

Luxembourg, le 16 janvier 2018



Monsieur Mars DI BARTOLOMEO
Président de la Chambre des Députés
LUXEMBOURG



DEMOKRATESCH
PARTEI

Chambre des Députés
Groupe Parlementaire

Monsieur le Président,

Par la présente, nous avons l'honneur de vous informer que, conformément à l'article 80 de notre Règlement interne, nous souhaitons poser la question parlementaire suivante à Monsieur le Ministre de l'Education nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse:

« Les outils d'apprentissage classiques dans les écoles luxembourgeoises sont de plus en plus complétés par des outils informatiques. En France, certaines écoles sont en train de tester le jeu d'aide à l'apprentissage de la lecture « GraphoLearn ». Il s'agit d'une application d'apprentissage sur tablette développée en Finlande et adaptée aux spécificités de la langue française.

Dans ce contexte nous aimerions poser les questions suivantes à Monsieur le Ministre :

- 1) Monsieur le Ministre peut-il nous indiquer les applications d'apprentissage qui sont actuellement testées et/ou utilisées dans des écoles luxembourgeoises ?*
- 2) Monsieur le Ministre juge-t-il opportun de prendre contact avec les développeurs de « GraphoLearn » afin d'analyser la possibilité d'implémenter l'application dans l'enseignement de la langue française dans les écoles luxembourgeoises ? »*

Croyez, nous vous prions, Monsieur le Président, à l'assurance de notre très haute considération.

Eugène BERGER
Député

Lex DELLES
Député

9, rue du St. Esprit
B.P. 510
L-2015 Luxembourg

Tel. : 22 41 84 1
Fax : 47 10 07

dp@dp.lu
www.dp.lu



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

Luxembourg, le 15 mars 2018

Monsieur le Président de la Chambre
des Députés

19, rue du Marché-aux-Herbes

L-1728 Luxembourg

Réponse du Ministre de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse à la question parlementaire N° 3560 de Messieurs les Députés Eugène Berger et Lex Delles

Dans leur question parlementaire, les honorables Députés demandent des informations au sujet des applications d'apprentissages actuellement utilisées dans les écoles luxembourgeoises et d'une éventuelle future utilisation de l'application *GraphoLearn*.

Ad 1)

a) Actuellement, de nombreuses applications d'apprentissage sont testées dans les écoles luxembourgeoises :

Dans le cadre de la promotion et du développement des compétences en expression écrite, une application de type *Creative Writing Web Application*, appelée *Fieder* en luxembourgeois, est en cours d'élaboration par la société luxembourgeoise *EduTec*. Cette application sera mise à disposition du personnel enseignant des écoles fondamentales et des professeurs de langues de l'enseignement secondaire.

L'application permet aux enseignants de générer en quelques secondes des devoirs du domaine de la production écrite, adaptés aux besoins individuels de chaque élève et tenant compte de ses compétences langagières. L'enseignant y inclut des documents audio-visuels et des consignes, ce qui permet ensuite à l'élève de traiter les tâches de façon autonome, que ce soit en ligne ou à l'aide d'une fiche de travail imprimée, en classe ou à la maison.

La phase pilote de l'implémentation est actuellement en cours et se termine vers la fin du deuxième trimestre 2017/18. La mise en œuvre généralisée se fera à partir du troisième trimestre de l'année scolaire en cours.

Le projet *CrossCult*, outil informatique développé au Luxembourg par le LIST (Luxembourg Institute of Science and Technology), est une application qui fonctionne sur le téléphone portable et qui vise à encourager le partage de narrations historiques et culturelles. Des hot-spots peuvent être définis, par leur lieu géographique, qui s'activent dès qu'on s'approche de ces endroits, tout en les visualisant par le moyen d'une carte des alentours. L'utilisateur pourra donc accéder à des informations historiques et culturelles de cet endroit, accéder à des ressources multimédia (vidéo, narration, ...) et y ajouter même un commentaire personnel.

L'éditeur suisse *profax* offre toute une série d'applications d'apprentissage dans le domaine de l'orthographe et de la grammaire allemande dont certaines sont actuellement testées à

plus large échelle dans nos écoles : *Wortgrammatik Verben*, *Wortgrammatik Nomen*, *Wortstämme*, *Katze mit /tz/*.

D'autres applications comme *Scratch*, *Microbit coding* ou *RST Creator*, sont testées de manière ponctuelle à l'enseignement fondamental, de même que *Swift Playgrounds*, avec laquelle le Lycée Aline Mayrisch entend devenir une *Apple Coding School*.

Les enseignants de la nouvelle section d'architecture A3D au Lycée Josy Barthel à Mamer se familiarisent actuellement avec les applications *AutoCAD* et *TinkerCAD* en vue de leur utilisation à partir de la prochaine rentrée. Citons encore *Adobe Sketch* et *Adobe Creative Cloud*, destinées e.a. aux élèves de la section E et des classes iPad.

Des logiciels comme *Adobe Spark Video* et *iMovie* permettent par exemple de documenter les compétences à l'oral des élèves, tandis que *Explain Everything* est particulièrement adapté à la production de tutoriels ou à la documentation de productions des élèves.

L'Institut national des langues est en train de tester la version LL7 de l'application *Languages of Luxembourg*. Il s'agit d'un outil d'apprentissage des langues basé sur le Web qui permet d'apprendre simultanément 5 ou 7 langues (luxembourgeois, français, allemand, portugais, anglais, arabe et persan). Avec cet outil les apprenants sauront étudier au moment de leur choix, à l'endroit de leur choix et utilise du matériel audio et vidéo téléchargeable gratuitement disponible sur le site Web ou des applications téléchargeables gratuites pour téléphones mobiles.

b) En ce qui concerne les applications qui sont actuellement utilisées dans nos écoles, il est impossible de les citer toutes, car les enseignants jouissent d'une certaine liberté quant aux moyens qu'ils mettent à disposition des élèves dans un souci de différenciation. Il convient pourtant de mentionner plusieurs applications qui sont utilisées à plus grande échelle :

Babbelbubbel, *MathemaTIC.lu*, *projet Voltaire*, *iteo*, *Blitzrechnen*, *oli.lu*, *Office 365*, *Photomath*, *Geogebra*, *Calibri*, *WolframAlpha (Mathematica)*, *König der Mathematik (calcul mental)*, etc.

Ad 2)

L'application *GraphoLearn* est une aide au développement chez l'enfant du décodage graphophonologique lors de la première phase de l'alphabétisation, comme il en existe une multitude. Puisque dans nos écoles fondamentales, l'alphabétisation se fait en langue allemande, une utilisation de cet outil nécessiterait d'abord une adaptation à cette langue, ce qui constituerait un travail de grande envergure. En outre, la méthodologie employée diffère de celle utilisée dans nos écoles. Néanmoins, il serait certainement intéressant d'entrer en contact avec les développeurs de cette application qui pourrait être utile notamment dans des écoles internationales.



Claude Meisch

Ministre de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse