

Thème 2

## **Le Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) appliqué à l'enseignement du FLE au Japon**

**MOUTON Ghislain**

Université des Ryûkyûs, Institut français du Japon - Okinawa  
ghislain.mouton(at)institutfrancais.jp

### **0. Introduction**

Dans notre dernière étude (Durrenberger & Mouton, 2020 à paraître), nous émettons l'hypothèse qu'un enseignant de FLE au Japon, natif ou non, qui utiliserait des capsules vidéo mettant en scène des enseignants et des apprenants de français sur la plateforme YouTube, tout en se servant d'outils liés aux TICEs<sup>1</sup> (Sites de ressources en ligne, application smartphone de traduction orale, etc.), pourrait significativement influencer les représentations que les apprenants japonais ont de leur apprentissage des langues étrangères au Japon. Nos résultats montrent notamment chez ces derniers, au cours de leurs quatre premiers mois d'apprentissage du FLE, une augmentation des besoins du smartphone, de YouTube, ou de Google Traduction dans le but d'être utile à des voyages, ou encore à un avenir teinté de plus de compréhension interculturelle.

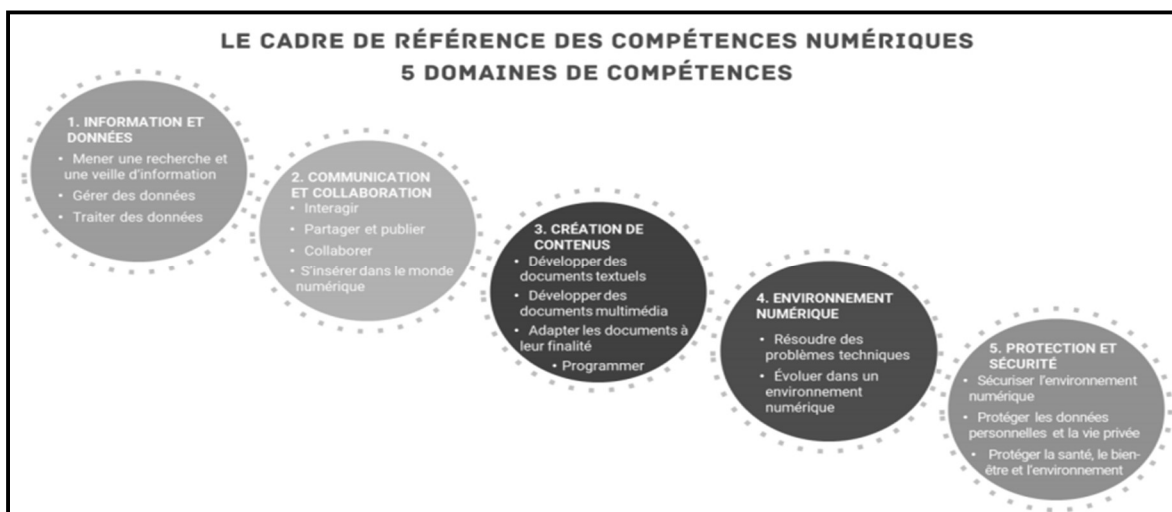
Néanmoins, plusieurs questions subsistent : nous devons certes évaluer à quel point nos résultats sont influencés par une quelconque représentation de l'enseignant natif de FLE créateur de TICEs, mais également observer dans quelle mesure l'utilisation d'outils pédagogiques développés lors de cette recherche pourrait favoriser le développement de compétences numériques chez nos apprenants. Pour tenter de répondre à ce deuxième point, nous allons donc analyser les potentielles applications du CRCN sur nos apprenants, étudiants japonais dans des universités japonaises, et pour la plupart *passifs numériques*.

### **1. Le Cadre de référence des compétences numériques (CRCN)**

Les ministères chargés de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'innovation ont élaboré un cadre de référence des compétences numériques (CRCN), inspiré du cadre européen (DIGCOMP 2.1) et valable de l'école primaire à l'université. Cette mise en relation des référentiels nationaux et européens vise à faciliter la mobilité des élèves, étudiants et professionnels. Appliqué depuis octobre

---

<sup>1</sup> Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement



2019, le CRCN définit seize compétences numériques attendues dans cinq domaines d'activité (voir ci-dessus).



Il propose huit niveaux de maîtrise progressive de ces compétences pour les élèves de l'enseignement secondaire, pour les étudiants de l'enseignement supérieur et dans un contexte de formation d'adultes. Les niveaux de maîtrise de 1 à 5 sont proposés plus particulièrement pour les élèves de l'école élémentaire, du collège et du lycée. Concernant les huit niveaux de maîtrise de compétences numériques, ils sont définis ainsi dans le tableau accessible via ce code QR, à la page 6/82 du document d'accompagnement et de mise en œuvre du CRCN.

## 2. Étudiants japonais ouverts aux TICs ?

La génération Z est née dans un monde où ordinateurs, Internet, téléphones intelligents et tablettes sont omniprésents et occupent une place centrale dans le quotidien. Cette génération d'étudiants semble de toute évidence disposée à utiliser les TICs pour apprendre les langues étrangères. Nos apprenants seraient même des natifs numériques qui « communiquent déjà à l'extérieur de la salle de classe avec des outils liés aux TICs, et [qui] se positionneraient donc inévitablement d'emblée comme acteurs s'appropriant leur apprentissage » (Guichon, 2012). Cependant, on constate que les actions basiques nécessaires au bon déroulement d'un apprentissage par les TICs ne sont ni maîtrisées ni perçues comme intuitives. On remarque en effet que sauvegarder un document sur un smartphone, naviguer par mot-dièse (*hashtag*) ou par étiquette (*tag*), ou encore changer de navigateur pour accéder à certaines fonctions HTML<sup>2</sup> sont des actes rarement maîtrisés. Les étudiants sont surtout habitués à manipuler quotidiennement quelques applications limitées pour la plupart à la consommation de vidéos, de musique et à l'usage des réseaux sociaux. Ces natifs numériques dit aussi *naïfs*

<sup>2</sup> Par exemple, la question de la reconnaissance vocale (lors de l'utilisation de Google Traduction sur ordinateur) dans un navigateur tel que Safari ou Mozilla Firefox : bien que fonctionnant sous Wordpress ou Moodle, la fonction de reconnaissance vocale reste exclusive au navigateur Chrome.

numériques (Le Deuff, 2011) nous apparaissent plutôt comme des *passifs numériques* bien ancrés dans leurs habitudes.

C'est en tenant compte de ce constat que nous avons développé des ressources pédagogiques numériques sur YouTube sous forme de courtes capsules vidéo (Durrenberger & Mouton, 2019), et que nous avons utilisé brièvement dans chacun de nos cours, une application de reconnaissance vocale<sup>3</sup> pour la pratique de la production et de la compréhension orales, ainsi qu'une application de messagerie instantanée<sup>4</sup> afin de faciliter les échanges entre l'enseignant et ses groupes d'étudiants.

### 3. Analyse statistique auprès de 105 étudiants japonais d'université de niveau débutant

Par manque de place, nous présenterons ici seulement les résultats de l'analyse quantitative des réponses à l'enquête concernant les compétences numériques des étudiants.

#### 3.1 Méthodologie

Nous avons conduit une enquête auprès de 105 étudiants débutants de FLE (54 garçons, 51 filles, âgés de 18 à 22 ans) de deux universités japonaises situées dans la préfecture d'Okinawa. L'enquête a été réalisée après l'examen final du second semestre<sup>5</sup> et les participants nous ont tous donné anonymement leur sexe et leur âge<sup>6</sup>. Les apprenants ont tous étudié le FLE pendant deux semestres en tant que non spécialistes, avec le même enseignant utilisant les TICs mentionnées dans la partie 2.

#### 3.2 Contenu de l'enquête

La première partie de l'enquête est composée de deux questions à choix multiples :

Q1. Quelle application ou réseau social utilisez-vous dans la vie de tous les jours ?

Q2. Quelle application ou réseau social utiliseriez-vous si l'objectif était d'apprendre une langue étrangère ?

Les choix multiples étant :

Twitter, Instagram, YouTube, Facebook, TikTok, LINE, Google Traduction, WhatsApp

La deuxième partie de l'enquête comprend trois questions. Les participants ont coché le chiffre correspondant le mieux à leur représentation de leurs compétences numériques, sur une échelle de type Likert allant de (1) « niveau très bas » à (6) « niveau très élevé »<sup>7</sup>.

Q3. Dans votre vie quotidienne, à combien évalueriez-vous globalement votre niveau de compétence numérique ? (Réponse de 1 à 6)

Q4. Parmi les 6 compétences numériques<sup>8</sup> suivantes, à combien évalueriez-vous votre

---

<sup>3</sup> Google Traduction

<sup>4</sup> LINE

<sup>5</sup> le lundi 3 février 2020

<sup>6</sup> 1 : 18 ans, 2 : 19 ans, 3 : 20 ans, 4 : 21 ans, 5 : + de 22 ans. Moyenne d'âge : 2,58 (n=105).

<sup>7</sup> Nous avons utilisé un découpage simplifié de 6 niveaux de maîtrise de compétences (comparé à celui présenté dans la partie 1.) tiré du cadre européen (DigComp 2.1) : niveau 1 (A1) *nouveaux*, niveau 2 (A2) *explorateurs*, niveau 3 (B1) *passionnés*, niveau 4 (B2) *professionnels*, niveau 5 (C1) *experts* et niveau 6 (C2) *pionniers*. Les mots clés en italique qualifiant les différents niveaux de maîtrise n'ont pas été communiqués explicitement aux apprenants lors de l'enquête.

<sup>8</sup> Afin de ne pas surcharger l'enquête et pour conduire une analyse la plus globale possible, nous avons effectué une sélection de six compétences numériques parmi les seize constituant le cadre, et couvrant cinq des six domaines de compétences présentés dans ce dernier.

niveau de maîtrise ? (Réponse de 1 à 6)

Mener une recherche (domaine de compétences : Informations et données)

Traiter et sauvegarder des données (domaine de compétences : Informations et données)

Interagir (domaine de compétences : Communication et collaboration)

Développer des documents textuels (domaine de compétences : Création de contenus)

Développer des documents multimédias (domaine de compétences : Création de contenus)

Résoudre des problèmes techniques (domaine de compétences : Environnement numérique)

Q5. Dans les réseaux sociaux que vous utilisez généralement, quel genre de données préférez-vous parmi les trois types suivants ? (Réponse de 1 à 6 : (1) « je n'aime pas du tout » à (6) « j'adore utiliser ce type de ressources »)

Les données « texte » / Les données « photo » / Les données « vidéo »

### 3.3 Résultats et analyse

Les résultats obtenus et notre analyse sont les suivants :

À la question Q1, les étudiants répondent utiliser dans leur vie quotidienne majoritairement LINE (98/105) > YouTube (92/105) > Instagram (83/105) > Google Traduction (81/105) > Twitter (68/105), puis assez peu Facebook et TikTok (16/105 chacun), et enfin très rarement WhatsApp (4/105). Ensuite, à la question Q2, les participants déclarent préférer l'utilisation pour l'apprentissage d'une langue étrangère de Google Traduction (87/105) et de YouTube (69/105), suivis par Instagram (35/105) > LINE (28/105) > Twitter (20/105), et enfin TikTok (6/105), Facebook (5/105) et WhatsApp (3/105).

Ces résultats reflètent premièrement le fort engouement des jeunes Japonais pour l'application de messagerie instantanée LINE, et deuxièmement le faible intérêt pour des applications nouvelles ou peu connues au Japon (cf. résultats TikTok et WhatsApp). Ensuite, nous pouvons constater que les apprenants préfèrent globalement l'usage, dans leur vie de tous les jours comme lorsqu'il s'agit d'étudier une langue étrangère, de « données vidéo » (cf. résultats Youtube) > « données photo » (cf. résultats Instagram) > « données texte » (cf. résultats Twitter). Enfin, nous pouvons noter l'influence du choix des outils numériques introduits dans le cours par l'enseignant : les apprenants semblent s'être approprié l'utilisation de YouTube et de Google Traduction, et ce, à l'intérieur comme à l'extérieur de la salle de classe.

Ensuite, concernant la question Q3, les étudiants évaluent globalement leur niveau de compétences numériques à 3,26/6, se situant donc à un niveau B1 *passionnés* selon le cadre européen et au niveau 5/8 de maîtrise des compétences numériques définies par le CRCN. Est-ce que certains de nos étudiants japonais peuvent *mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour eux, et choisir une démarche adaptée pour atteindre leur but* (cf. référence du niveau 5 du CRCN) ? La passion de l'enseignant, qui nous anime tous, aurait tendance à nous faire répondre « oui » à cette question, cependant la raison doit nous pousser à nous poser également la question suivante : « Les étudiants japonais débutants de FLE ont-ils vraiment passé le palier critique de l'*autonomie*, défini aux niveaux inférieurs 3 et 4 du CRCN ? » La réponse à cette question sera l'objet d'une analyse plus poussée dans de futures recherches.

Puis, en réponse à la question Q4, nos étudiants affirment évaluer en détail leur niveau de

compétences numériques dans l'ordre décroissant suivant :

Mener une recherche (4,04/6) > Traiter et sauvegarder des données (3,54/6) > Résoudre des problèmes techniques (3,42/6) > Interagir (3,41/6) > Développer des documents textuels (2,95/6) > Développer des documents multimédias (2,86/6)

Ces résultats recourent ceux de Durrenberger & Mouton (2019) concernant l'aspect *passif numérique* observé parfois chez les apprenants japonais de FLE, en effet ces derniers avouent ici avoir de la peine à développer eux-mêmes des contenus multimédias ou textuels. En revanche, ils évaluent à un relativement haut niveau leur maîtrise dans le domaine de compétences de l'information et des données, ce qui laisse penser qu'ils ne seraient pas *passifs* dans tous les domaines de compétences numériques. Ces résultats feront également l'objet d'une prochaine analyse plus poussée, dans de futures recherches.

Enfin, les réponses à la question Q5 nous ont permis de recouper et de confirmer les résultats obtenus à la question Q1, à savoir : les apprenants affirment préférer l'usage, sur leurs réseaux sociaux, de « données vidéo » (4,8/6) > « données photo » (4,48/6) > « données texte » (3,96). Ces résultats pouvant donc également être résumés ainsi :

Degré de préférence globale des apprenants japonais débutants de FLE concernant les réseaux sociaux et autres plateformes numériques = YouTube > Instagram > Twitter.

#### 4. Conclusion

En cette année 2020, impactée de plein fouet par les restrictions que nous impose la Covid-19 dans nos pratiques d'enseignement et nos relations avec les apprenants japonais de FLE, les questions concernant les compétences numériques et leur apprentissage sont désormais au cœur des débats. Une application efficace du CRCN à l'apprentissage du FLE au Japon et à son enseignement pourrait permettre de répondre à de nombreuses problématiques liées aux TICs, dans un avenir extrêmement proche, nous en sommes convaincu.

#### Références bibliographiques

Carretero, S., Vuorikari, R. & Punie, Y. (2017). « DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use », EUR 28558 EN, [En ligne]. doi:10.2760/38842.

Éduscol. « Cadre de référence des compétences numériques ». Mise à jour en octobre 2019. Site du Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, [En ligne : <https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html>, consulté le 2 mai 2020].

Durrenberger, V., & Mouton G. (2019). « Pour favoriser l'apprentissage des natifs numériques : le professeur Youtubeur », *Revue des rencontres pédagogiques du Kansai*, vol. XXXIII : 52-56.

Guichon, N. (2012). *Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues*. Paris : Les éditions Didier.

Le Deuff, O. (2011). *La formation aux cultures numériques : une nouvelle pédagogie pour une culture de l'information à l'heure du numérique*. Fyp éditions, [En ligne]. 978-2-916571-54-6.