكفاءة

**الكلمات المفتاحية :** التدريس ، لغة التخصص ، عن بعد ، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، الأزمة الصحية ، استبيان

## Introduction

Tenir compte de l'environnement de communication dans lequel se situe l'enseignement des langues en période de crise sanitaire liée à la COVID 19 au Maroc et partout dans le monde est une urgence devant l'accroissement et la diversification des moyens de communication à l'ère du numérique où l'enseignement de la langue devrait se libérer de la méthode formelle et institutionnelle ; le bouleversement du mode d'enseignement à distance imposé par la distanciation sociale et les mesures de prévention a bien confirmé d'ailleurs, cette constatation

et a précipité l'usage exclusif ou hybride des moyens technologiques au service de l'enseignement/ apprentissage au Maroc, où le recours à ces outils était timide et dans un stade embryonnaire. Cette étude se présente en effet sous la forme d'un retour d'expérience sur les activités privilégiées à distance l'utilisation des TIC en classe de langue de spécialité à l'Institut des Sciences du Sport de l'Université Hassan Premier de Settat. Nous présenterons les principaux outils numériques exploités pour assurer la continuité pédagogique surveillée à distance tout en mettant en relief les compétences et les objectifs recherchés à travers ces outils numériques. Une enquête de satisfaction réalisée auprès de 100 étudiants suivant leurs études en Licence d'Education Physique et Sportive à l'Institut des Sciences du Sport (UH1) nous a permis d'évaluer l'usage de l'outil numérique virtuel à distance et sa contribution dans l'acquisition des savoirs linguistiques.

## **1. Des activités stimulant l'apprentissage de la langue de spécialité**

### **1.1 Les médias sportifs, un environnement accessible et riche en enseignements langagiers**

Les médias ont servi intensément l'apprentissage des langues, car ils facilitent l'acquisition de savoirs linguistiques mais aussi culturels par des possibilités inexhaustibles. Les cultures étrangères sont alors à la portée des habitants des quatre coins de la planète. Louis PORCHER avance que :

la fréquentation assidue des médias contribue aussi à augmenter les connaissances culturelles étrangères du téléspectateur et ses compétences sur le fonctionnement des sociétés autres que la sienne. L'homme aujourd'hui est de mieux en mieux informé sur ce qui se passe hors de ses frontières, et, parallèlement de plus en plus enraciné dans sa culture d'origine.<sup>1</sup>

La presse écrite sportive est un support de cours authentique qui aboutit à un apprentissage authentique, car il situe l'étudiant dans des contextes de communication réels. La presse écrite comme document authentique précieux est fermement recommandée par la pédagogie moderne qui prône de donner plus de liberté à l'apprenant. Les médias sportifs ne

---

<sup>1</sup>Louis PORCHER, *Le français langue étrangère*. Paris : Hachette éducation. 1995, p. 100.

sont plus aujourd'hui accessibles à un public cible déterminé, ils sont diffusés en accès libre au grand public : « l'apprenant non captif est à même désormais de feuilleter les médias à sa guise et à son heure, libre de buissonner loin de l'école sans pour autant se priver d'apprendre »<sup>2</sup>. Les médias sportifs français à titre d'exemple, sont les véhicules de la langue utilisée quotidiennement par les natifs et non pas la langue scolaire fabriquée et adaptée pour des objectifs purement didactiques.

La presse sportive écrite, orale ou télévisée ne demande aucun matériel didactique typique, contrairement à l'enseignement traditionnel. La télévision offre la possibilité d'une rencontre intéressante entre l'apprenant et les différents acteurs du monde sportif. PORCHER soutient ce constat en affirmant que: « quand on est pas en contact de francophone [...] la télévision fournit de très loin le meilleur substitut. »<sup>3</sup>.

Les médias sportifs devraient être intégrés aux contenus enseignés dans un cours de langue de spécialité de manière générale, car c'est une matière riche qui contribue à la composition de l'univers de l'apprenant moderne et enrichit son langage et sa culture. La fréquentation assidue des médias et des formes de communication de masse assure une certaine familiarité avec la langue et la rend moins étrangère. Les médias sportifs offrent cette occasion de joindre deux lieux d'apprentissage différents, à savoir scolaire et extrascolaire.

Dans l'incapacité d'organiser des rencontres directes et d'établir des contacts sur terrain avec les étudiants étrangers dans le cadre des programmes d'échange par exemple, les médias sportifs sont une approche indirecte à travers les moyens de communication de masse comme la télévision qui se dévoile comme un miroir sûr de la langue cible tout en aidant à la fusion entre l'espace médiatique et scolaire opposés d'apparence, mais complémentaires en réalité. Les images présentées dans le cadre d'une couverture d'un événement sportif par exemple sont un bon médian de proximité favorisant la motivation des jeunes apprenants.

---

<sup>2</sup> Coste, D., Hébarard, J., « Ecole et plurilinguisme ». In Coste & Hébarard (coord.), *Vers le plurilinguisme ? Ecole et politique linguistique. Le français dans le monde*, pp. 5-17, Paris : EDICEF1991, p.16.

<sup>3</sup> Louis Porcher, *op.cit*, p. 94.

Le discours médiatique sportif est un support excellent pour l'apprentissage du lexique de spécialité sportif. C'est un discours sur les sportifs qui met en relief beaucoup d'éléments comme les acteurs, leur rôle, leur fonction et leurs interactions. La presse sportive est un lieu qui rassemble tous les types de sport, permet la rencontre entre les amateurs et les professionnels et rassemble des communautés discursives différentes autour de valeurs partagées. Elle permet alors à l'apprenant de voir comment se forge l'actualité sportive et d'être toujours au courant des nouveautés linguistiques et sémantiques relatives au langage sportif.

Des activités en classe peuvent être proposés dans le cadre de la presse sportive selon des thématiques différentes. Nous proposons ainsi les activités suivantes à titre indicatif dans le cadre de travaux dirigés à distance :

- L'étude des Unes des magazines sportifs (ex : l'Equipe) et leur structure (manchette, gros titre, chapeau, sous-leaders, pied de page, etc.),
- Le légendage des photographies de presse sportive (mettre en évidence le critère polysémique de l'image, découvrir les relations entre contenu textuel et iconographique, identifier les fonctions des légendes interprétative, descriptive, informative.)
- L'étude de thèmes dans le cadre des journaux sportifs, comme le thème de la place de la femme dans la presse sportive afin de sensibiliser les étudiants à l'égalité des hommes et des femmes dans le traitement médiatique et leur montrer que le sport féminin est moins connu et moins médiatisé par rapport au sport masculin malgré les performances avérées.
- Des jeux de rôles des différents acteurs du monde médiatique sportif (journalistes, consultants, présentateurs, animateurs, commentateurs, etc.)

Les outils de visioconférence comme Zoom, Blackboard Collaborate, BigBlueButton, Webex, Meet, etc. avec les outils de partage d'écran et d'annotation du contenu partagé s'avèrent un bon moyen pour discuter le contenu médiatique sportif à l'oral et à l'écrit. Ces plateformes virtuelles fiables sont des solutions qui se sont avérées pratiques dans le cadre de l'éducation et la formation en ligne et ont permis aux étudiants d'interagir efficacement avec le contenu et l'enseignant. Cette expérience Web permet à l'enseignant et aux étudiants de collaborer en temps réel à l'aide de plusieurs fonctionnalités comme la diffusion audio, vidéo, image et le partage d'applications. La totalité de l'expérience peut être enregistrée à des fins de

partage et de relecture. Par ailleurs, les outils « lever la main » ou « demander la parole » permettent de mieux modérer la discussion et d'organiser la prise de parole.

### **1.2 L'écriture collaborative numérique, un lieu de liberté et de créativité**

Le texte littéraire en tant que discours sportif introduit à côté d'une panoplie de discours dont la visée est de maîtriser la terminologie du sport dans une démarche de communication et de pluridisciplinarité renforce amplement la capacité de l'étudiant à mémoriser. La pluridisciplinarité basée sur l'ancrage cognitif qui invite l'étudiant à mieux apprendre et mémoriser le terme à partir de sa présence dans des discours à supports variés au lieu de l'exposer dans le même contexte de façon figée dans un même support se montre également une stratégie active dans l'élaboration didactique du contenu et la conception du programme à enseigner.

Dans le cadre d'un atelier d'écriture créative des travaux pratiques relatifs aux activités parallèles, l'écriture littéraire créative sur le sport s'est avérée un bon moyen pour laisser aux étudiants une marge de liberté afin de libérer leur imagination et fabriquer un texte à teneur terminologique inspiré de leur expérience ou celle d'une personnalité qu'ils connaissent. Appelée aussi « associative », l'écriture collaborative dans sa forme numérique moyennant les TIC est une forme d'écriture collective où les étudiants devraient rédiger un texte narratif de manière participative, ce qui conduit à l'élaboration d'un récit à plusieurs auteurs. La forme numérique de cette action facilite davantage l'accès au texte, son partage et sa diffusion. Ce projet accroît chez l'étudiant l'appétence à « écrire avec » et des compétences d'écriture et de lecture. En gratifiant l'approche réflexive, l'étudiant est amené à créer un texte destiné à l'étudiant ce qui stimule la relation étudiant-étudiant et une nouvelle dynamique de groupe qui engage tous les membres de l'équipe rédactrice en sollicitant leur créativité et leurs compétences de raisonnement, de verbalisation et de construction des savoirs. Parmi les objectifs recherchés à travers ces activités, on cite :

1. Créer et renforcer le pont entre le sport et la culture à travers la section littéraire représentée par les ateliers de lecture/écriture dans une démarche libre qui allie plaisir, découverte et imagination.

2. S'identifier aux personnages (athlètes, sportifs, amateurs, etc.) et les présenter comme des expériences positives inspiratrices.
3. Montrer que le sport peut être considéré comme un point de départ vers d'autres horizons différents de la performance sportive comme la performance scripturale.
4. Montrer que l'exercice d'écriture créative avec toutes ses contraintes et ses consignes est une activité cérébrale qui complète l'activité sportive physique.
5. Mettre en pratique le lexique du sport avec ses différents champs notionnels.

Prévoir un outil de travail motivant comme les plateformes d'écriture collaborative afin de réaliser cette tâche de manière commune s'avère par expérience une bonne méthode pour impliquer tous les membres du groupe. Une grande part d'esprit autonome chez l'enseignant et les étudiants est fortement souhaitée dans ce sens. La maîtrise de l'outil informatique n'est pas suffisante. L'enseignant doit prévoir des séances d'explication du processus d'écriture littéraire et ses modalités avant de passer à l'étape de rédaction collective sur l'outil numérique choisi. Les étudiants s'inspireront des listes terminologiques dont ils disposent pour produire un texte littéraire avec un maximum de termes sportifs appartenant à des champs notionnels variés. Ainsi, cette activité peut tout à fait se dérouler à distance sous la forme d'un atelier d'écriture collaborative interactive supervisé par l'enseignant.

La réalisation de cet atelier d'écriture à distance nécessite une connexion internet et l'accès à l'une des applications en ligne dédiées à l'écriture collaborative telles que Framapad, Ethrepad, Titanpad, Google Docs, Word Online, etc. L'application Framapad par exemple présente de nombreux avantages : elle est gratuite car hébergée par l'association Framasoft, l'interface de la plateforme est facilement maniable et reconnaissable avec des outils de mise en page et de traitement de texte communs à la plupart des logiciels conventionnels, le partage du produit final est simplifié à l'aide de l'URL du document, les rédacteurs sont reconnus dans le texte par la couleur d'écriture ou de sur lignage choisie et aussi avec des pseudonymes (aspect amusant), l'aspect interactif est garanti à travers la possibilité de commenter le texte par les étudiants participants ou non participants au projet, en outre la plateforme permet un usage pour les débutants ainsi qu'un usage plus avancé.

### **1.3 L'image publicitaire comme déclencheur d'interactions orales**

Le sport est un phénomène omniprésent dans notre vie à tous les niveaux. Nos écrans de télé et les affiches publicitaires dans les espaces publics ne cessent de présenter et de mettre en scène des actants fameux dans le monde sportif. De même, le secteur économique est ravagé par des produits de sport de bas et de haute gamme. Dans le secteur publicitaire, les annonceurs recourent au domaine sportif par mode et par nécessité. Des profils rêvés de sportifs de haut niveau se montrent une arme incontestable pour motiver l'achat de tel ou tel produit. Les sportifs forment alors un univers de référence indépassable pour les annonceurs, vu les connotations appréciatives qu'ils incarnent et les représentations imaginaires qu'ils construisent chez les gens. Les sportifs donnent l'image de personnes persévérantes, fortes et déterminées capables de mobiliser une discipline de fer afin d'atteindre leurs objectifs. Ce sont des champions dans leur vie sportive et de spectacle. Ils sont des personnalités admirées qui confèrent aux produits exposés à la vente une forte valeur ajoutée sur le plan symbolique et en font des produits qui rentrent dans un mode de vie particulier.

Le support publicitaire sportif dans sa forme imagée ou audiovisuelle, s'avère un élément pertinent dans un cours de langue. D'abord, l'image est un support important dans l'apprentissage de toute langue. Dépourvue de texte, ou comportant un texte réduit, l'image et son utilisation dans une classe de langue revêt un intérêt majeur. Elle déclenche les interactions orales et les échanges verbaux. Les enjeux communicatifs incarnés dans l'utilisation de l'image sont très favorables à l'appropriation langagière.

La production orale avec l'image comme support relève de la méthode structuro-globale audiovisuelle (SGAV) qui recourt aux documents visuels utilisés comme supports. Il s'agit de présenter aux étudiants des projections de dessins, de photos, de vidéos, etc. Introduire l'image comme support pour apprendre une langue est une solution qui répond à l'interrogation de comment faire parler les étudiants. La production orale s'appuyant sur un support imagé remonte à la méthode projective utilisée dans le test de Rorschach en 1921, puis dans le test TAT (Thematic Apperception Test) du médecin et biochimiste H. MURRAY. Ce dernier invitait les apprenants à raconter une histoire à partir de l'observation d'images figuratives. L'image continue d'être un support de langue intéressant qui suscite des recherches innovantes dans les champs de la didactique et des sciences cognitives. En didactique, le pédagogue tchèque J. A. KOMENSKY recommande l'emploi de l'image en avançant : « Si nous voulons

communiquer aux élèves une sûre connaissance des choses, il faut passer directement par la vue et la perception sensible. »<sup>4</sup>.

Afin de faire le lien entre l'importance de l'image comme support cognitif dans l'apprentissage et les objectifs précisés dans le cadre du cours de terminologie sportive, l'implication de l'image comme support publicitaire relatif au monde sportif nous semble intelligent à plusieurs égards : la publicité sportive encourage l'étudiant de prendre la parole pour aborder le sport sans être obligé d'utiliser un discours à haute teneur terminologique. La discussion orale autour de publicités sportives est un bon outil pour renforcer les compétences orales des étudiants autour du thème du sport tout en recourant à la langue générale. En outre, l'aspect poétique et esthétique des publicités permettra aux étudiants de discuter et d'analyser des aspects esthétiques, langagiers et picturaux et de découvrir les liens existant entre le contenu pictural et textuel. De même, sur un plan symbolique et référentiel, les étudiants réfléchiront sur les idées inventrices de la publicité et les contenus sous-entendus et inexprimés qu'elle véhicule. Cet exercice pourrait aboutir à une activité intéressante de prolongement sous la forme de production de l'écrit où les étudiants sont invités à rédiger une synthèse.

En image ou en vidéo, la publicité sportive est un support d'apprentissage facile à partager avec les étudiants et à discuter à distance dans les plateformes de visioconférence. Des questions de compréhension préalables pour préparer aux débats peuvent être envoyées aux étudiants à l'avance sous la forme de questions ouvertes et fermées sur des plateformes de test en ligne comme Evalbox. La synthèse de l'analyse pourrait être rédigée individuellement par les étudiants et rendue sur une plate-forme d'apprentissage de gestion de cours et d'exercices comme Google Classroom.

#### **1.4 Les jeux ludiques, un allié de l'approche cognitives**

Dans un cours de terminologie, il s'avère toujours avantageux de mettre en place une approche cognitive qui agit en cohésion avec l'ensemble des approches adoptées par l'enseignant. Il est primordial alors d'être au courant des lois d'apprentissage, des styles cognitifs

---

<sup>4</sup> J. A. Komensky, *La grande didactique ou l'art universel de tout enseigner à tous* (traduit du latin par M.- F. Bosquet-Frigout, D. Saget & B. Jolibert). Paris : Klincksieck, 2002, p. 176.

des étudiants et des contextes d'apprentissage qui optimisent l'assimilation du cours de langue de spécialité. L'enseignant devrait s'intéresser à la psychologie cognitive et à la neuropédagogie appliquées au domaine de l'enseignement des langues en particulier. Ces disciplines l'aideront à mieux adapter ses activités d'enseignement-apprentissage aux exigences des étudiants. En premier lieu, la motivation se présente comme une loi d'apprentissage indispensable. Elle est définie comme étant : « ce qui pousse un sujet à agir pour satisfaire ses besoins, ses désirs, ses intérêts »<sup>5</sup>. L'étudiant ne peut tirer profit des contenus transmis sans être motivé pour apprendre. Stimuler l'imagination de l'étudiant à travers un enseignement enrichissant et stimulant en termes de contenus qui facilitent l'acquisition de compétences diverses à travers des supports de travail différents amène l'étudiant à enrichir de connaissances dans peu de temps. La théorie cognitive recommandée dans l'apprentissage des langues se base beaucoup sur le volet émotionnel qui agit dans le traitement des informations. En effet, le cerveau se dote d'une composante affective qui provoque des émotions simultanées au décodage des informations. Le cerveau, véritable déclencheur des émotions, pourrait bien influencer la manière avec laquelle l'information peut être décodée et interprétée. L'apprentissage est un processus cognitif qu'influence le critère affectif. Ce dernier est capable d'amener l'étudiant à opter pour un comportement positif vis-à-vis de son apprentissage.

L'approche cognitive est une approche indispensable dans l'acquisition des savoirs déclaratifs ou procéduraux relevant des différentes compétences à viser chez l'étudiant. À titre d'exemple, le cours de terminologie sportive se base de façon importante sur l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire. Bien évidemment, l'enseignement de la terminologie sportive devrait être loin de présenter de longues listes de termes à apprendre par cœur. Inscrire cette méthode dans le cadre des jeux ludiques aidera dans la tâche de mémorisation lexicale à travers le plaisir du jeu.

Actuellement, le jeu est considéré comme une pratique enseignante des plus prônées en classe de langue, car il est vivement préconisé par les psychologues et les éducateurs. Silva affirme l'importance du jeu dans l'approche communicative : « Le jeu fournit les moyens de travailler en groupe de façon dynamique et diversifiée, et que le groupe comme lieu privilégié

---

<sup>5</sup>Haeffel, Henri, *L'enseignement du français aux enfants d'origine étrangère*, CRDP, 2001, p 20.

de la parole et de la communication est aussi le lieu idéal de l'action sociale, fortement valorisée dans les nouvelles orientations méthodologiques »<sup>6</sup>. Le CECRL mentionne l'apprentissage ludique de la langue à travers le jeu : « l'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel »<sup>7</sup>. Il propose les exemples des jeux de société, des activités individuelles et des jeux de mots.

Afin d'optimiser l'usage du jeu comme moyen d'apprentissage dans une classe de langue, il est essentiel de le prendre pour une activité pédagogique à part entière et non pas comme un prolongement ou une activité secondaire. Les tâches ludiques choisies soigneusement par l'enseignant répondront à un besoin ciblé chez des étudiants et à un objectif pédagogique déterminé. Le jeu est alors loin d'une simple diversion. Cuq & Gruca déclarent que « les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre. La pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques »<sup>8</sup>.

Le jeu donne place à une communication authentique qui s'instaure entre les étudiants et encourage leur pleine participation. A l'Institut des Sciences du Sport, les étudiants en première année apprécient fortement les jeux proposés dans le cadre du cours « Langue et terminologie », conçus souvent sous la forme de compétitions. Une forte analogie se crée alors entre la compétition dans le jeu et dans le terrain ce qui motive les étudiants pour gagner la partie. C'est une décentration qui donne l'impression aux étudiants que gagner est l'objectif ultime plutôt que d'apprendre. Cette astuce implique les étudiants peu intéressés et les motive pour apprendre les savoirs linguistiques.

Pour joindre l'utile à l'agréable, plusieurs jeux virtuels et utilisant les TICE ont été expérimentés, on peut citer :

---

<sup>6</sup> Silva, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, p. 87.

<sup>7</sup> Conseil de l'Europe. *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris : Didier, 2001, p.47

<sup>8</sup> Cuq, JP. Gruca I, *Cours de didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*. Grenoble : PUG, 2005, p.456-457

- La création de wiki : le wiki du lexique du sport hébergé sur un espace web est un bon outil qui permet aux étudiants d'apprendre le lexique de manière plaisante en créant un vocabulaire thématique qu'ils alimentent de façon continue et qui est à la portée du grand public. Après validation des termes et des définitions proposés, les étudiants mettent en ligne ces contenus de manière autonome ou en recourant, au besoin, à l'aide des techniciens de l'établissement.
- Le jeu-questionnaire : Les étudiants répondent à des questions créées par l'enseignant sur une plateforme dédiée à cette fin. Socrative, à titre d'exemple permet à l'enseignant de créer facilement des QCM, de questions de vrai ou faux et de questions à réponses courtes relatives à la langue de spécialité. Les étudiants se montrent compétitifs car ils doivent répondre aux questions en un temps record afin de gagner la partie.
- Le renforcement de mémorisation : Quizlet s'avère la meilleure application web permettant aux étudiants de mieux mémoriser la terminologie relative aux différents champs du sport. En se connectant, les étudiants peuvent accéder à l'espace proposant les différentes listes terminologiques ainsi qu'une panoplie d'activités créées par l'enseignant. Ces activités sont : les flashcards, apprendre en écrivant la définition, la dictée en écoutant des mots prononcés en audio, l'association en glissant et déplaçant le mot vers sa définition, le test, la gravité sous forme d'astéroïdes en chute libre où l'étudiant est invité à écrire le mot ou la définition avant que l'astéroïde ne s'écrase sur terre, le live qui permet aux étudiants de s'affronter amicalement dans une compétition linguistique.

### **1.5 Limites de l'usage des TIC dans l'enseignement/apprentissage de la langue de spécialité**

L'usage des TIC pour apprendre une langue de spécialité s'avère une démarche bénéfique à plusieurs égards. Cependant, il existe plusieurs freins qui limitent leur utilisation et nous invitent à bien réfléchir leur intégration dans le cours au moment et à l'emplacement opportun. Les TIC doivent faire l'objet d'un dosage didactique raisonné. Parmi les obstacles occasionnés par l'usage des TIC, on soulève :

- Un bon matériel de connexion et de travail est requis.
- La présence humaine est limitée.
- Un temps de préparation des supports supplémentaire et des itérations répétitives afin d'arriver à un résultat acceptable.

- Un investissement personnel de la part des enseignants et des étudiants pour maîtriser les TIC.
- L'attractivité de la technologie pourrait éloigner les étudiants de l'objectif principal (exceller en technologie au lieu d'optimiser la capacité d'apprentissage linguistique)
- Un enjeu de sécurité et d'accessibilité à ne pas prendre à la légère.
- Etc.

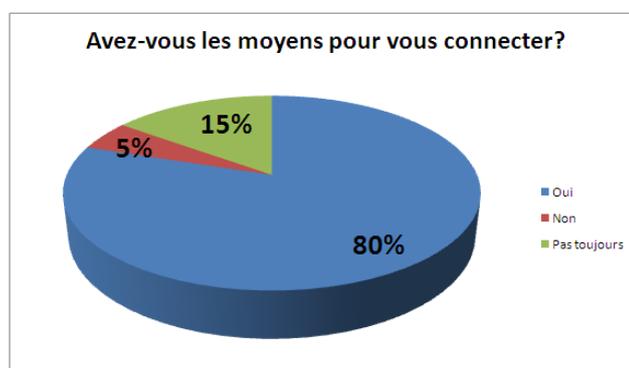
Utiliser les TIC dans une classe de langue est un choix périlleux, car il ne s'agit pas de concevoir des contenus pédagogiques incluant les TIC de façon anarchique et hasardeuse, mais bien de choisir des moments stratégiques et de les combiner avec des moyens de communication en présentiel ou synchrones afin d'augmenter la charge cognitive de l'apprenant et garantir la présence humaine de l'enseignant et l'action de l'accompagnement.

## 2. Une étude de satisfaction prometteuse

Afin de juger l'utilité et l'efficacité des moyens technologiques exploités dans l'enseignement/apprentissage du cours de langue de spécialité à distance dans un contexte d'apprentissage marqué par la crise, nous avons réalisé une enquête de satisfaction par questionnaire auprès de 100 étudiants inscrits en première et en deuxième année de Licence d'Education Physique et Sportive à l'Institut des Sciences du Sport. Notre enquête s'insère dans le courant méthodologique empirico-déductif. C'est une démarche qualitative qui prend en compte le contexte d'apprentissage afin d'identifier les points de faiblesse et de chercher des remédiations adéquates.

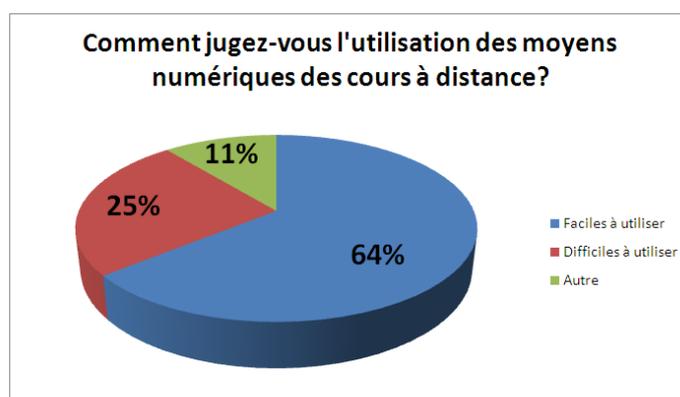
### 2.1 Accessibilité et utilisation

Pour avoir des estimations par rapport au degré d'accessibilité et le niveau de maîtrise technique des outils numériques exploités à distance dans le cours de langue, deux questions à choix multiples ont été posées aux étudiants : Avez-vous les moyens pour vous connecter ? Comment jugez-vous l'utilisation des moyens numériques des cours à distances ?



**Figure 1** : Les moyens de connexion

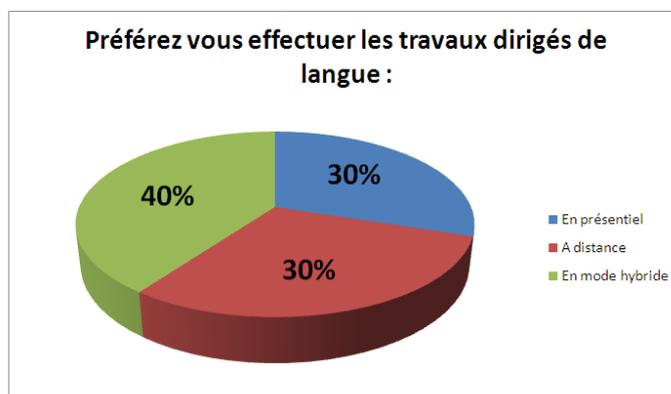
En répondant à la question « Avez-vous les moyens pour vous connecter ? » 80% des répondants ont indiqué qu'ils disposent de moyens pour se connecter contre 5% des étudiants qui déclarent ne pas toujours avoir ces moyens. Seuls 15% des étudiants ont répondu qu'ils ne peuvent pas se connecter en l'absence de moyens. Notons que lors d'une brève interview les étudiants ont indiqué que le moyen le plus utilisé pour se connecter est le smartphone vu son accessibilité et son coût moins élevé en rapport avec une tablette ou un ordinateur.

**Figure 2** : L'utilisation des TIC à distance

La représentation graphique ci-dessus montre les avis des étudiants sur la difficulté d'accès et d'utilisation des moyens et des plateformes numériques à distance. 64% des enquêtés déclarent ne trouver aucune difficulté d'utilisation ou d'accès, tandis que 25% des répondants rencontrent des difficultés pour exploiter les moyens et les plateformes. D'autres avis divers constituent seulement 11% des réponses. Ce résultat montre au concret que les étudiants manipulent bien les TIC. Ils déclarent dans une courte interview qu'ils s'autoforment souvent pour acquérir ces compétences techniques.

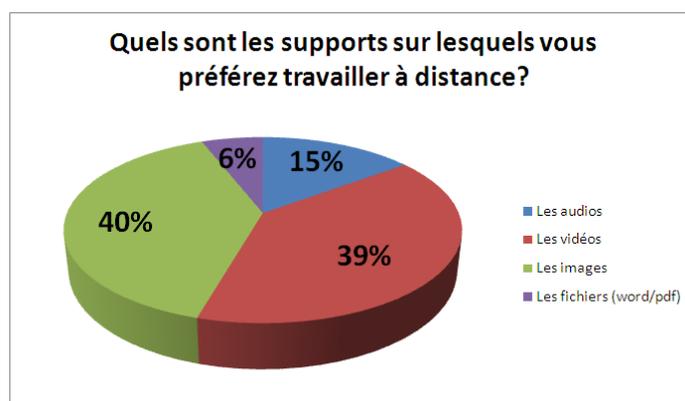
## 2.2 Satisfaction et Efficacité

La présente enquête a interrogé le niveau de satisfaction des étudiants et l'efficacité des moyens technologiques au service de l'enseignement à distance. Les étudiants sont tenus de renseigner suivant des choix multiples de réponses le moyen favori pour effectuer les TD de langue, les supports favoris et l'image qu'ils ont d'eux-mêmes en apprenant à distance.



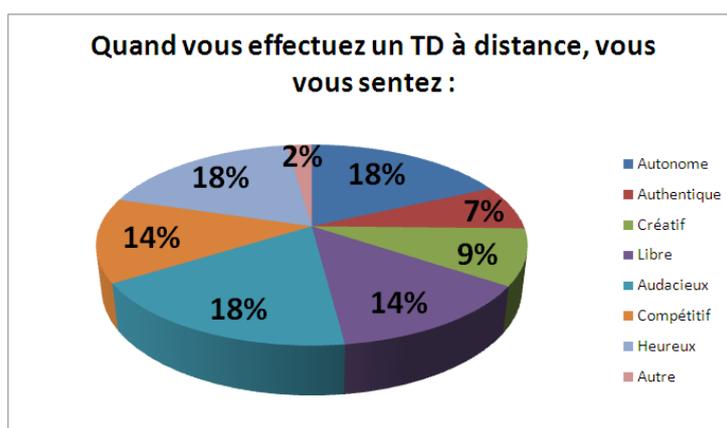
**Figure 3** : Travaux dirigés et mode d'enseignement

A cette question, 40% des interrogés ont répondu qu'ils préfèrent l'enseignement hybride (présentiel + distanciel) contre 30% qui préfèrent assister aux cours en présentiel. 30% des étudiants ont choisi l'enseignement à distance. Ces réponses montrent au concret que les étudiants ont accédé à une certaine maturité au niveau d'utilisation des TIC à distance et se sont habitués à cette pratique d'enseignement/apprentissage qui prend de plus en plus de l'ampleur dans le système éducatif marocain. Plusieurs étudiants ayant coché les trois choix de réponse que la présence de l'enseignant est primordiale que ce soit en présentiel ou à distance afin d'assurer l'accompagnement des étudiants le conseil. Ils stipulent que les travaux dirigés sont un moment clé dans l'opération d'appropriation et de systémisation des connaissances acquises, ce qui rend l'utilisation des TIC sans la présence de l'enseignement une action peu rentable et peu fructueuse.



**Figure 4** : Les supports de TD à distance

Il ressort de cette représentation graphique que les étudiants sont plus intéressés par la réalisation des TD en s'appuyant sur des supports imagés et audiovisuels avec des pourcentages de réponses qui s'élèvent respectivement à 40% et 39% contre uniquement 15% pour les audios et 6% pour les fichiers pdf ou word. Nous constatons que ce résultat confirme bien notre hypothèse de départ qui valorise l'apprentissage linguistique à travers ces moyens. Les étudiants précisent que les images et les contenus audiovisuels sont des supports qui nécessitent un temps de contemplation et de réflexion, particulièrement quand il s'agit de les commenter en faisant appel à un langage de spécialité. Les administrer à distance est une bonne idée à condition de débattre les productions en présentiel ou de façon asynchrone.



**Figure 5** : Les sentiments des étudiants en effectuant un TD à distance

L'intérêt de cette question est de vérifier les sentiments des étudiants lorsqu'ils effectuent un travail à distance moyennant une plateforme ou une application. Nous constatons que les

étudiants se sentent particulièrement autonomes, heureux et audacieux en utilisant les TIC à distance. Ces retours positifs confirment que l'apprentissage doit prendre en compte l'aspect ludique et plaisant recherché par l'approche cognitive dans la transmission de tout savoir. Des étudiants précisent que l'aspect ludique des activités intégrant les TIC contribue considérablement à leur faire aimer l'apprentissage de la langue, mais d'autres rajoutent qu'à défaut de connexion, de matériel ou de compétences techniques, ils trouvent des difficultés à réaliser ces activités ce qui constitue pour eux une charge de travail supplémentaire qu'ils jugent secondaire et n'est pas nécessaire pour apprendre une langue. Cette constatation est à prendre en considération, car elle représente un obstacle devant l'égalité des chances des étudiants pour accéder à un apprentissage sûr et permanent.

## Conclusion

Notre pratique enseignante à distance et en mode hybride pendant la période de crise sanitaire nous a permis de découvrir de nombreux moyens technologiques au service de l'enseignement/apprentissage peu exploités ou carrément mis en quarantaine juste avant la venue de la COVID 19 qui a mis en question les modes d'enseignement formels adoptés et nous a invité à porter une réflexion profonde sur les modes de transmission des savoirs. L'usage des TIC s'est montré bénéfique à plusieurs égards, cependant il s'est avéré que c'est un outil qui devrait obéir à un dosage bien réfléchi et une utilisation raisonnée et avec précautions. En effet, il faudrait rappeler constamment aux étudiants que la technologie est l'une des moyens pour apprendre la langue et non pas une fin et qu'elle ne doit pas les dévier de l'objectif principal qu'est l'acquisition des compétences orales et écrites en se laissant trop emporter par le caractère ludique de cet outil.

L'enquête de satisfaction était un bon moyen pour évaluer le niveau d'efficacité des TIC et la possible exploitation de l'outil technologique et son adoption de façon permanente. Afin de collecter plus d'informations pour des fins d'optimisation d'usage des TIC, cette étude devrait être complétée par un questionnaire à questions ouvertes ou des interviews auprès des étudiants et des enseignants afin d'identifier les lacunes de divers ordres et de proposer des actions de remédiations et de renforcement des compétences techniques. D'ailleurs, l'étude sur l'« Etat des compétences en 2021 » réalisée en Europe par le McKinsey Global Institute auprès de 5200 professionnels montre que les compétences technologiques sont les plus sollicités au cours de

cette décennie. Les universités marocaines sont appelées aussi plus que jamais à porter une réflexion sérieuse sur les technologies éducatives, particulièrement en cette période où les établissements d'enseignement supérieur s'appêtent à lancer le nouveau système éducatif Bachelor qui allie les trois modes d'enseignement (en présentiel, à distance et hybride). Dans ce sens, il faudrait créer des missions avec comme objectifs la formation des enseignants à l'utilisation des TIC, la conception de plateformes éducatives qui tiennent en compte les particularités de chaque établissement et la création d'actions de coopération entre le corps enseignant et les techniciens ouvrant tous ensemble dans la création de contenus virtuels alliant technologie et pédagogie.

### **Bibliographie :**

- HAEFFEL, Henri, *L'enseignement du français aux enfants d'origine étrangère*, CRDP, 2001.
- CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris: Didier, 2001.
- COSTE, Daniel., HEBARARD, Jean., « Ecole et plurilinguisme ». In Coste & Hébarard (coord.), *Vers le plurilinguisme ? Ecole et politique linguistique. Le français dans le monde*, pp. 5-17, Paris : EDICEF1991.
- CUQ, Jean Pierre. GRUCA Isabelle, *Cours de didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*. Grenoble : PUG, 2005.
- KOMENSKY, Jean Amos. *La grande didactique ou l'art universel de tout enseigner à tous* (traduit du latin par M.-F. Bosquet-Frigout, D. Saget & B. Jolibert). Paris : Klincksieck, 2002.
- PORCHER, Louis, *Le français langue étrangère*. Paris : Hachette éducation. 1995.
- SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, 2008.