

TABLE DES MATIERES

0. Introduction	3
1. Applications de révision et étudiants : précédentes recherches	4
2. Données et méthode de recherche	6
L'application Quizlet	7
3. Présentation et discussion des résultats.....	8
Statistique d'utilisation de l'application par les élèves	8
Appréciation de l'application par les élèves	11
4. Conclusions	15
5. Remerciements	16
6. Bibliographie.....	17
7. Annexe : questionnaire	18

0. Introduction

« Ce n'est plus un téléphone, c'est un greffon ». Il suffit de se rendre dans n'importe quelle classe du niveau secondaire II pour se rendre compte que cette affirmation de la journaliste belge Raphaële Karayan¹ est également valable dans le canton de Vaud. Alors qu'il y a moins de dix ans encore, chaque pause technique était l'occasion de prendre l'air ou d'aller retrouver ses camarades de la classe d'à-côté (voire de chahuts plus ou moins contrôlés – le présent auteur peut lui-même en témoigner), le calme semble régner aujourd'hui durant ces mêmes pauses techniques : chaque élève sort instantanément son smartphone et s'adonne à ses occupations virtuelles favorites. Comme le dit Tisseron² le smartphone est devenu le deuxième « cordon ombilical » de l'être humain.

Si 97% des adolescents suisses possèdent un smartphone³, il est toutefois intéressant de remarquer que la majorité d'entre eux s'en servent avant tout comme un outil multifonction et non pas seulement pour communiquer.⁴ Ils écoutent ainsi de la musique et surfent sur internet. Bien que les smartphones soient souvent décriés comme perturbants pour l'enseignement, leur caractère multifonction signifie qu'il est également possible de les utiliser pour le soutenir. Ce travail se propose donc d'étudier la réponse des élèves lorsqu'on leur demande d'utiliser leur smartphone pour étudier leur vocabulaire allemand au moyen d'une application. Il s'agit en fait, pour le présent auteur, d'évaluer de manière empirique une méthode dont il se servait lui-même lors de ses propres études gymnasiales et qu'il avait alors particulièrement appréciée. Centrée avant tout sur les élèves, cette recherche vise premièrement à déterminer si les élèves accueillent l'outil favorablement ou s'ils sont plus réservés quant à lui. Dans un deuxième temps, elle vise également à évaluer les besoins des élèves concernant l'application, c'est-à-dire à documenter leur utilisation afin de pouvoir choisir (ou éventuellement créer) le programme qui répondra à leurs attentes. En faisant tester aux élèves une application déjà existante sur le marché, *Quizlet*, elle permettra ainsi de savoir si l'investissement en temps nécessaire à la mise en place d'une telle application se traduit par un réel gain pour les élèves et s'il est donc judicieux d'intégrer une application de révision de vocabulaire à sa propre pratique enseignante.

¹ <http://trends.levif.be/economie/high-tech/a-quoi-les-ados-passent-ils-leur-temps-sur-leur-smartphone/article-normal-180445.html> (Accès: 11.03.2015)

² Tisseron, S. (2002). *L'intimité surexposée*. Paris, France : Hachette, p. 60.

³ <http://www.lematin.ch/societe/97-ados-suisses-possedent-smartphone/story/16393114> (Accès: 11.03.2015)

⁴ *ibid.*

Le travail qui suit présente tout d'abord les recherches ayant déjà été effectuées dans le domaine. Ceci fait, une deuxième section expose les modalités et la méthode utilisée pour cette étude, dont les résultats sont présentés et discutés dans la troisième section. Une quatrième section clôt le travail en en dégageant les conclusions qui s'imposent.

1. Applications de révision et étudiants : précédentes recherches

Apparu dans les années 1960 avec l'avènement des premiers ordinateurs, le Computer Assisted Language Learning (« enseignement des langues assisté par ordinateur » en français) ou CALL se définit comme « la recherche et l'étude des utilisations de l'ordinateur pour l'enseignement et l'apprentissage des langues »⁵. Limité à ses débuts à l'étude et au développement de programmes basiques destinés à un public privilégié, le CALL a évolué au fur et à mesure des avancées techniques, notamment avec la démocratisation des ordinateurs personnels et de l'internet. Aujourd'hui, le CALL est devenu un « domaine de recherche important au niveau universitaire » (Davies : en ligne)⁶ embrassant l'ensemble des technologies existantes pour l'enseignement des langues, du tableau interactif à l'enseignement via internet, en passant par l'utilisation des périphériques mobiles comme soutien à l'enseignement. L'étude de ces derniers est désormais regroupée dans une subdivision du CALL, le MALL (« Mobile Assisted Language Learning »).

Bien que l'avènement du MALL soit récent⁷, plusieurs recherches ont déjà été effectuées à l'intérieur de ce cadre. Les recherches centrées sur l'apprentissage du vocabulaire grâce aux plateformes mobiles ont déjà pu démontrer l'efficacité de ce mode d'apprentissage pour les étudiants des universités. Dans une recherche comparant deux groupes d'étudiants turcs, l'un utilisant leur téléphone pour apprendre le vocabulaire, l'autre étudiant leur vocabulaire par un système de cartes à retourner en papier, Başoğlu et Akdemir⁸ (2010, 7) parviennent ainsi à la conclusion que

l'usage d'un programme d'apprentissage sur le téléphone est bénéfique à l'apprentissage du vocabulaire chez les étudiants.

⁵ Levy, M. (1997). *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. Oxford, England : Clarendon Press, p. 1.

⁶ Davies, G. (sans date). CALL (computer assisted language learning). Accès : 22 janvier 2015, <https://www.llas.ac.uk/resources/gpg/61>

⁷ C'est Chinnery qui semble utiliser le terme pour la première fois en 2006 dans un article parlant des technologies émergentes (Chinnery, G. M. (2006). Emerging Technologies. Going to the MALL : Mobile Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology* 10.1, pp. 9-16.).

⁸ Başoğlu, E. B. et Akdemir, Ö. (2010). A Comparison of Undergraduate Students' English Vocabulary Learning : Using Mobile Phones and Flash Cards. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology* 9.3, pp.1-7. Les citations de cet article apparaissant dans ce travail sont le fruit de la traduction du présent auteur.

Ce sont aux mêmes résultats qu'aboutit une autre recherche menée par Zhang, Song et Burston⁹ (2011, 211), qui concluent leur travail comparant un groupe d'étudiants avec et sans téléphones portables en rapportant que

les étudiants peuvent apprendre leur vocabulaire à court terme de façon plus efficace avec leur téléphone qu'avec le matériel papier.

Ces quelques exemples, dont les résultats sont en adéquation avec de nombreuses autres recherches¹⁰ semblent donc démontrer que l'apprentissage par les terminaux mobiles est bénéfique à l'acquisition du vocabulaire.

Si toutes les recherches semblent s'accorder sur l'aspect bénéfique de ces applications pour l'apprentissage en lui-même, les résultats portant sur l'expérience des utilisateurs de ces applications semblent diverger davantage. D'un côté, Başoğlu et Akdemir (2010, 5) ainsi que Zhang et al. (2011, 209) affirment, respectivement, que :

les étudiants ont témoigné d'une attitude positive envers l'utilisation des téléphones portables pour l'apprentissage du vocabulaire anglais

et que

cela motive les étudiants.

Les deux études menées par ces chercheurs montrent notamment que les élèves apprécient la portabilité des applications, le fait de pouvoir étudier durant leurs temps de battement, et qu'ils trouvent l'application plus motivante que l'apprentissage au moyen de listes de vocabulaire. Stockwell¹¹ (2010, 107) affirme toutefois dans une étude comparant l'utilisation de programmes de révision sur ordinateur et sur téléphone que :

il y a toujours le problème du manque de volonté d'essayer les nouvelles technologies mobile.

Il remarque toutefois que « ce problème pourrait s'atténuer avec le changement des perceptions ».

Compte tenu des divergences de ces résultats, de la différence d'âge et de maturité entre les étudiants universitaires et les étudiants du niveau secondaire II, ainsi que de l'importance du contexte et de la culture d'apprentissage¹², cette étude se propose, comme

⁹ Zhang, H., Song W. et Burston J. (2011). Reexamining the Effectiveness of Vocabulary Learning via Mobile Phones. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology* 10.3, pp. 203-214. Les citations apparaissant dans ce travail sont le fruit de la traduction du présent auteur.

¹⁰ Zhang et al. (2011, 204) leur dévouent un paragraphe.

¹¹ Stockwell, G. (2010). Using Mobile Phones for Vocabulary Activities : Examining the Effect of the Platform. *Language Learning & Technology* 14.2, pp. 95-110. Les citations de cet article apparaissant dans ce travail sont le fruit de la traduction du présent auteur.

¹² Başoğlu et Akdemir (2010) ainsi que Zhang et. al (2011) attirent notamment l'attention du lecteur sur l'importance du contexte dans leur conclusion.

annoncé en introduction, d'étudier la réaction des élèves d'une école professionnelle vaudoise (l'EPCL – Ecole Professionnelle et Commerciale de Lausanne) lors de l'utilisation d'une application. Au vu des précédentes recherches et du développement rapide des terminaux mobiles (devenus des smartphones) et de leur démocratisation depuis Stockwell (2010), l'hypothèse sous-tendant ce travail est que les élèves vont réagir de façon positive à la possibilité de réviser grâce à leur smartphone.

2. Données et méthode de recherche

Afin de pouvoir répondre aux questions de recherche, il s'est tout d'abord agi de choisir une application permettant la révision du vocabulaire. Parmi les nombreuses applications disponibles sur le marché¹³, le choix s'est porté sur l'application *Quizlet*, pour de multiples raisons. Lancé en 2007, le programme *Quizlet* comptait plus de 60 millions d'utilisateurs en janvier 2014.¹⁴ On peut donc considérer que le programme est pérenne et populaire. *Quizlet* a également l'avantage de proposer un site web, ainsi qu'une application pour les smartphones sous iOS et Android et est ainsi compatible avec la majorité des terminaux (100% des téléphones des élèves de cette étude). Enfin, après avoir testé plusieurs applications, c'est celle qui a paru la plus facile d'utilisation au présent auteur, donc la plus à même d'être adoptée par les élèves, en dépit du fait qu'elle soit en langue anglaise. Le choix de cette application était également pratique, puisqu'un enseignant de l'EPCL avait déjà préparé les listes de vocabulaire pour cette application.

Ce premier pas effectué, l'application a été présentée à trois classes d'employés de commerce (deux de voie élargie (FCE), une en formation de base (FCB)) de l'EPCL durant la semaine du 19 au 23 janvier 2015. Les élèves, hommes et femmes âgés de 16 à 31 ans (moyenne : 19 ans), étaient alors libres d'utiliser l'application pour réviser leur prochain test, portant sur 3 chapitres de vocabulaire, des semaines du 9 et 16 février. A l'issue de ce test, un questionnaire (en annexe de ce travail) a été fourni sous forme papier aux élèves, de façon à pouvoir recueillir leurs données et leur expérience d'utilisation de l'application. En plus de l'anonymat garanti par le questionnaire, il est à noter que le présent auteur n'enseigne pas dans les classes concernées. Tout a donc été fait pour éviter d'influencer les élèves et assurer la fiabilité des réponses analysées dans la suite de ce travail.

¹³ Une liste de ces applications est disponible sur cette page : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_flashcard_software (Accès: 11.03.2015)

¹⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Quizlet> (Accès: 11.03.2015)

L'application *Quizlet*

Avant d'exploiter les réponses des élèves, il paraît nécessaire de présenter l'application choisie dans le cadre de ce travail. Lancée en 2012 sous iOS¹⁵, elle reprend les principales caractéristiques du site internet et les adapte pour un usage sur un terminal mobile. Après avoir saisi ou importé depuis le site internet la liste de vocabulaire à apprendre, l'application propose quatre modes de présentation et de révision:

- L'affichage « list » permet de visualiser l'entier des mots sous forme de liste. Si ce mode s'apparente à une liste de vocabulaire papier, il permet en plus d'obtenir la prononciation du mot en appuyant sur l'icône « haut-parleur » correspondant au mot souhaité.
- L'affichage « cards » permet d'afficher chaque combinaison de mots sous forme de carte. En appuyant sur la carte, l'utilisateur découvre alors le mot affiché dans la langue correspondante. Il est également possible d'obtenir la prononciation du mot, de mélanger les cartes, ou encore de les faire défiler de façon automatique. L'utilisateur peut choisir d'afficher en premier soit sa langue maternelle, soit la langue qu'il apprend.
- L'affichage « learn » propose les mêmes fonctions, mais demande à l'utilisateur de saisir le mot correspondant grâce au clavier virtuel. Si la réponse est erronée, le mot est redemandé à l'utilisateur jusqu'à ce qu'il l'écrive de façon correcte. Une statistique informe l'utilisateur de ses progrès à la fin de chaque « round » (ensemble de mots testés).
- L'affichage « match » se veut plus ludique et demande à l'utilisateur de grouper les paires de mots le plus vite possible (un chronomètre s'affiche en haut à droite). Pour tous ces affichages, il faut également noter qu'il est possible de ne sélectionner qu'une seule partie des mots à apprendre (ceux pour lesquels l'utilisateur éprouve le plus de difficulté par exemple) en leur attribuant une étoile. Enfin, bien qu'une connexion internet soit nécessaire pour télécharger les listes de vocabulaire, celles-ci sont enregistrées automatiquement sur le téléphone lors de leur ouverture. L'utilisateur peut donc également utiliser l'application en étant hors ligne, pour autant qu'il ait déjà ouvert une fois les listes qu'il souhaite apprendre.

¹⁵ <https://quizlet.com/blog/the-official-quizlet-iphone-app-is-here> (Accès: 11.03.2015)

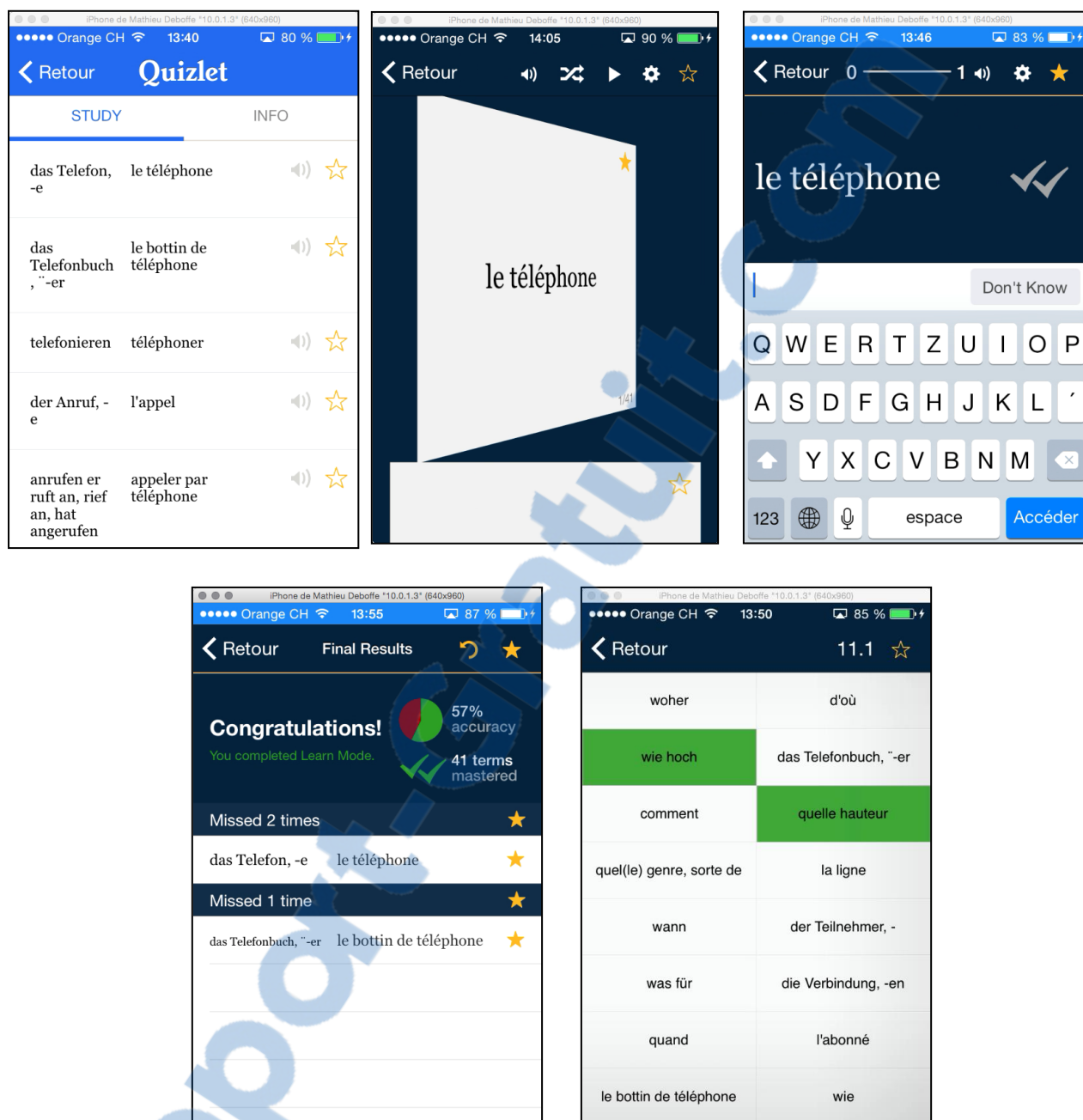


Figure 1: Les différents affichages de Quizlet : « list », « cards », « learn », le bilan du mode « learn » et « match ».

3. Présentation et discussion des résultats

Statistique d'utilisation de l'application par les élèves

Dans une première partie du questionnaire, l'élève était amené à fournir des informations sur la façon dont il avait utilisé l'application. En plus de permettre de s'assurer que l'élève avait effectivement utilisé le programme (c'est-à-dire s'assurer que les données recueillies étaient fiables et valaient la peine d'être exploitées pour ce travail), cette première partie visait également à documenter l'utilisation de l'application afin de déterminer, entre autres, si toutes

les particularités du programme faisaient sens pour les élèves, ou si certaines ne correspondaient pas à leur attente. Les réponses fournies à la première question (figure 2)

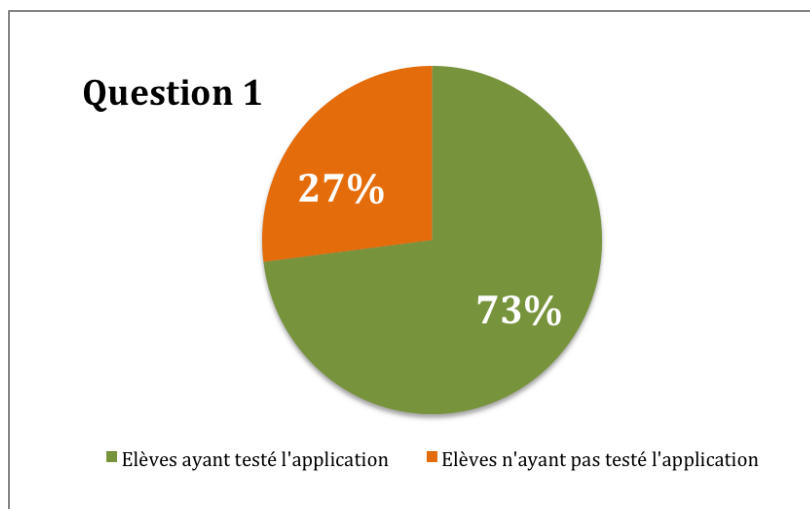


Figure 2: Proportion des élèves ayant testé et n'ayant pas testé l'application (question 1)

montrent que les élèves ont été intéressés par la démarche, puisque 73% des élèves des trois classes ont fait le choix de tester l'application, alors qu'ils n'y étaient pas obligés. 37 des 49 élèves interrogés ont ainsi pris part au test, l'échantillon peut donc être considéré comme représentatif des trois classes en présence. Les questionnaires des 13 élèves qui n'ont pas utilisé l'application ont été ignorés pour la suite de ce travail. Les réponses fournies par les élèves à la question 3 montrent également qu'ils ne se sont pas contentés de tester l'application mais l'ont utilisée activement. Le nombre de fois que l'application a été utilisée par chaque élève varie en effet entre 1 et 30 fois (en moyenne 8 fois), pour une durée allant de 1 à 30 minutes (en moyenne 16 minutes). Cela est d'autant plus révélateur qu'ils n'étaient que 20% à connaître le programme avant de le tester dans le cadre de ce projet (Figure 3).

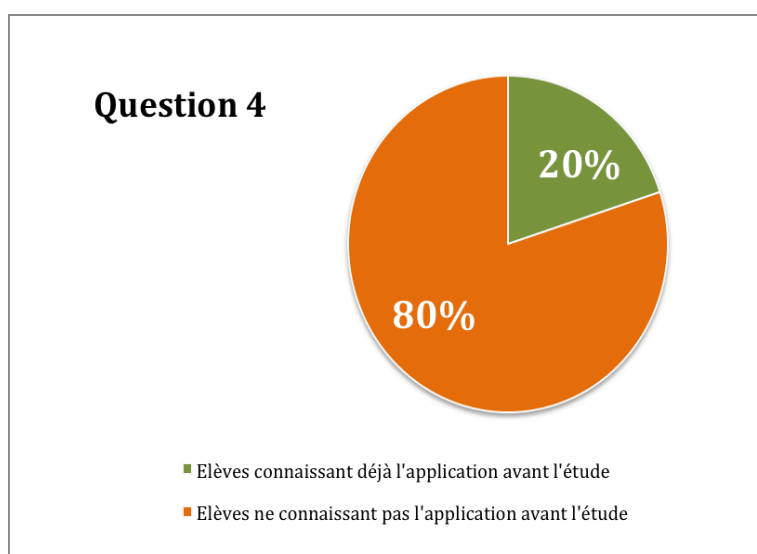


Figure 3: Proportion des élèves connaissant déjà et ne connaissant pas l'application avant l'étude

La question 2 était centrée sur les lieux où les élèves ont utilisé l'application. Cette question visait ainsi à déterminer si les élèves en avaient un usage réellement mobile, justifiant le choix d'une application pour un smartphone ou s'ils étaient plus traditionnels dans leur utilisation. Pour cette question, quatre options étaient proposées aux élèves : à l'école, dans les transports en commun, à la maison, ainsi qu'une option « autre » qu'ils étaient invités à préciser. Il leur était possible de sélectionner plusieurs réponses s'ils avaient eu recours au programme à plusieurs endroits. Le résumé des réponses des élèves pour cette question est fourni par la figure 4.

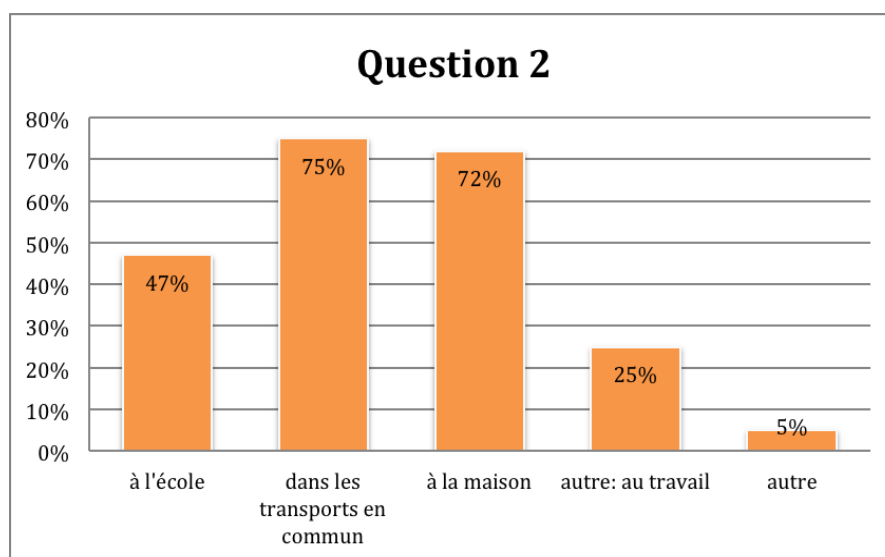


Figure 4: Lieux où l'application a été utilisée par les élèves

On remarque ici que les élèves ont eu une utilisation mixte de l'application. S'ils l'ont utilisée avant tout dans les transports en commun (75%), donc de façon mobile, le deuxième endroit d'utilisation est la maison (72%), suivi de l'école (47%), du travail (25%) et de la salle de bain (5%). Corollairement, il est intéressant de constater que l'addition des différents pourcentages ne résulte pas en 100% mais en 224%. Les élèves ont donc utilisé l'application dans plusieurs endroits différents (entre 1 et 4 selon les élèves, avec une moyenne de 2.22). Le choix d'une application mobile semble donc se justifier doublement : d'une part par l'utilisation de l'application dans des lieux où ils n'ont pas accès à un ordinateur (transports en commun, école et autres), d'autre part par son utilisation dans différents endroits. Les réponses fournies par les élèves à la question 6 vont également dans ce sens, puisque seulement 11% des testeurs ont aussi utilisé le site internet de l'application *quizlet.com*.

La dernière question de cette section centrée sur la statistique d'utilisation de l'application était davantage concernée par le programme lui-même et visait à savoir quels

modes d'apprentissage les élèves avaient préféré lors de leur expérience avec Quizlet. La question demandait aux élèves de cocher le ou les modes qu'ils avaient utilisés le plus parmi les quatre affichages à disposition : « list », « cards », « learn » et « match ». Trouvant personnellement le mode « learn » assez fastidieux par le fait de devoir saisir les réponses grâce au clavier tactile, l'hypothèse de départ du présent auteur était que les élèves préféreraient le mode « cards » dans une large mesure et que certains utiliseraient également le mode « match ». Les résultats obtenus semblent néanmoins démontrer que la saisie des réponses ne rebute pas les élèves, puisque les trois modes interactifs obtiennent des scores similaires, ainsi que le montre la figure 5.

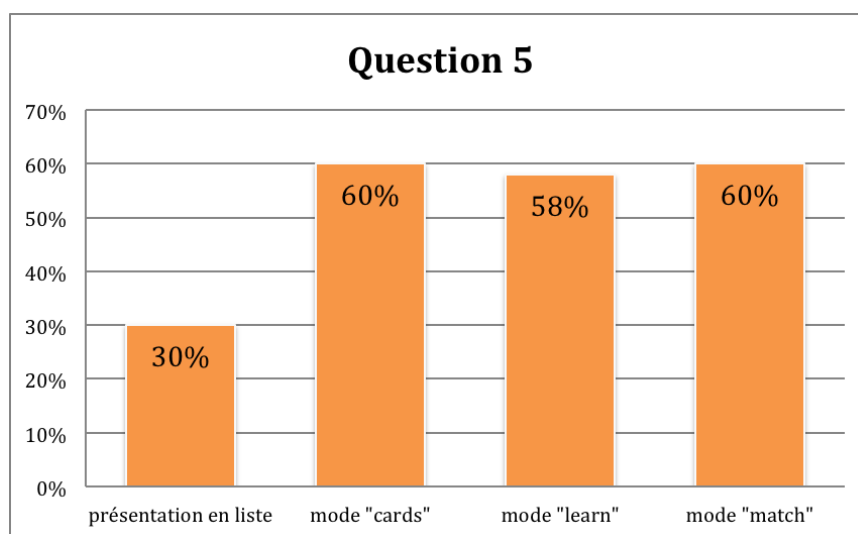


Figure 5: Modes d'apprentissage utilisés par les élèves

Là aussi, il est intéressant de remarquer que l'addition des pourcentages ne donne pas 100%. Les élèves ont ainsi, pour la plupart, utilisé plusieurs des modes d'apprentissage fournis par l'application : de 1 aux 4 modes par élève, avec une moyenne se situant à 2,05. L'ensemble des modes de l'application semble donc être utile pour les élèves, qui en utilisent également plusieurs.

Appréciation de l'application par les élèves

La deuxième partie du questionnaire cherchait à obtenir des données plus qualitatives en recueillant les impressions des élèves suite à l'utilisation de l'application. La question 7 demandait ainsi aux élèves de préciser ce qu'ils avaient particulièrement apprécié lors de leur expérience avec *Quizlet*, s'ils avaient particulièrement apprécié quelque chose. Les réponses des élèves n'ayant pas indiqué un mode d'apprentissage particulier (redondant avec la question 5) apparaissent dans la figure 6.

Code élève	Réponse de l'élève
B1.3	C'est plus motivant pour apprendre et plus facile.
B1.5	Ça change des méthodes de d'habitude.
B1.6	Moins lourd que le cahier dans le sac
B1.7	La présentation et l'utilisation facile
B1.9	Le système de carte, l'appli est très complète
B1.10	Le fait d'écrire le mot, cela nous apprend à l'écrire correctement
E2.3	C'est interactif.
E2.5	Pouvoir passer de la langue I à la langue II et inversement.
E2.6	C'est pratique.
E2.7	L'application est simple d'utilisation et pratique.
E2.9	Simple d'utilisation
E2.11	La prononciation, le jeu match et la liste m'aident beaucoup
E2.13	On peut écouter les mots
E2.15	C'est bien organisé.
E2.18	Le mode match et le fait de pouvoir rajouter du voc au cas où.
E1.1	Le fait que lorsque la réponse est fausse on doit la récrire jusqu'à ce que ce soit correct.
E1.2	C'est pratique.
E1.3	C'est praktisch
E1.4	Ce qui est bien se sont que il y a la petite voix qui nous prononce le nom. Et c'est très pratique aussi, car on peut réviser partout dès qu'on a le temps.
E1.6	Beaucoup de modes. Forme de jeu.
E1.8	Simple d'utilisation. Efficace.
E1.11	C'est sur l'iPhone, ce qui évite de devoir sortir les livres dans le LEB. Ça passe le temps.
E1.12	Utile, car on peut réviser à tout moment.
E1.13	C'est utile et pratique.

Figure 6: Réponse des élèves à la question 7 (sic !)

Les nombreux commentaires positifs des élèves (comparés au peu de commentaires négatifs recueillis par la question suivante) montrent qu'ils ont apprécié l'application. Les points particulièrement appréciés sont ainsi l'ergonomie de l'application (E2.15, E2.7, E2.9, B1.9, B1.7, E1.8), certaines particularités de l'application, comme la possibilité d'écouter la prononciation (E2.13, E1.4, E2.11), le fait de devoir écrire la réponse (E1.1, B1.10) ou encore de pouvoir être interrogé dans une langue ou dans l'autre (E2.5). Les autres commentaires font écho aux recherches précédentes présentées dans la deuxième section et sont liés aux caractéristiques des applications mobiles, comme l'interactivité (E2.3), la légèreté par rapport au livre de vocabulaire (B1.6) et la mobilité (E1.11, E1.12). L'aspect ludique de l'application apparaît également dans une des réponses (E1.6). L'application semble donc avoir des avantages différents pour chacun des élèves.

La question 8 était le pendant négatif de la question 7 et cherchait à savoir si quelque chose avait particulièrement déplu aux élèves. Les réponses des élèves ayant répondu à cette question sont contenues dans la figure 7.

Code élève	Réponse de l'élève
E2.14	Quand on doit écrire les réponses, c'est trop long si on doit écrire toutes les formes des verbes
E1.1	Les ü, sur le téléphone, on n'arrive pas à mettre les " qui n'est pas sur la lettre, alors ça nous met toujours faux.
B1.5	Pour les verbes, on doit écrire à tous les temps.
B1.7	oui, quand on est en mode learn, c'est énervant de récrire tout avec les virgules
E2.1	dans le mode learn, des frappes de faute même si c'était pas faute, à cause des choses entre parenthèses
E2.2	fautes de frappe, mode learn en règle générale
E1.6	Ce qui concerne les verbes, il ne faudrait pas mettre : ex : sehen + Dat. Ça ne sert pas à grand chose et c'est embêtant lorsqu'on fait des modes de jeu sur l'ordi à tout écrire.
E1.7	Oui, pour le mode learn, je n'arrive pas à mettre les " pour le pluriel, et donc ça m'était compté comme faute
E1.13	Oui, lorsque nous devons noté les mots, il nous demande chaque fois le verbe + dative ou le pluriel

Figure 7: Réponse des élèves à la question 8 (sic !)

Les commentaires des élèves concernent tous le mode « learn » et sont davantage liés à la nature de l'allemand qu'au programme. Les listes de vocabulaire contiennent en effet les indications des cas demandés par les verbes ainsi que le pluriel des noms, très irréguliers en allemand. Certains élèves ont été ainsi énervés par le fait de devoir saisir ces informations. D'autres ont également eu de la difficulté à trouver les bons symboles sur leur clavier. Notons toutefois que les commentaires négatifs, listés de façon exhaustive ici, sont bien moins nombreux que les commentaires positifs de la question 7. L'analyse de ces deux questions semble donc démontrer que les élèves ont, dans l'ensemble, eu une expérience davantage positive que négative lors de l'utilisation de l'application.

Cette observation semble confirmée par les résultats de la question 11, qui visait à déterminer quelles valeurs les élèves attribuaient à l'application. Pour ce faire, une liste d'adjectifs était soumise aux élèves, qui étaient invités à cocher ceux qu'ils utiliseraient pour qualifier l'application. De façon à ne pas biaiser les résultats, le même nombre d'adjectifs à connotation positive et négative était donné, à savoir trois adjectifs positifs et trois adjectifs négatifs. Les résultats de cette question apparaissent dans la figure 8.

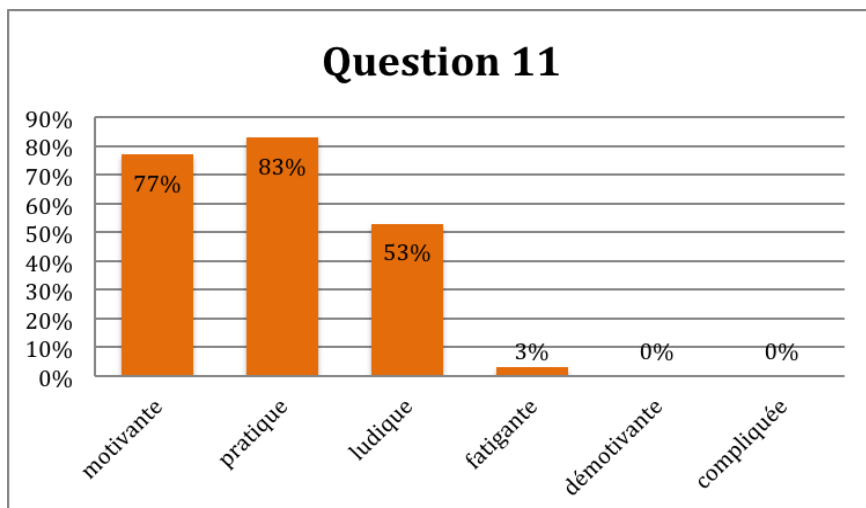


Figure 8: Réponses des élèves à la question 11 "Diriez-vous que l'utilisation de l'application était..."

Les réponses fournies par les élèves montrent que les élèves considèrent l'utilisation positivement, presque à l'unanimité. Ils sont ainsi 83% à trouver l'utilisation de Quizlet pratique, 77% motivante, 53% ludique, alors que seul 3% (1 élève) la considère fatigante et qu'aucun ne la trouve démotivante ou compliquée. L'ensemble des réponses fournies dans cette deuxième partie du questionnaire montre donc, encore une fois, que les élèves ont apprécié utiliser l'application.

Les dernières questions étaient centrées sur l'appréciation de l'application par les élèves en fonction de leur méthode de révision habituelle. Il est en effet possible que les élèves apprécient l'application de façon générale, mais qu'ils préfèrent tout de même leur façon de faire traditionnelle, auquel cas la pertinence de la mise en place d'une application au sein de l'enseignement se retrouve amoindrie. La question 10 demandait donc aux élèves s'ils considéraient le fait de réviser avec l'application plus efficace, aussi efficace ou moins efficace que leur méthode de travail habituelle. Leurs réponses apparaissent dans la figure 9.

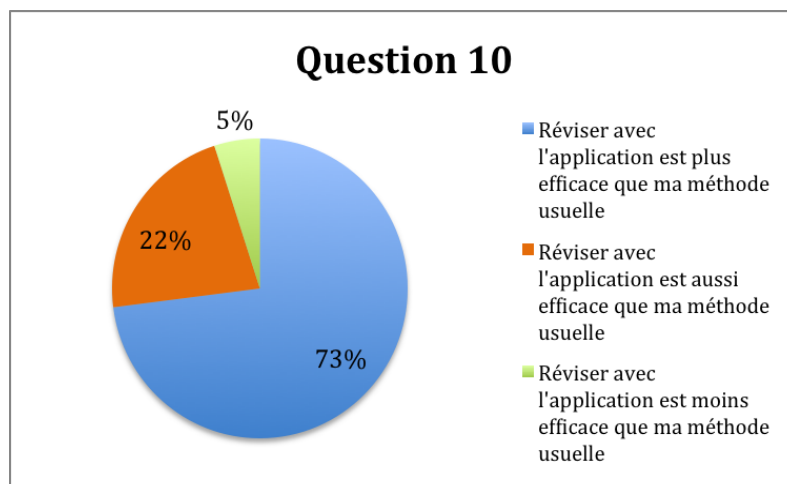


Figure 9: Réponse des élèves à la question 10 "Pensez-vous que..."

Une fois de plus, les réponses des élèves sont clairement en faveur de l'application, puisque 73% d'entre eux la considèrent plus efficace que leur méthode usuelle, 22% aussi efficace et 5% moins efficace. Quant aux raisons justifiant leur opinion, demandées dans la question subsidiaire à cette question (question 11 du questionnaire), ce sont les mêmes qui apparaissant dans les réponses à la question 7, raison pour laquelle il a été décidé de ne pas les analyser. Les résultats obtenus pour la question 13, demandant aux élèves s'ils comptent continuer à utiliser l'application à l'avenir, confirment logiquement la question 10 : 97% des élèves interrogés disent vouloir continuer à utiliser l'application. Seuls 67% se disent toutefois prêt à créer leurs propres listes de vocabulaire (question 14). L'ensemble des réponses fournies par les élèves dans cette deuxième partie du questionnaire montre donc non seulement qu'ils apprécient l'application, mais également qu'ils l'estiment plus efficace que leur méthode de révision traditionnelle.

4. Conclusions

Centrée sur le point de vue des élèves à propos de l'utilisation de l'informatique au sein de la classe, cette recherche montre tout d'abord qu'il vaut la peine d'offrir aux élèves la possibilité de réviser leur vocabulaire grâce à une application pour smartphone. Les résultats ont ainsi montré qu'une très grande majorité des élèves interrogés dans le cadre de ce travail accueillent ce nouvel outil positivement, en l'utilisant largement. Ils apprécient les avantages offerts par cette méthode de révision, comme, entre autres, l'interactivité et la portabilité. Mettre en place un système de révision sur smartphone semble donc être une possibilité d'accroître la motivation des élèves à apprendre leur vocabulaire.

En plus de cette appréciation générale, ce travail a aussi pu documenter l'utilisation des élèves et mettre en évidence les caractéristiques qu'une application doit avoir pour remporter l'approbation des élèves : une bonne ergonomie, d'une part, et plusieurs modes de révision, d'autre part. Corollaire de ce résultat, ce travail démontre également l'adéquation de *Quizlet* pour la révision, dont les nombreuses fonctionnalités ont fortement plu aux élèves. On comprend ainsi pourquoi elle compte tant d'utilisateurs.

De façon plus générale, cette étude démontre également l'importance et la démocratisation de la technologie et des smartphones chez les élèves. La totalité des élèves de cette enquête possède un smartphone et on remarque qu'ils sont très enclins à l'utiliser, dans tous les endroits ainsi que de façon privée comme de façon scolaire.

Si cette recherche met en lumière le point de vue favorable des élèves quant à l'utilisation du smartphone au sein de l'enseignement, il serait toutefois dangereux, à ce stade, d'y voir une solution idoine pour l'apprentissage. Bien que les résultats soient positifs, il faut en effet garder à l'esprit que les impressions recueillies au cours de cette enquête se basent sur la révision pour un seul test, ayant eu lieu un mois après la présentation de l'application en classe. Rien ne permet donc d'assurer que les réactions positives des élèves ne soient pas dues à l'effet de nouveauté et qu'elles ne changeront pas par la suite. Par ailleurs, cette recherche rend compte uniquement des impressions des élèves, sans tenir compte du résultat de leur apprentissage. Bien que leurs impressions aillent dans ce sens, il n'est pas possible de prouver que la révision grâce à l'application est plus efficace ni que les élèves retiennent leur vocabulaire d'avantage avec l'application qu'avec leur méthode de révision usuelle, que ce soit à court terme ou à long terme. Si cette recherche montre donc que les élèves ne sont pas opposés à utiliser une application smartphone pour réviser leur vocabulaire, marquant ainsi un premier pas en faveur de leur utilisation, elle ne fait que soulever d'autres questions relatives à ce nouvel outil. Autant de questions qui pourraient faire le sujet d'autres enquêtes au cours des prochaines années...

5. Remerciements

La réalisation d'une telle enquête aurait été impossible sans le soutien des personnes autour de moi. Je tiens ainsi à remercier particulièrement :

- Madame Stéphanie Künzi, ma praticienne formatrice, qui m'a permis d'intervenir dans ses classes pour ce mémoire,
- Monsieur Jacques Mounir, enseignant à l'EPCL, qui a créé les listes de vocabulaire Quizlet pour les élèves de première année en apprentissage d'employé de commerce,
- Madame le Professeur Florence Quinche, ma directrice de mémoire, pour sa disponibilité et ses remarques constructives,
- les élèves sondés dans le cadre de l'enquête, sans qui ce travail n'aurait pas pu aboutir.

6. Bibliographie

Baçoğlu, E. B. et Akdemir, Ö. (2010). A Comparison of Undergraduate Students' English Vocabulary Learning : Using Mobile Phones and Flash Cards. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology* 9.3, pp. 1-7.

Chinnery, G. M. (2006). Emerging Technologies. Going to the MALL : Mobile Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology* 10.1, pp. 9-16.

Davies, G. (sans date). CALL (computer assisted language learning). Accès : 22 janvier 2015, <https://www.llas.ac.uk/resources/gpg/61>

Levy, M. (1997). *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. Oxford, England : Clarendon Press

Stockwell, G. (2010). Using Mobile Phones for Vocabulary Activities : Examining the Effect of the Platform. *Language Learning & Technology* 14.2, pp. 95-110.

Tisseron, S. (2002). *L'intimité surexposée*. Paris, France : Hachette.

Zhang, H., Song W. et Burston J. (2011). Reexamining the Effectiveness of Vocabulary Learning via Mobile Phones. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology* 10.3, pp. 203-214.

7. Annexe : questionnaire

Questionnaire sur l'application « Quizlet »

Première partie : ce que vous avez utilisé

1. J'ai utilisé l'application pour réviser ☐ oui ☐ non
2. J'ai utilisé l'application (plusieurs réponses possibles) :
 - ☐ à l'école
 - ☐ dans le bus/le train, etc
 - ☐ à la maison
 - ☐ ailleurs : _____
3. J'ai utilisé l'application _____ fois en tout, pour des sessions d'en moyenne _____ minutes.
4. J'utilisais déjà cette application pour réviser ☐ oui ☐ non
5. Dans l'application, j'ai surtout utilisé (plusieurs choix possibles)
 - ☐ la présentation en liste
 - ☐ le mode « cartes »
 - ☐ le mode « learn » (dans lequel il faut saisir les réponses)
 - ☐ le mode « match » (dans lequel il faut associer des paires de mots)
6. Je me suis aussi servi du site internet *quizlet.com* pour réviser ☐ oui ☐ non

Deuxième partie : votre expérience avec Quizlet

7. Est-ce que quelque chose vous a particulièrement plu lors de l'utilisation de Quizlet ? Si oui, précisez ce qui vous a plu :

8. Est-ce que quelque chose vous a particulièrement déplu lors de l'utilisation de Quizlet ? Si oui, précisez ce qui vous a déplu :

9. Avant de connaître Quizlet, vous révisiez :

- ☐ en apprenant les mots à partir de la liste de vocabulaire du livre
- ☐ par des petites cartes en carton
- ☐ avec une autre application. Si oui, laquelle : _____.
- ☐ autre : _____

10. Pensez-vous qu'utiliser Quizlet pour réviser votre vocabulaire est :

- ☐ plus efficace que ma méthode usuelle
- ☐ aussi efficace que ma méthode usuelle
- ☐ moins efficace que ma méthode usuelle

Pourquoi ?

11. Diriez-vous que l'utilisation de l'application était (plusieurs réponses possibles):

- ☐ motivante
- ☐ compliquée
- ☐ pratique
- ☐ ludique
- ☐ démotivante
- ☐ fatigante
- ☐ autre : _____

12. Pensez-vous continuer à utiliser l'application à l'avenir ? ☐ oui ☐ non

13. Seriez-vous prêt à utiliser l'application en fabriquant vos propres cartes ? ☐ oui ☐ non

14. Que suggéreriez-vous pour améliorer l'application ?

15. Si vous avez d'autres commentaires, les lignes suivantes sont prévues à cet effet :

Révision de vocabulaire sur smartphone : le point de vue des élèves du secondaire II

Conduite au sein de l'unité Médias et TIC, cette étude évalue la réaction des élèves à propos de l'utilisation d'une application sur smartphone pour réviser leur vocabulaire allemand. Elle en documente ainsi l'utilisation et met en lumière la façon dont les élèves la jugent, par l'analyse de données quantitatives et qualitatives obtenues par des questionnaires soumis à trois classes d'école professionnelle. Après une brève définition du cadre (notamment MALL et CALL) ainsi qu'un passage en revue des enquêtes similaires ayant déjà été réalisées dans d'autres pays, l'application *Quizlet*, choisie pour l'enquête, est présentée, de même que ses fonctionnalités. La suite du travail est dévolue à l'analyse des réponses fournies par les élèves dans le questionnaire. L'utilisation de l'application par les élèves y est illustrée par des données statistiques montrant notamment que les élèves tirent parti de la mobilité offerte par l'outil et de ses différentes fonctionnalités. Une deuxième partie se concentre davantage sur les réactions des élèves lors de l'utilisation de l'application, avec des données qualitatives. Il ressort que les élèves accueillent l'outil très favorablement et qu'ils le considèrent, à une très large majorité, plus efficace que leur méthode d'apprentissage usuelle. La conclusion reprend ces éléments et suggère de nouvelles pistes de réflexion et d'analyse pour de futures recherches.

Mots-clés : smartphone, *Quizlet*, secondaire II, vocabulaire, MALL, allemand, langues, apprentissage, quizz