

République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



Université Kasdi Merbah Ouargla

Faculté des Lettres et Langues

Département de Lettres et Langue Française



Mémoire présenté pour l'obtention du master

Science du langage

# Etude descriptive et analytique sur les aspects d'autonomie dans l'apprentissage des langues avec le dispositif d'E-learning Duolingo



Présenté et soutenu publiquement par

**Anouar OUALI**

Directeur de mémoire

**Dr. Asma MARIR**

Fatima Zohra CHERFAOUI	Docteur, université Kasdi Merbah Ouargla	Président
Asma MARIR	Docteur, université Kasdi Merbah Ouargla	Rapporteur
Mohammed TAIBAOU	Docteur, université Kasdi Merbah Ouargla	Examinateur

Année universitaire

2020/2021



**Etude descriptive et analytique  
sur les aspects d'autonomie dans  
l'apprentissage des langues avec  
le dispositif d'E-learning Duolingo**

Présenté et soutenu publiquement par

**Anouar OUALI**



## **Dédicace**

**Je dédie ce travail à mes parents, mes frères et ma sœur qui m'ont toujours soutenue ; à mes deux grandes familles Ouali et Hadji ;**

**A l'âme de ma grand-mère ; aux familles Krizou et Khayat ;**

**A mes chères collègues et sœurs Lila Hadreb, Soundous Fendes et Aziza Khayat ; à tous ceux qui m'ont toujours encouragée ;**

**A tous ceux qui ont participé, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail ;**

**Et à tous ceux qui m'aiment...**



## **Remerciements**

**Je tiens à remercier les membres du jury d'avoir évalué mon modeste travail.**

**Mes chaleureux remerciements vont aussi à ma directrice de travail Dr. Asma MARIR de m'avoir accompagnée et surtout, soutenue vivement dans cette expérience.**

**Un spécial remerciement va à mes deux frères Hammou et Hamza d'avoir été toujours à mes côtés malgré les distances.**

**Je remercie également mes chers collègues et amis qui ont toujours cru en moi et m'ont aidée à surmonter tous les obstacles.**

**Mes remerciements s'adressent aussi et ma chère enseignante du lycée Mlle Amina BENASLA de m'avoir encouragée à poursuivre ma formation en langues.**

**Merci infiniment à tous.**



## **Table des matières**

<b>Introduction .....</b>	<b>9</b>
<b>CHAPITRE-I. L'apprentissage des langues étrangères : de l'hétéronomie à l'autonomie .....</b>	<b>12</b>
<b>I.1. L'acquisition des langues étrangères .....</b>	<b>13</b>
I.1.1. La répétition espacée .....	15
I.1.2. La ludification.....	16
I.1.3. L'assimilation intuitive.....	17
<b>I.2. La notion d'autonomie dans l'apprentissage.....</b>	<b>18</b>
<b>I.2.1. L'autoformation de Philippe Carré .....</b>	<b>18</b>
I.2.1.1. L'approche éducative.....	19
I.2.1.2. L'approche cognitive .....	19
I.2.1.3. L'approche existentielle .....	20
I.2.1.4. L'approche autodidacte .....	20
I.2.1.5. L'approche sociale .....	20
<b>I.2.2. L'autonomie dans l'apprentissage des langues .....</b>	<b>20</b>
I.2.2.1. La langue comme objet d'étude.....	21
I.2.2.2. La langue comme outil de communication.....	21
<b>I.3. Les dispositifs d'auto-apprentissage des langues .....</b>	<b>22</b>
I.3.1. Les dispositifs hybrides .....	22
I.3.2. Les dispositifs d'E-learning.....	23
<b>I.4. Duolingo : aperçu .....</b>	<b>24</b>
I.4.1. Le modèle économique équitable pour l'apprentissage des langues .....	24
<b>I.4.2. Spécificités de la plateforme .....</b>	<b>25</b>
I.4.2.1. Les missions.....	25
I.4.2.2. Les objectifs.....	26
I.4.2.3. Les produits.....	26
I.4.2.4. Les utilisateurs .....	29
I.4.2.5. L'évaluation (rating).....	30
<b>CHAPITRE-II. L'autonomie sur Duolingo : de la description à l'analyse .....</b>	<b>32</b>
<b>II.1. Duolingo : généralités .....</b>	<b>33</b>

<b>II.2. Description : le contenu à apprendre .....</b>	<b>34</b>
<b>II.2.1. Exercices pratiques.....</b>	<b>34</b>
II.2.1.1. L'arbre d'apprentissage .....	34
II.2.1.2. Duolingo Stories .....	35
<b>II.2.2. Contenu informatif.....</b>	<b>36</b>
II.2.2.1. Les conseils .....	36
II.2.2.2. Le forum de discussion .....	37
II.2.2.3. Le dictionnaire .....	38
II.2.2.4. Les podcasts .....	38
<b>II.3. Les aspects d'autonomie <i>Duolingo</i> .....</b>	<b>39</b>
<b>II.3.1. Un programme à personnaliser.....</b>	<b>39</b>
II.3.1.1. L'objectif quotidien.....	39
II.3.1.2. La série de jours .....	39
II.3.1.3. Passer au niveau supérieur : accélérer l'apprentissage .....	40
II.3.1.4. Commentaire.....	41
<b>II.3.2. L'algorithme de répétitions espacées .....</b>	<b>41</b>
II.3.2.1. Commentaire.....	42
<b>II.3.3. Duolingo : assimilation pratique ou traduction quelconque ?.....</b>	<b>42</b>
II.3.3.1. Commentaire.....	43
<b>II.3.4. La ludification : auto-évaluation ou simple motivation ?.....</b>	<b>44</b>
II.3.4.1. Les points.....	44
II.3.4.2. Les récompenses .....	45
II.3.4.3. Les classements .....	46
II.3.4.4. Les bulles d'encouragement .....	47
II.3.4.5. Commentaire.....	48
<b>II.4. Projection des aspects d'autonomie de <i>Duolingo</i>.....</b>	<b>49</b>
<b>II.4.1. Projection sur les représentations de l'autonomie.....</b>	<b>49</b>
II.4.1.1. La définition d'un objectif .....	49
II.4.1.2. La sélection des contenus en fonction des objectifs .....	49
II.4.1.3. La personnalisation d'un programme.....	49
II.4.1.4. Définir un mode d'auto-évaluation .....	50
<b>II.4.2. Projection sur les approches de l'autoformation.....</b>	<b>50</b>
II.4.2.1. L'approche éducative .....	50

II.4.2.2. L'approche cognitive.....	50
II.4.2.3. L'approche existentielle.....	51
II.4.2.4. L'approche autodidacte.....	51
II.4.2.5. L'approche sociale.....	51
<b>II.5. Duolingo vs attente(s) des utilisateurs .....</b>	<b>52</b>
<b>Conclusion .....</b>	<b>60</b>
<b>Références bibliographiques .....</b>	<b>63</b>



## **Introduction**

Dans une perspective didactique, l'apprentissage des langues s'est tant révélé comme sujet récurrent qui ne cesse de se développer pour être de plus en plus un champ d'innovation et de créativité. De grands investissements sont étudiés pour le rendre accessible à une plus grande population mondiale. Pour ce faire, la génération des instruments d'appropriation des langues se dirige vers une indépendance croissante de cette matière du cadre institutionnel et de la scolarisation classique.

La présente étude s'articulera autour d'un outil d'apprentissage des langues moderne qui a eu ces dernières années une tendance mondiale attirante. Elle sera développée sous le titre « *Etude descriptive et analytique sur les aspects d'autonomie dans l'apprentissage des langues avec le dispositif d'E-learning Duolingo* ». S'inscrivant sous la catégorie des dispositifs d'E-learning, la plateforme *Duolingo* va de pair avec l'essor technologique actuel. La notion d'autonomie lui est liée du fait qu'elle offre, avant tout, un accès sur tout périphérique personnel, et puis un apprentissage sans formateur.

Nous nous trouvons intéressés par ce sujet car, de prime abord, les apprenants des langues se dirigent, désormais, vers l'E-learning plutôt qu'aux classes des langues. Ils se sont rendu compte que ces dernières sont devenues relativement incapables d'assurer leur efficacité dans les contextes communicationnel de la vie sociale et professionnelle. Ensuite, la plateforme en question a eu une réputation que nous avons jugé être *sans égale*, et un classement intéressant parmi ces concurrentes. Enfin, sachant que la notion d'autonomie dans l'apprentissage a occupé une grande partie de pas mal d'études, il nous est captivant de saisir une idée sur l'apprentissage des langues en autonomie que *Duolingo* offre.

L'objectif visé par cette étude descriptive est d'envisager les aspects d'autonomie qui figurent dans le processus d'apprentissage des langues sur *Duolingo* ; autrement dit, souligner les différentes manifestations de l'auto-apprentissage des langues sur cette plateforme. Pour atteindre cette visée, nous définissons trois sous-objectifs : décrire les représentations de l'autonomie dans le processus d'apprentissage ; analyser ces représentations ; et enfin les commenter.

La plateforme *Duolingo*, qui représente le corpus de notre recherche, est un site Web et une application gratuite conçue pour l'apprentissage des langues. Elle a été créée en 2011, et lancée au grand public en 2012. Mise à jour plusieurs fois, la plateforme s'est vite développée pour attirer un plus grand nombre d'apprenants autour du monde, spécialement quand elle a pu intégrer 37 langues différentes. Elle a pu aussi développer une diversité de produits gratuits et payants ; entre autres, sa version *Duolingo Plus* qui offre le même contenu avec plus de fonctionnalités.

Notre description va se focaliser beaucoup plus sur la version gratuite car elle constitue la base du projet *Duolingo*. Or, nous mentionnerons aussi – si nécessaire – les nouvelles fonctionnalités de la version payante, mais sans se rendre aux détails.

Apprendre une langue en autonomie n'est pas un sujet récent, mais il se discute énormément actuellement, surtout avec l'avènement des nouvelles technologies d'information. Celles-ci ont envahi la vie humaine de façon révolutionnaire, et ont pu particulièrement faciliter l'apprentissage des langues. *Duolingo* représente un dispositif parmi les plus récents qui opte vers l'autonomie de l'apprentissage. La question centrale qui se pose est : quels aspects d'autonomie sur *Duolingo* ? cette question génère des sous-questions à savoir : qu'est-ce que *Duolingo* ? quelle est sa mission/quelles sont ses missions ? quel(s) objectif(s) ? quel contenu ? quelle(s) méthode(s) ? quelle(s) critique(s) ?

La méthodologie que nous avons sélectionnée pour notre recherche est descriptive et analytique : décrire la plateforme dans les limites de notre objectif (tout ce qui relève de l'autonomie) et analyser les aspects d'autonomie figurant dans son processus. Pour ce faire, nous avons créé un compte sur *Duolingo* avec le pseudonyme *Consuelo*, et nous avons choisi le français comme langue de départ, et l'espagnol et l'anglais comme langues cibles. Ce choix se justifie par la volonté de mettre en évidence les différences entre les contenus d'apprentissage pour chaque langue cible. Ces différences ne sont pas explicitement apparentes dans le choix de l'arabe comme langue de départ. En ce qui est des langues cibles, elles sont choisies pour des raisons de notre maîtrise qui nous permettra de détecter les erreurs en cas d'existence. Nous avons aussi créé un compte dans la version *Plus* avec le pseudonyme *Anna* pour déterminer les divergences entre les fonctionnalités des deux versions.

Le présent travail se subdivise en deux chapitres : le premier traite des notions théoriques, et présente un aperçu sur le projet *Duolingo*. Dans le second, nous nous étendons sur le processus d'apprentissage de *Duolingo*, sur les figures de l'autonomie dans ce processus et puis sur une sélection des avis des utilisateurs-apprenants, des blogueurs et des propriétaires de sites intéressés par l'apprentissage des langues.



**CHAPITRE-I. L'apprentissage des  
langues étrangères : de  
l'hétéronomie à  
l'autonomie**

## I.1. L'acquisition des langues étrangères

Considéré comme l'une de ses compétences complexes, l'être humain a pu développer sa capacité à acquérir les langues étrangères. Pour longtemps, son « *apprentissage* » était formalisé et soumis à une méthodologie centralisée sur la qualité de l'« *enseignement* », ce qui n'est plus en vigueur. Ceci a récemment devenu un apprentissage focalisé sur les apprenants et leur compétence à établir des relations correctes entre leurs conceptions et les nouvelles connaissances devant lesquelles ils se trouvent.

Il serait primordial de notifier que l'utilisation du terme « *acquisition* » revient à l'attribution de ce dernier à une appropriation naturelle et spontanée d'une deuxième langue de la même façon avec laquelle on acquiert sa langue maternelle. C'est la théorie que l'Américain Krashen a adoptée en cinq hypothèses « *acquisition-learning hypothesis, the monitor hypothesis, the input hypothesis, the natural order hypothesis, the affective filter hypothesis* ». Elle postule que l'« *apprentissage* » est une « *acquisition* » contrôlée et guidée systématiquement ; comme a expliqué Wolfgang : « *Dans la distinction entre « guidé » et « non-guidé », la notion de guidage désigne les cas où l'on tente d'influencer le processus volontairement et systématiquement, en s'appuyant sur des méthodes d'enseignement données. Le cas type, c'est un cours de langue* ». <sup>1</sup> Ce sont donc les premiers pas du passage de l'hétéronomie (« *Fait d'être influencé par des facteurs extérieurs, d'être soumis à des lois ou des règles dépendant d'une entité extérieure.* »<sup>2</sup>) à l'autonomie (« *[En parlant d'une pers.] – Faculté de se déterminer par soi-même, de choisir, d'agir librement* »<sup>3</sup>). De la sorte, « *La situation d'apprentissage se construit autour de la notion de "centration sur l'apprenant", afin de prendre en compte les caractéristiques des apprenants, considérés dans leurs besoins, leurs intérêts et leurs motivations, mais aussi leurs représentations, leurs attitudes et leurs stratégies d'apprentissage. Cela a plusieurs conséquences sur le choix des ressources et sur leur organisation.* ».<sup>4</sup>

L'apprenant aurait souvent la capacité de s'approprier une deuxième langue en fonction de sa motivation et ses intérêts. La difficulté de ce processus est relative à

<sup>1</sup> WOLFGANG, K. (1989) L'acquisition de langue étrangère. Traduction par Colette Noyau. Paris : Arman et Colin. Fichier 1-A (chapitres 1), p. 14. Consulté le 08 février 2021 sur : [http://colette.noyau.free.fr/upload/KleinALEfr\\_1.pdf](http://colette.noyau.free.fr/upload/KleinALEfr_1.pdf)

<sup>2</sup> Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012). Hétéronomie. Dans *Portail lexical, Lexicographie*. Consulté le 25 mai 2021 sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/h%C3%A9t%C3%A9ronomie>

<sup>3</sup> *Ibid.*, Autonomie. <https://www.cnrtl.fr/definition/autonomie>

<sup>4</sup> Ciekanski, M. (2005). L'accompagnement à l'autoformation en langue étrangère : contribution à l'analyse des pratiques professionnelles (Etude des dimensions langagières et formatives des pratiques dites "de conseil" dans des systèmes d'apprentissage autodirigé en langue étrangère). [Thèse de doctorat, université Nancy II], vol. 1, pp. 22-23.

la focalisation de ce dernier sur des savoirs moins fonctionnelles dans une situation de communication où le plus essentiel est de comprendre et d'être compris :

*« Les linguistes s'accordent aujourd'hui à dire qu'une langue étrangère n'est ni facile ni difficile, elle est ce qu'elle est ; tenter de proposer des niveaux de difficulté croissants revient à imposer des apprentissages peu utiles pour communiquer. Nous en avons tous fait l'expérience à l'école. Il est reconnu aujourd'hui qu'il est plus utile de confronter l'apprenant à la « vraie » langue à apprendre, et qu'utiliser des documents authentiques (journaux, séries TV etc.) accélère l'apprentissage. »<sup>5</sup>.*

Loin, donc, de la dichotomie « enseignement/apprentissage », l'acquisition des langues étrangères est désormais conçue comme compétence qui peut être développée en « autodidaxie » qui se définit comme « un auto-apprentissage volontaire- quel que soit le niveau scolaire antérieur de l'apprenant- s'effectuant hors de tout cadre hétéroformatif organisé, en ayant éventuellement et ponctuellement recours à une personne ressource »<sup>6</sup>. Les psycholinguistes ont tant tenté de modéliser ; disons « automatiser » le développement langagier chez l'apprenant avec la répétition dite « fondamentale » pour cette compétence : « D'un point de vue pratique, la composante nécessaire [au développement d'une compétence] est le sur-apprentissage. Il faut s'entraîner encore et encore, jusqu'à ce que la performance ait lieu sans attention. Repetitio est master studiorum -l'entraînement, la répétition, le temps consacré à la tâche – telles sont les variables critiques dans l'acquisition des compétences complexes (y compris l'acquisition d'une langue étrangère). »<sup>7</sup>. Telle était concise la mise en pratique avant qu'elle soit enrichie avec ce qui peut être pris pour un apprentissage contextualisé.

Le conditionnement de l'entourage dans lequel se réalise le processus d'apprentissage pour correspondre à un contexte réel, permet à l'apprenant de découvrir par soi-même ce dont il aura besoin pour interagir en utilisant la langue cible :

*L'apprentissage naturel d'une langue ne peut se faire que dans un milieu où tout le monde s'adresse à l'apprenant dans la langue qu'il est en train d'apprendre. ... Le mot « oasis », choisi à dessein, dit bien que l'apprenant ne sera réellement motivé que s'il n'a pas l'impression de se retrouver à l'école. ... L'apprenant ne "subit" pas de test frustrant à l'arrivée : ses guides (et non ses "professeurs"), en l'écoutant, en s'intéressant à lui, l'évaluent sans qu'il s'en*

---

<sup>5</sup> Victoria's English. (s.d). Steven Krashen, n.m. 5 hypothèses pour la théorie de l'apprentissage naturel des langues. <https://www.victorias.fr/dossiers/cours-anglais-dictionnaire/krashen.html#:~:text=Selon%20Krashen%2C%20Le%20conscient%20sert,enfant%20pour%20sa%20langue%20maternelle>

<sup>6</sup> Verrier, C. (1999). Autodidaxie et Autodidactes. *L'infini des possibles*. Anthropos. p. 83.

<sup>7</sup> McLaughlin, B. & Heredia, R. (1996). Dans HILTON, H. (2005) Théories d'apprentissage et didactique des langues. Les langues moderne, (3), pp. 12-21.

*aperçoit. ... De même, au cours de la formation, il n'y a pas d'interrogations, mais des révisions "naturelles" sous forme de dialogues.<sup>8</sup>*

Ce type d'activités représente une sorte d'animation pour un savoir abstrait, et une mobilisation des contenus enregistrés chez l'apprenant qui en aurait besoin dans des situations authentiques d'ordre social ou professionnel.

La fluidité langagière dans une situation de communication réelle (formelle ou informelle) fait appel à des pratiques d'entraînement (dialogue, échange, débat ouvert, etc.). En réalité, les situations didactiques n'arrivent souvent pas à consacrer assez de temps pour travailler la maîtrise des compétences communicationnelles définie comme objectif. On y accorde une priorité à la maîtrise des règles et normes qui régissent la langue en tant que système (grammaire, syntaxe, conjugaison, etc.). Elles se trouvent ainsi aussi lointaine, de conditionner un développement considérable des performances productives des apprenants.

Les exigences imposées par les interactions authentiques dans les contextes sociaux, mettent en relief de nouvelles priorités en fonction des intérêts spécifiques à chaque contexte social (professionnel, familial, etc.). Il en dépend que plus de valeur doit être accordée à l'application de certains procédés pragmatiques ou méthodes servant l'efficacité visée par un processus communicationnel.

### **1.1.1. La répétition espacée**

La mémoire humaine fonctionne par entraînement et répétition, réalité que les études expérimentales d'Ebbinghaus (s.d) sur la mémoire et l'apprentissage ont prouvée. Ces études confirment que « *Une seconde répétition, assez proche de la première dans le temps, va porter le taux de mémorisation à 65% environ. D'autres répétitions du savoir, de plus en plus espacées dans le temps, donnent enfin la possibilité d'une mémorisation et d'une acquisition des savoirs plus réelle et durable.* »<sup>9</sup>.

La courbe de l'oubli d'Ebbinghaus a montré que l'être humain oublie souvent 50% de ce qu'il apprend après un certain temps. Pour améliorer la capacité de mémorisation, il propose après de longues expériences, des révisions de plus en plus espacées : une première répétition après dix minutes du premier contact avec l'information ; une deuxième après un jour ; une troisième après une semaine ; une quatrième après un mois et une cinquième après six mois. Cette fréquence de reprise est en

---

<sup>8</sup> Centre DIALOGUE (s.d). *Une découverte vivante et non artificielle.*

<https://www.coursdelangues.com/index/cours-langues-individuels-intensifs-residentiels/methode-enseignement/communiquer-langue-etrangere.html>

<sup>9</sup> Académie Nantes (s.d) *la courbe de l'oubli d'Ebbinghaus.* <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/innovation-pedagogique/echanger/la-courbe-de-l-oubli-d-ebbinghaus-1290774.kjsp?RH=1164377091218>

effet bien étudiée que ni plus ni moins ne saurait donner les résultats souhaitables ; c'est-à-dire, si on prolonge l'un de ces intervalles de temps ou on le diminue aléatoirement, la mémoire aura plus de tendance à oublier l'information.

Cependant, la capacité de mémorisation change d'une personne à une autre, ce qui exige une adaptation des moments de révision adéquats. Pour calculer ces moments pour chaque personne, l'opération était très compliquée pour être effectuée manuellement. Aujourd'hui, elle est devenue très pratique en utilisant les logiciels qui créent des algorithmes en fonction de la capacité de mémorisation de chacun, qui se détermine à partir du nombre d'erreurs commises. Actuellement, « *Cette technique d'apprentissage, appelée "distributed practice" ou "spaced repetition", est largement intégrée dans les outils numériques d'apprentissage des langues qui prévoient des sessions courtes et cherchent à être les plus attrayants possible.* »<sup>10</sup>.

### **I.1.2. La ludification**

Il est plus facile d'amener l'être humain à réaliser une tâche amusante qu'à faire un travail ordinaire. C'est pour cette raison que le concept du jeu s'est intégré dans plusieurs champs d'activités sérieuses, tel que l'apprentissage. D'après le dictionnaire Le Robert, la ludification désigne « *Application des mécanismes ludiques à ce qui ne relève pas du jeu* »<sup>11</sup>. Les apprentissages constituent un champ très convenable pour être gamifié : les apprenants ont besoin d'être motivés et suscités dans n'importe quelle situation d'apprentissage. Rien n'est plus attractif qu'apprendre un savoir ou une compétence de la vie quotidienne en s'amusant, tant pour les jeunes apprenants que pour les adultes. La ludification est aussi présente dans les entreprises et les organisations, où les employés sont appelés à maîtriser certaines compétences ou développer leurs habiletés.

Les sites et applications d'apprentissage des langues connaissent plus d'utilisateurs lorsqu'ils intègrent les mécanismes du jeu (gagner des points, des récompenses, des scores, évoluer dans les niveaux, être classé, réaliser des missions). Cela peut maintenir l'envie d'apprendre une langue chez l'apprenant plus que se trouver devant un formateur, ou devant un tas d'information notées sur un papier ou sur la page d'accueil d'un site.

Cependant, la concentration de l'apprenant doit toujours être sur l'appropriation du savoir, et non pas sur la collecte des points et des récompenses, « *Car les tâches*

---

<sup>10</sup> Berthereau, J. (2019). Langues étrangères : merci Internet !. *Les Echos*. [Langues étrangères : merci Internet ! | Les Echos](#)

<sup>11</sup> Le Robert. (s.d). Ludification. Dans *Le Robert, Dico en ligne*. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/ludification>

*elles-mêmes doivent toujours être effectuées dans la vraie vie !* »<sup>12</sup>. En d'autres termes, l'utilisateur de ces applications ne doit pas oublier que son premier objectif est de s'approprier un savoir à exploiter dans des contextes de sa vie réelle.

### I.1.3. L'assimilation intuitive

Selon le dictionnaire Petit Larousse, « *assimiler* » c'est « *fig. assimiler des connaissances, des idées, etc., les comprendre, les intégrer.* »<sup>13</sup> ; de même, l'assimilation intuitive consiste à imprégner une langue étrangère dans l'esprit de l'apprenant de la même façon avec laquelle il a acquis sa langue maternelle, tout en investissant dans les nouvelles technologies. Depuis sa création en 1929 par Alphonse Chérel, la méthode *Assimil* a tenu compte de cette idée et a constitué la base d'une diversité énorme de méthodes d'apprentissage des langues. Elle représente la source génératrice de méthodes pour plusieurs dispositifs numériques d'*E-learning* autour du monde depuis les années 2000. Dans une première approche, l'apprenant perçoit les connaissances en lisant et en écoutant sans essayer de les mettre en usage et d'en produire des énoncés, et dans une seconde approche, l'apprenant commence à exploiter ce qu'il est censé avoir acquis durant la première phase où il était « *passif* ». Il devient donc « *actif* » en produisant des énoncés significatifs, propre à lui et surtout, de plus en plus contextualisés selon des spécifications culturelles. Progressivement, l'apprenant évolue dans son apprentissage en toute autonomie : il développe, à force de la pratique, une capacité d'automatisation cognitive pour adapter et maîtriser l'usage du vocabulaire, des règles de grammaire, des locutions culturelles ainsi que d'autres spécificités propres à la langue cible, dans des contextes réels de sa vie quotidienne. La notion d'« *autonomie* » dans l'apprentissage et l'apprentissage des langues a tant évolué depuis jusqu'au présent, et la tendance qu'elle pourrait avoir nécessite une explication permettant de circonscrire l'extension du terme dans un cadre didactique.

---

<sup>12</sup> Sandrine & Christophe. (2019). *Gamification des apprentissages, quesaco ?*. Apprendre par le jeu. <https://apprendre-par-le-jeu.com/gamification-apprentissages/>

<sup>13</sup> Petit Larousse. (1989). *Assimiler*. Larousse.

## I.2. La notion d'autonomie dans l'apprentissage

Tout d'abord, l'autonomie dans son sens général et premier, fait allusion à un certain degré d'indépendance et de liberté. Ces dernières sont exercées et tenues par un sens profond de responsabilité dans la prise des décisions par un individu, un groupe, une nation, etc. Dans un processus d'apprentissage, la notion d'autonomie, selon Germain, C. et Netten, J., est souvent liées à des individus adultes qui sont susceptible d'être responsables de leur apprentissage<sup>14</sup>. « *Est qualifié d'autodirigé tout apprentissage pris en charge, c'est-à-dire défini, géré et évalué, par celui-là même qui réalise l'apprentissage, qui apprend.* »<sup>15</sup>, c'est-à-dire, l'autonomie est représentée par la capacité de l'apprenant de définir des objectifs, de sélectionner les contenus en leur fonction, de personnaliser un programme et conditionner le processus de sa réalisation. Enfin, la capacité de définir le procédé d'évaluation du progrès de son apprentissage dans la mesure où il arrivera à mettre en pratique ses nouvelles connaissances. Assumer la responsabilité de toutes ces actions introduit une certaine réalisation personnelle des nouveaux acquis lors d'une pratique sociale ou professionnelle, figurant ainsi une certaine performance. *Autoformation* et *sociodidacte* sont deux notions dont le concepteur Philippe Carré a décrit (certes différemment, mais dans le même sens) comment un sujet peut avoir une certaine indépendance importante lors de son appropriation d'un savoir ou d'un savoir-faire. Ils mettent ainsi en question le rôle des établissements scolaires et des institutions dans la formation postscolaire et dans la préparation de l'individu pour se lancer correctement dans la vie sociale et professionnelle.

### I.2.1. L'autoformation de Philippe Carré

D'abord, il faut se donner une idée claire sur le terme *autoformation*. « *Lorsque nous parlons d'autoformation, il faut entendre qu'il s'agit d'un processus éducatif non imposé, librement décidé par l'individu qui souhaite s'approprier des connaissances en fonction d'un projet personnel.* »<sup>16</sup>. Comme étant l'une des théories importantes qui ont marquées les années 90s, il serait essentiel de se situer par rapport à la vision du Français Carré, P. (2001) qui utilise l'expression « *par soi-même* » pour résumer l'idée de l'autonomie dans la réalisation totale ou partielle des pratiques formatives. Sa conception

---

<sup>14</sup> Germain, C. & Netten, J. (2004). Facteurs de développement de l'autonomie langagière en FLE/FLS. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 7(No. En cours), 55-69.

<sup>15</sup> Cuq, J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, p.30

<sup>16</sup> Le Meur, G. (1993). Quelle autoformation par l'autodidaxie ?. *Revue française de pédagogie*, 102, pp. 35-43.

postulée en 1997 et appelée la « *galaxie de l'autoformation* »<sup>17</sup> englobe cinq grandes approches d'autoformation : l'approche éducative (apprendre dans une diversité de dispositifs dans le cadre d'une institution), l'approche cognitive (développer des stratégies d'apprentissage), l'approche sociale (apprendre dans et par le groupe social), l'approche existentielle (apprendre à être) et l'approche autodidacte (apprendre hors des systèmes éducatifs institués).

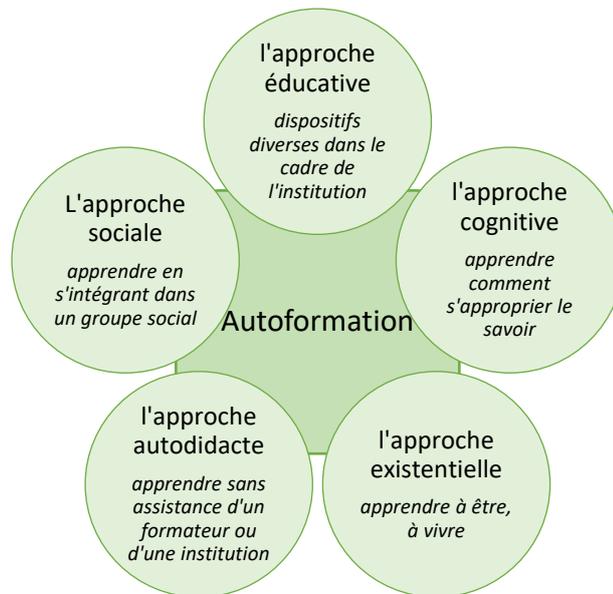


Figure 1 : la galaxie d'autoformation

### I.2.1.1. L'approche éducative

Cette approche représente une assistance numérique qui renforce l'apprentissage des apprenants en utilisant des dispositifs diversifiés (visuels, audios, vidéos, etc.). Les enseignants formateurs ont la possibilité d'utiliser ses dispositifs en classe pour assurer une participation collective dans chaque activité, ou alors de les diffuser en classe (CD ROM) ou en ligne (E-mail ou réseaux sociaux) pour qu'ils soient utilisés individuellement par les apprenants.

### I.2.1.2. L'approche cognitive

En effet, il ne suffit pas d'être adulte pour pouvoir s'approprier un savoir. Gérer un programme et conditionner un processus est en réalité une compétence à part entière que l'apprenant doit maîtriser. Mettre en relation les objectifs et les modalités d'auto-évaluation représente à son tour un savoir-faire indépendant. On aurait beau modéliser une ou certaines méthodes pour s'entraîner à maîtriser ces compétences, mais la nuance entre les capacités cognitives humaines exige plus de

<sup>17</sup> Carré, P. (2001, 21 juin). Définition de l'autoformation. [Témoignage vidéo]. Profession Formateur. Canal U. [https://www.canal-u.tv/video/profession\\_formateur/definition\\_de\\_l'autoformation.408](https://www.canal-u.tv/video/profession_formateur/definition_de_l'autoformation.408)

flexibilité : à chacun sa façon de s'appropriier le savoir en exploitant ses capacités visuelles, auditives et créatives. Conséquemment, savoir apprendre est toujours adaptif et change à deux niveaux : il s'accorde, en premier niveau, avec les potentiels de l'individu et il se développe avec leur développement. En deuxième niveau, il se met en concordance avec la nature du savoir à acquérir.

### **I.2.1.3. L'approche existentielle**

L'apprenant qui utilise cette approche tente d'apprendre à partir de l'observation, l'analyse et l'évaluation de ses propres expériences qu'il a vécues, il essaie d'apprendre à exister en profitant de ce qu'il a approuvé, de ses accomplissements, de ses succès et chutes et en les projetant sur ses nouveaux projets.

### **I.2.1.4. L'approche autodidacte**

L'approche autodidacte ou intégrale est basée sur l'appropriation du savoir en dehors de toute forme d'éducation instituée ; autrement dit, l'apprenant n'est guidé ni par un formateur (enseignement), ni par un établissement ni par un programme conçu par une institution, soit par besoin de société ou par envie individuel. En avançant dans le temps, notamment dans les années 2000, Carré affirme que l'« *On apprend toujours seul, mais jamais sans les autres.* »<sup>18</sup>. Ses propos font songer au nouvel autodidacte appelé par certains « *sociodidacte* » pour bien expliciter l'idée antique que l'être humain est social de sa nature et vit toujours en connexion avec un groupe social. Le sociodidacte devient de plus en plus flagrant avec l'évolution numérique qui va rapidement en dominant tous les champs et les disciplines y compris les relations sociales.

### **I.2.1.5. L'approche sociale**

La société dans laquelle l'apprenant vit joue un rôle primordial dans son processus d'autoformation, car il est toujours en rapport communicationnel avec les autres individus. Ainsi, il a tendance à apprendre dans un groupe social où les participants transmettent et reçoivent les connaissances dans un milieu professionnel ou social, loin des institutions et des instituteurs.

## **I.2.2. L'autonomie dans l'apprentissage des langues**

En les évoquant dans le contexte de l'apprentissage, les langues vivantes peuvent, en effet, occuper deux fonctions : elles peuvent constituer un objet d'étude comme tout autre contenu disciplinaire (physique, médecine, psychologie, histoire, etc.), comme elles peuvent aussi constituer un moyen de communication à travers lequel

---

<sup>18</sup> *Ibid.*

on a accès à d'autres disciplines (apprendre l'anglais pour progresser dans la programmation).

### **I.2.2.1. La langue comme objet d'étude**

La première fonction se manifeste fréquemment dans un apprentissage guidé par l'enseignement où la langue (française par exemple) a le même statut que les autres matières, cas que notre recherche ne couvre pas. Dans un contexte d'éducation instituée, le concept d'autonomie dans l'apprentissage des langues est peu, partiellement et implicitement évoqué, et s'il l'est, il ne le serait pas dans le sens que nous voulons développer. Le terme est plutôt restreint au sens de la notion d'apprentissage « *non-guidé* » et au cas de l'approche éducative. Ces deux notions font référence à un processus centré sur la participation active de l'apprenant et à la diversification des dispositifs pour faire émerger ses conceptions, et donc bien lui adapter la transmission du savoir en leur fonction.

### **I.2.2.2. La langue comme outil de communication**

Nous sommes plus intéressés au deuxième cas où s'approprier une langue vise principalement la communication efficiente dans un contexte quelconque (social ou professionnel), mais toujours non éducatif. L'éducation non instituée est alors l'expression qui véhicule le sens le plus proche de l'autonomie, où l'individu recourt à tout type d'assistance lors de sa formation sauf les institutions et les organismes. Le contenu à acquérir est choisi par le sujet et relativisé à ses intérêts, ses objectifs ou son projet.

Certes, la conception de la langue comme objet d'étude est totalement distincte de la conception de la langue comme moyen de communication. Cependant, dans les deux cas, le critère décisif de l'efficacité de ce processus est le degré d'autonomie langagière : « *Les dispositifs cherchent à répondre aux besoins des apprenants, en termes de besoins langagiers, en fonction des situations de communication dans lesquelles ils vont se retrouver, et à couvrir la variété de besoins d'apprentissage, en fonction de leurs caractéristiques d'apprentissage.* »<sup>19</sup>. Dans une interaction linguistique, plus l'apprenant est capable d'exploiter ces nouveaux acquis pour produire, dans la langue cible, des énoncés nouveaux, propre à lui et correspondant au contexte de la communication, plus il est autonome.

---

<sup>19</sup> Ciekanski, M. (2005). *Op. cit.*, p. 23.

### 1.3. Les dispositifs d'auto-apprentissage des langues

Le terme « *dispositif* » désigne ici tout ce qui peut être considéré comme un ensemble de supports, concrets (ressources humaines, matérielles ou logicielles) ou abstraits (procédés, techniques, méthodes, stratégies) assistant à un processus d'auto-apprentissage, ou destinés à être conçus comme base pour une autoformation intégrale. Si nous considérons qu'un dispositif est soit assistant soit basique dans un apprentissage en autonomie, le premier correspondra à une autonomie partielle (dans une éducation instituée), et le second à une situation d'apprentissage individuel, en indépendance de toute institution, établissement scolaire ou organisme. Lors d'une autoformation intégrale, le sujet sélectionne les instruments et les procédés avec lesquels il pourrait fixer une cadence et un planning pour aboutir à ses objectifs linguistiques définis en sorte qu'ils soient compatibles par rapport aux situations de communication dans lesquelles il sera acteur. Pour y arriver, ces dispositifs doivent jouir d'autant de flexibilité que les spécificités contextuelles du sujet.

Revenons à un trait de différence important qui pourrait donner deux types de dispositifs, en addition à l'idée d'« *assistant/basique* » : pour un premier type, ils peuvent être conçus sous forme d'un programme composé de séances de communication et d'accompagnement, d'espaces réels ou virtuels de dialogue, d'une diversité de supports multimédias, etc.

#### 1.3.1. Les dispositifs hybrides

Afin de bien illustrer la première catégorie de dispositifs, nous en exposons un exemple. Sadiq, B. (2011) utilise « *dispositif hybride* » pour identifier le dispositif *French Online*, et elle décrit la stratégie régissant l'apprentissage qui « *se déroule dans un environnement multimédia, c'est-à-dire dans une situation nouvelle pour l'apprenant habitué à apprendre les langues en présentiel, avec un enseignant et un groupe physiquement présents.* »<sup>20</sup>, ceci désigne un accompagnement continu des ressources humaines. Elle explique que *French Online* se subdivise en trois modalités dont « *l'auto-apprentissage* » comme situation où l'apprenant « *apprend le FLE seul à l'aide des modules en ligne, du guide de l'étudiant et du cédérom audio qui sont les ressources d'apprentissage élaborées par l'institution et qui forment la méthode. Il choisit les supports et les lieux (domicile, bureau, bibliothèque, etc.) en fonction de ses besoins et du temps disponible.* »<sup>21</sup> ; autrement dit, les

---

<sup>20</sup> Sadiq, B. (2011). Le dispositif French Online : apprentissage collaboratif et accompagnement à distance. *Mélange CRAPEL*, (32), 121.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 122.

supports auxquels l'apprenant recourt sont proposés par l'institution pour que l'apprenant en fasse la sélection.

A la différence de « *dispositif hybride* », doué d'une certaine intervention d'accompagnement directe (présentiel) et indirecte (à distance), l'évolution numérique incessante a permis la création d'une nouvelle catégorie que nous prenons pour le second type. Des dispositifs plus accessibles et plus autonomes sont inclus dans un seul système, avec les techniques nécessaires pour développer ses compétences.

### **I.3.2. Les dispositifs d'E-learning**

Des informaticiens, des programmeurs et des concepteurs de logiciels ont éclaté une révolution digitale avec des idées de plus en plus créatives pour assurer le plus d'autonomie, de motivation et d'efficacité possible lors d'un processus d'apprentissage de langues vivantes : Babbel, Rosetta Stone, Duolingo, MemRise, Busuu et bien d'autres. A chacun de ces logiciels sont fixés des objectifs, des démarches suivies pour les atteindre et des modes d'évaluation. Nous en avons choisi un en vue d'effectuer une description générale sur sa création, sa composition et ses particularités, et pour déterminer les limites d'autonomie qu'il présente pour l'apprenant. *Duolingo* en fait le représentatif de ce siècle avec une réputation qui nous a attiré l'attention pour se poser différentes questions sur ce qui est réellement, sa méthode, ses visées, ses offres et d'autres détails qui attirent un nombre considérable d'utilisateurs d'autour du monde.

## 1.4. *Duolingo* : aperçu

### 1.4.1. Le modèle économique équitable pour l'apprentissage des langues

C'est au professeur Luis Von Ahn qu'on doit l'idée du projet *Duolingo*, réalisé pour la première fois en version bêta en 2011 à l'aide de Steven Hacker son étudiant doctorant. Trois mois après son premier lancement au grand public en juin 2012, 250 000 utilisateurs sont actifs sur *Duolingo* par semaine, apprenant quatre langues à savoir l'anglais, le français, l'espagnol et l'allemand.

*Duolingo* (<https://www.duolingo.com/learn>) démarque le monde de l'apprentissage des langues avec son essor vif, et arrive en novembre 2012, à lancer son application *iPhone*, et en mai 2013 son application *Android* avec le lancement de son incubateur qui permet aux utilisateurs d'ajouter des leçons dans leurs langues maternelles au site. En juin 2014, 30 millions d'utilisateurs se trouvent sur *Duolingo* pour apprendre 18 langues différentes.

Ahn réussit à fournir un apprentissage des langues gratuit et accessible pour tout le monde. Il explique, lors d'une conférence TED (2011) comment il a pu penser une autre manière de payer son apprentissage sans dépenser de l'argent. Ceci, d'après le Professeur, est une façon plus équitable pour ne pas exclure la plupart de la population mondiale, qui ne peut pas payer pour jouir de cette opportunité. Le leader du *crowdsourcing*<sup>22</sup> s'inspire donc du concept de *reCAPTCHA*<sup>23</sup> (qui en est aussi le créateur) : numériser les livres du monde à partir de la résolution des *CAPTCHA* qui se fait chaque jour, par des milliers de personnes sur Internet. De la même contribution massive, il propose à son étudiant l'idée de traduire le Web dans toutes les langues possibles pour permettre la compréhension du contenu par tous ses utilisateurs, et donc permettre leur accès à tout. Le défi était de trouver des utilisateurs bilingues et de les amener à traduire gratuitement, et la solution en était une : l'apprentissage des langues. Il s'appuie donc sur la réalité que 1200 000 000 de personnes autour du monde veulent apprendre des langues étrangères, et leur fournit un site dans lequel ils apprennent des langues et à travers lequel ils contribuent à la traduction du Web.

La combinaison des traductions des utilisateurs de *Duolingo* donne un résultat beaucoup plus souhaitable par rapport à la traduction par ordinateurs et qui rivalise même, selon le concepteur, la version des traducteurs professionnels. C'est ainsi

---

<sup>22</sup> En français, la production participative. Elle désigne l'exploitation de la collaboration massive des personnes en vue de réaliser des tâches d'un professionnel.

<sup>23</sup> Test utilisé sur les pages web pour confirmer, d'une manière automatique, que l'utilisateur n'est pas un robot.

que les deux grandes sociétés d'information *CNN* et *BuzzFeed* se convainquent, en octobre 2013, de payer le petit hibou pour traduire leurs différents contenus web.

## I.4.2. Spécificités de la plateforme

### I.4.2.1. Les missions

Pour le *petit hibou* (*Duolingo*), la mission prioritaire qu'il doit accomplir est bien évidemment offrir une expérience originale d'apprentissage gratuit des langues : « *Nous avons créé Duolingo pour que tout le monde ait les mêmes opportunités. L'enseignement gratuit des langues – sans frais cachés, sans contenu premium, tout simplement gratuit.* »<sup>24</sup>. Nous rappelons que *Duolingo* possède une version payante, mais qui fournit le même contenu : elle propose quelques nouvelles fonctionnalités.

La personnalisation de l'apprentissage et l'amusement s'ajoutent à la mission principale comme trait de créativité de l'équipe productrice : « *Chacun apprend à sa façon. Pour la première fois dans l'histoire, nous pouvons analyser comment des millions de personnes apprennent au même moment, afin de créer le meilleur système éducatif possible et l'adapter à chaque apprenant.* » (*ibid.*).

Cependant, le co-fondateur explique lors de sa conférence la base première et l'idée source qui l'a inspiré pour créer *Duolingo* :

*C'est trouver 100 millions de personnes pour traduire le Web dans toutes les langues principales gratuitement. Et si c'est ce que vous voulez faire, vous vous rendez très vite compte que vous allez tomber sur deux gros obstacles. Le premier c'est le manque des personnes bilingues... L'autre problème que vous allez rencontrer, c'est le manque de motivation, comment allons-nous motiver les gens à traduire le Web gratuitement ?... Il s'agit de transformer la traduction en quelque chose que des millions de gens veulent faire, tout en contribuant à résoudre le problème du manque de personnes bilingues : c'est l'apprentissage des langues.*<sup>25</sup>

La traduction du Web par le *crowdsourcing* était donc la véritable mission compliquée qui a généré comme résolution l'idée d'apprentissage des langues et par la suite le projet *Duolingo*. La traduction de *Google* et des ordinateurs précèdent certainement celle de *Duolingo*, mais le professeur Ahn affirme en ce sujet que « *ce n'est pas encore assez bon, et que ça ne le sera pas avant les 15 à 20 prochaines années. Il y a*

---

<sup>24</sup> Duolingo. (s.d) Mission : accessible à tous. *A propos.* <https://www.duolingo.com/info>

<sup>25</sup> Ahn, L. V. (2011, avril). Luis Von Ahn : collaboration en ligne à très grande échelle. [Vidéo]. Technology, Entertainment & Design (TED) Conferences. Consulté le 22 avril 2021 sur : [https://www.ted.com/talks/luis\\_von\\_ahn\\_massive\\_scale\\_online\\_collaboration?language=fr#t-599616](https://www.ted.com/talks/luis_von_ahn_massive_scale_online_collaboration?language=fr#t-599616)

*beaucoup d'erreurs, ...elles sont tellement fréquentes que vous ne savez pas si vous pouvez vous y fier ou pas. »<sup>26</sup>.*

#### **I.4.2.2. Les objectifs**

L'accomplissement des deux missions principales de l'application réalise deux visées communicatives qui concernent une sorte d'égalité d'opportunités données aux individus dans le monde entier.

La première mission est tracée afin d'établir une parité des chances données aux individus en matière d'apprentissage des langues. Les apprenants sont souvent amenés à payer leurs cours de langues avec de l'argent, ce qui élimine les apprenants venant des pays en cours de développement. Pour cela, *Duolingo* propose de payer son apprentissage autrement : « *dans Duolingo, lorsque vous apprenez en fait vous créez de la valeur, vous traduisez des trucs que par exemple nous pourrions facturer à quelqu'un, c'est ainsi que nous pourrions le rentabiliser : puisque les gens créent de la valeur en apprenant, ils n'ont pas à payer avec leur argent, ils paient avec leur temps... mais c'est du temps qu'ils auraient passé de toute façon à apprendre une langue. »<sup>27</sup>. D'une telle stratégie, il suffira de se mettre en ligne sur n'importe quel périphérique pour expérimenter, gratuitement, ce qui n'est pas souvent offert sans frais à payer.*

La seconde mission vise à donner accès à la population mondiale à la partie du Web qui ne leur est pas accessible à cause de la non-maîtrise de la langue dans laquelle le contenu du site est écrit. La langue en ce cas, ne pourrait plus être un obstacle qui empêche les non anglophones de bénéficier des contenus diffusés sur les sites anglophones qui représentent la plus grande partie du Web, et vice-versa.

#### **I.4.2.3. Les produits**

Pour bien enrichir l'expérience d'apprentissage sur *Duolingo*, et en faire une expérience particulière, des produits d'assistance et de développement ont été pris pour des compléments, des options ou alors une chance pour les utilisateurs qui veulent aller au-delà des fonctionnalités fournies.

##### *I.4.2.3.1. Duolingo For Schools*

C'est une option qui permet aux enseignants de soutenir leurs séances en lançant des cours virtuelles dans la classe afin de mieux suivre le progrès d'apprentissage de leurs élèves (figure 2).

---

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Ibid.*

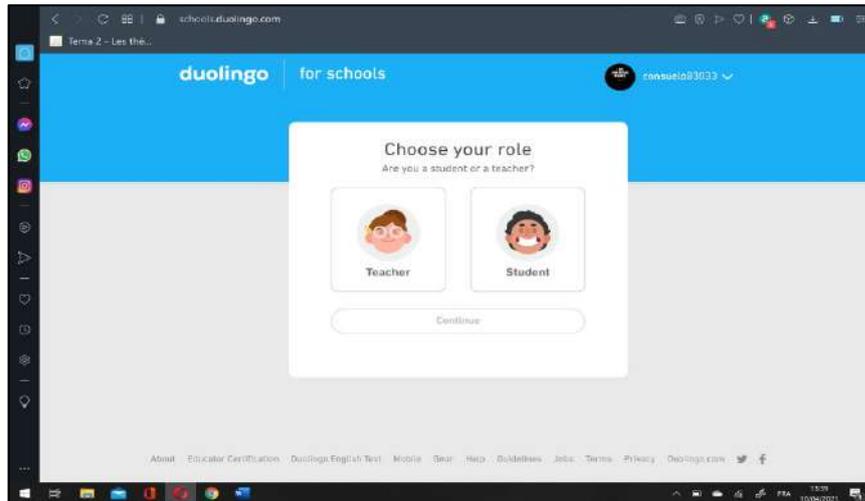


Figure 2 : Duolingo For Schools (Web)

Dans la classe, l'enseignant donne à ses élèves des missions à accomplir. Il sélectionne une *compétence* du programme (débutant, intermédiaire ou avancé), définit un délai et lance le défi en suivant leur évolution. Il peut aussi lancer des activités de classe à pratiquer ensemble.

#### I.4.2.3.2. Duolingo English Test

C'est un test de niveau en ligne accepté par plus de 3000 établissements d'autour du monde. Il coute 49 \$, dure 60 minutes, et contient différentes sortes de pratique orale et écrite : expression, répétition, audition, sélection, production libre, interview, etc. (figure 3).

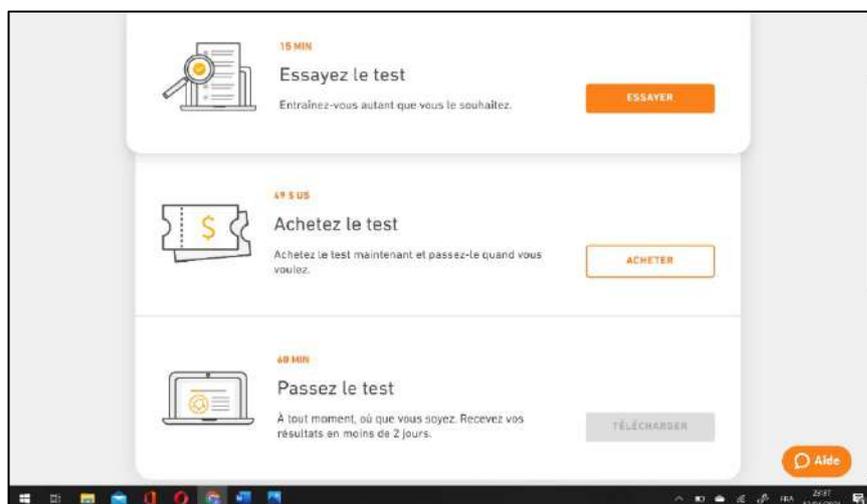


Figure 3 : Duolingo English Test (Web)

48 heures après le test, le candidat reçoit les résultats de son test qui peut les partager avec un nombre considérable d'universités du monde.

### I.4.2.3.3. Duolingo Podcast

Ce sont de petites histoires sociales à écouter, qui servent à améliorer la compétence auditive et la prononciation, et donne une petite idée culturelle sur la société de la langue cible.

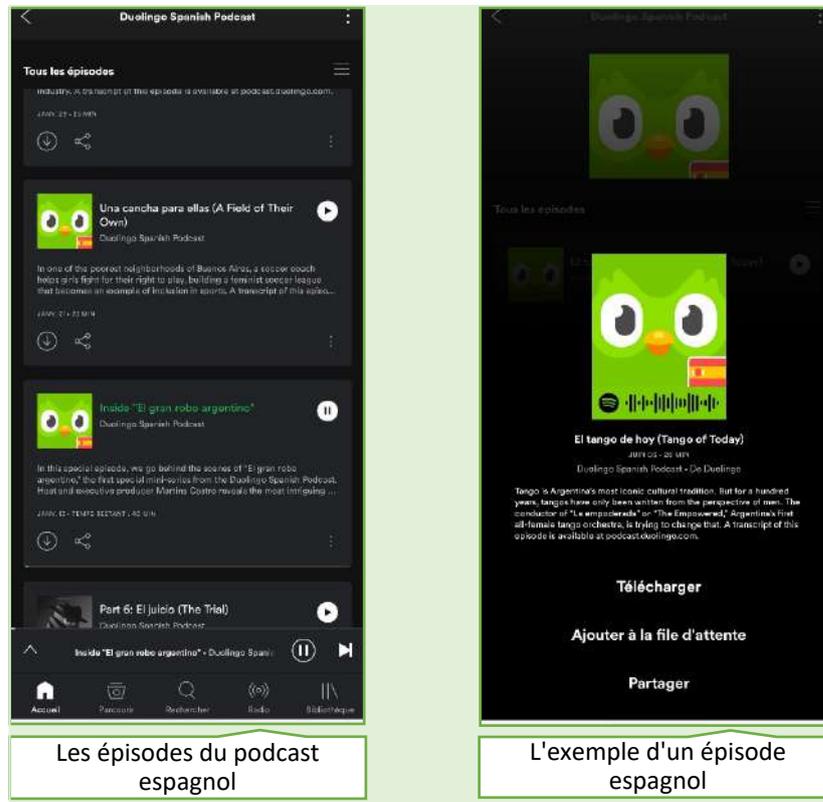


Figure 4 : Duolingo Podcast sur Spotify (app)

Les podcasts *Duolingo* peuvent être lancés sur différents lecteurs de podcasts tel que *Apple Podcasts*, *Google Podcasts* et *Spotify* (figure 4).

### I.4.2.3.4. Le dictionnaire

C'est une fonction qui fournit la traduction des mots avec des exemples illustrant l'usage unique ou multiple de chaque mot.



Figure 5 : Duolingo Dictionary (Web)

Le dictionnaire fournit aussi une lecture audio des mots et des exemples (figure 5).

#### I.4.2.3.5. Duolingo Plus

Est la version *Premium* (payante) de l'application qui offre une période d'essai de 14 jours, et un abonnement mensuel à partir de 6.99 \$. Les nouvelles fonctionnalités de cette version sont : la suppression des publicités, l'accès hors ligne aux cours, un nombre de *vie* illimité, la réparation mensuelle de *série*, le *Quiz* de progression (figure 6).

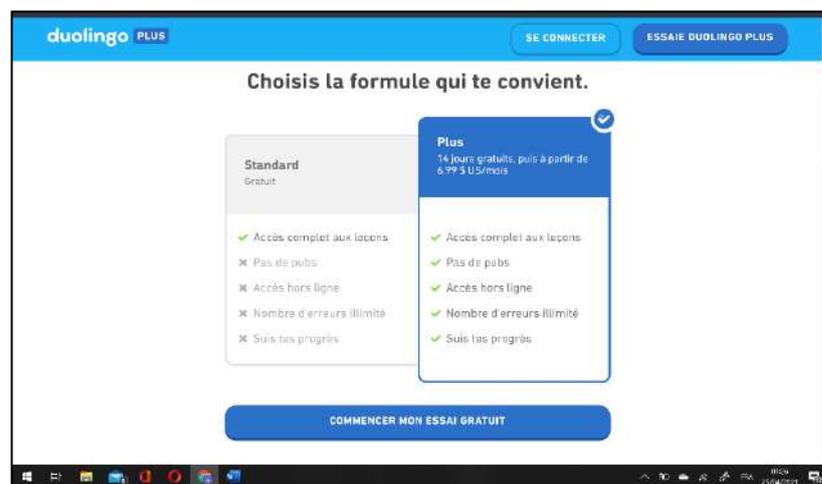


Figure 6 : les fonctionnalités Duolingo Plus (Web)

Les leçons sont communes entre les deux versions à titre d'égalité souligné par le co-fondateur.

#### I.4.2.4. Les utilisateurs

Les apprenants sur l'application Duolingo sont principalement de 13 ans et plus, et grâce à *Duolingo For Schools* elle réussit à intégrer les apprenants de moins de 13 ans. La majorité des utilisateurs du *petit hibou* sont des débutants, mais aussi des

bilingues, des étudiants et des enseignants de langues, et parfois des spécialistes (de différents domaines) qui tente de réaliser des recherches ou des tests d'efficience.

#### I.4.2.5. L'évaluation (rating)

En 2013, *Duolingo* a reçu le prix *App of The Year* par *Apple*, et depuis, elle prend sa place parmi les meilleures applications gratuites recommandées pour l'apprentissage des langues par plusieurs sites, blogs de langues et bilingues.

Actuellement, la plateforme décroche 4,7 sur 5 étoiles sur *App Store*, 4,4 sur *Amazon*. Sur *Google Play Store*, elle est à 4,6 sur 5 étoiles, la première du classement « *les plus rentables* » et la troisième du classement « *top des applications gratuites* ». (Google Play Store, 2021) Elle compte plus de 100 millions de téléchargements et la grande majorité des utilisateurs lui ont donné les cinq étoiles, et les avis favorables sont les plus dominants (figure 7).

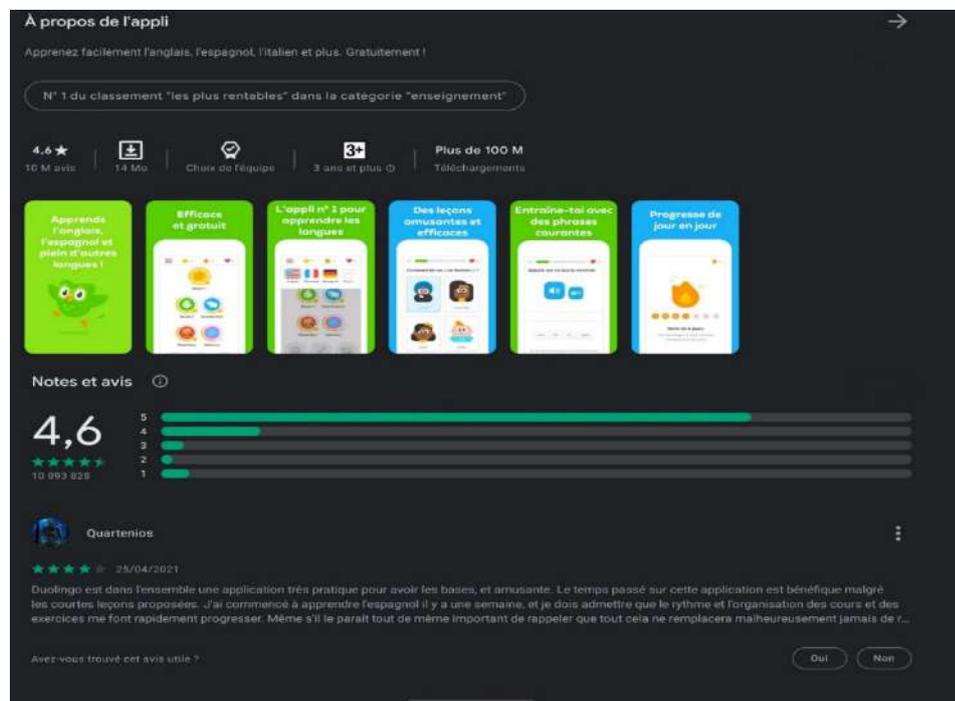


Figure 7 : l'évaluation de Duolingo sur Google Play Store (app)

Néanmoins, l'application reçoit notamment des avis qui comportent de différentes critiques que nous allons en aborder prochainement les plus intéressantes.

En ce qui suit, nous allons essayer de mener une étude descriptive et analytique sur cette application afin de :

- *Présenter le site ;*
- *Décrire le contenu à apprendre ;*
- *Réaliser une projection des aspects d'autonomie dans le processus d'apprentissage du site sur, d'un part, les représentations de l'autonomie, et*

*d'autre part, les approches d'autoformation pour identifier la nature de cette autonomie ;*

— *Et enfin, présenter les critiques les plus importantes données par les utilisateurs et les propriétaires des sites et blogs.*

Pour y parvenir, nous avons créé le compte *Consuelo*<sup>28</sup> sur la version gratuite, et le compte *Anna*<sup>29</sup> sur la version *Plus*, et nous avons choisi l'exemple d'un francophone qui apprend l'espagnol et l'anglais à l'aide de cette application. La priorité aurait dû être donnée à l'apprentissage du français depuis l'arabe ; cas correspondant au contexte du travail. Mais vu les besoins illustratifs de l'étude descriptive, nous nous trouvons obligés de choisir le français comme langue de départ pour expliciter les nuances de répartition des cours entre les langues selon leurs spécificités. Ces nuances n'apparaissent dans le cas de l'arabe qu'à partir de la résolution d'un nombre considérable d'exercices. Les illustrations sont capturées depuis nos deux comptes, parfois ouvert sur un navigateur Web, parfois sur l'application de smartphone (*Android*), et cela sera indiqué dans chaque légende avec les abréviations (Web/app). Il est à noter aussi que les mises à jour réalisées après le 18 mai de l'année en cours ne sont pas concernées par cette étude.

---

<sup>28</sup> Consuelo. [consuelo83033]. (2021, juillet). *Profile*. [Compte Duolingo]. Duolingo. <https://www.duolingo.com/profile/consuelo83033>

<sup>29</sup> Anna. [anna176558]. (2021, avril). *Profile*. [Compte Duolingo]. Duolingo. <https://www.duolingo.com/profile/Anna176558>



## **CHAPITRE-II. L'autonomie sur Duolingo : de la description à l'analyse**

## II.1. Duolingo : généralités

*Duolingo* est un site web et une application téléphonique qui sert à apprendre les langues vivantes, il est disponible en 37 langues différentes et accessible pour tout genre d'utilisateurs autour du monde. Le *petit hibou* procède par le *crowdsourcing* pour traduire des contenus web, ce qui rend l'accès gratuit. C'est ainsi que les utilisateurs participent à la traduction des textes de certains sites. Aujourd'hui, *Duolingo* compte plus de 500 millions d'utilisateurs dont environ 200 millions sont inscrits pendant la période du confinement lié à la propagation du COVID-19 en 2020. Rappelons que l'utilisateur sur *Duolingo* peut apprendre plusieurs langues à la fois.

Lors d'un premier accès, la langue du site est choisie par défaut selon la langue du périphérique ou du navigateur utilisé, choix qui est modifiable dans 23 langues du site. En fonction de ce choix, une liste des langues à apprendre s'affiche : pour le français, sont disponibles l'anglais, l'espagnol, l'italien, le portugais et l'esperanto. Dans les trois étapes suivantes, *Duolingo* demande à l'utilisateur de préciser la raison pour laquelle il veut apprendre une langue, de fixer un objectif quotidien et de préciser son niveau actuel. Pour quelqu'un qui débute dans la langue cible, on lui propose de commencer par les bases : une session de petits exercices de traduction de sa langue vers la langue cible ou l'inverse. Si l'apprenant connaît déjà quelques mots de la langue cible, on lui propose un test de niveau : une session d'environ 20 exercices simples de traduction. L'apprenant peut discuter et commenter sa réponse avec les autres apprenants. Après avoir résolu tous les exercices, on vous montre combien de points vous avez gagné et on vous donne l'accès à votre *session en détail* où vous pouvez revoir vos réponses. On vous informe ensuite, qu'ainsi vous avez commencé une série de jours d'entraînement et que vous avez gagné un *cadeau* : un gel de série que nous verrons l'utilité. Afin de progresser dans l'entraînement, la *création d'un profil* est une étape simple, mais aussi importante pour avoir accès à toutes les fonctionnalités.

Il est évident que chacune de ces étapes qui précèdent l'inscription est sensée. D'abord, la précision de la visée de l'apprentissage d'une langue permet, d'un côté, à l'apprenant de donner valeur à cette visée selon laquelle il pourrait évaluer son apprentissage. D'un autre côté, ceci met l'accent sur ce en quoi *Duolingo* peut lui être utile. En ce qui est du niveau, sa précision permet d'adapter les cours dans le sens de ne pas anticiper les phases, ni de gâcher le temps en ce que l'apprenant sais déjà. Enfin, Les détails de la session vont vous permettre d'évaluer votre premier pas dans ce processus, et le cadeau est la première récompense encourageante qui vous motiverait pour continuer à apprendre. Le reste des étapes vont faire l'objet de la description dans les sections suivantes.

## II.2. Description : le contenu à apprendre

Son profil déjà créé, l'utilisateur (que nous appellerons, désormais, *utilisateur-apprenant*) se met en contact avec ses leçons qui représentent, à part dominante, des exercices à résoudre.

### II.2.1. Exercices pratiques

#### II.2.1.1. L'arbre d'apprentissage

Les leçons sur la plateforme sont conçues comme une « *arbre d'apprentissage* » avec de grandes branches appelées « *points de contrôle* ». Ces derniers comprennent plusieurs unités intitulées chacune selon la partie qu'elle traite de la langue cible. Suivant le titre, l'unité est subdivisée en niveaux qui incluent, chacun, des leçons sous forme d'exercices de grammaire, de conjugaison ou de vocabulaire (figure 8).

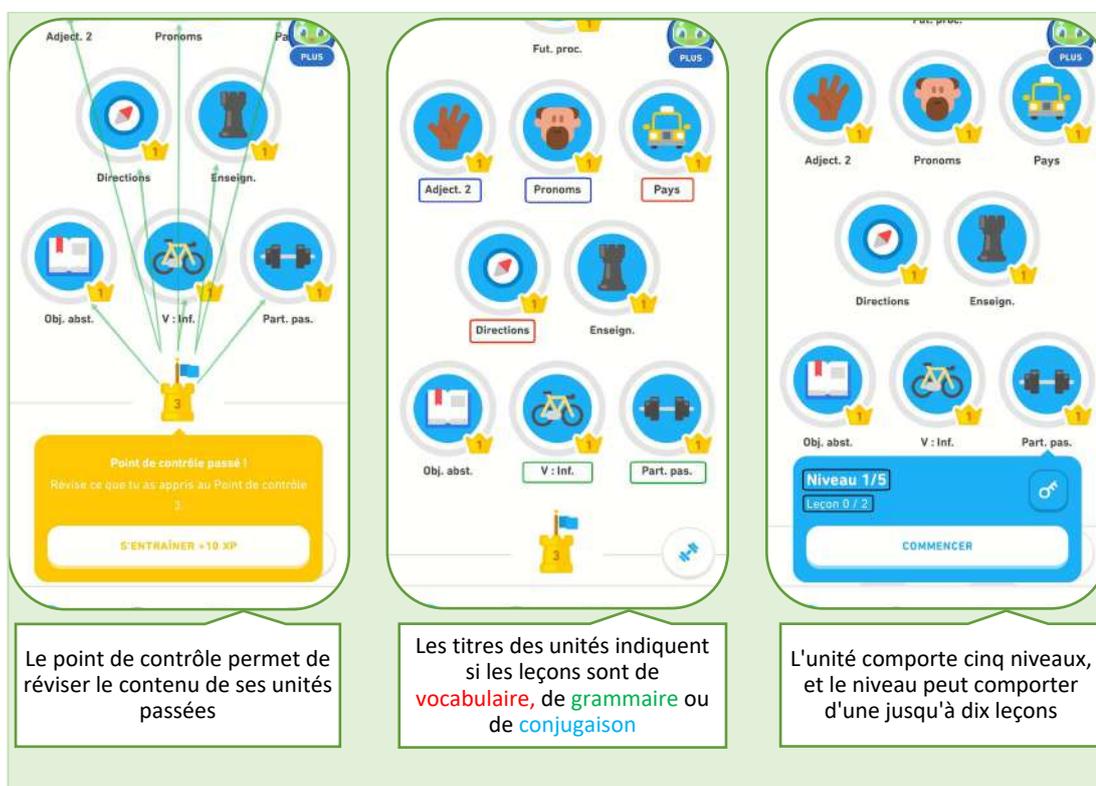


Figure 8 : répartition du contenu (app)

Les exercices consistent à des pratiques effectuées sur des expressions et des phrases simples de type *une petite fille, un petit garçon / je suis un enfant*, qui deviennent de plus en plus complexes telles que *je ne veux ni ton chat ni ton chien / mon père n'est pas grand mais c'est un grand homme*. Ces exercices sont du genre :

- Traduis cette phrase...
- Traduis...

- Tape sur les paires...
- Comment dit-on « ... » ?
- Prononce cette phrase...
- Appuis sur ce que tu entends...
- Choisis le mot manquant / complète la traduction...

### II.2.1.2. Duolingo Stories

C'est une section qui contient de petites phrases successives formant de courts dialogues ou histoires à écouter et à lire, imprégnées par quelques questions rapides à répondre. Cette option permet un petit changement de démarche en vue de maintenir l'attention et la motivation de l'apprenant et une sorte de contextualisation. Elle est exclusivement disponible pour les apprenants de l'anglais.

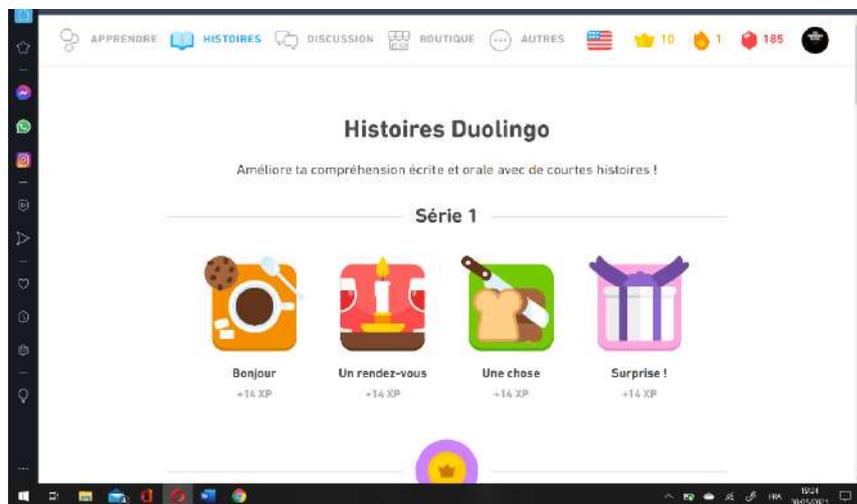


Figure 9 : Duolingo Stories (Web)

Les histoires se débloquent au fur et à mesure en avançant dans l'apprentissage (figure 9).

En répondant aux questions, l'apprenant est censé développer des conceptions de :

#### II.2.1.2.1. Grammaire

Les unités de grammaire sur *Duolingo* se divisent presque de la même façon pour les différentes langues sauf dans le cas où une partie de la langue cible n'a pas d'équivalent dans la langue de départ. Par exemple, pour un francophone apprenant l'espagnol, on intitule une unité complète « être » pour faire la différence entre l'usage de « ser » et « estar », les deux auxiliaires espagnols qui signifient être. Les exercices comprennent les bases de la grammaire qui permettent de construire des phrases simples et d'autres avec un certain degré de complexité ; autrement dit, ils n'incluent pas des notions de grammaire avancées.

#### II.2.1.2.2. Conjugaison

Comme la grammaire, le *petit hibou* consacre pour les exercices de conjugaison des unités divisées selon les temps et modes (si existants) les plus utilisés dans la langue cible. Pour illustrer, les temps et modes en espagnol existent chacun avec son équivalent dans la langue française. Pour l'anglais, le subjonctif n'a pas d'équivalent comme mode ou temps, mais il se forme avec l'infinitif du verbe. On ne lui accorde donc pas d'unité spécifique contrairement à l'espagnol.

#### II.2.1.2.3. Orthographe

Le *petit hibou* donne l'occasion d'assimiler l'orthographe des mots grâce aux exercices de traduction par écriture : taper les énoncés au lieu d'appuyer sur les étiquètes contenant les mots déjà écrits. Si l'utilisateur-apprenant ne connaît pas la traduction d'un mot, il suffit qu'il passe le curseur sur ce mot ou appuyer dessus pour voir leur traduction. On lui propose aussi, parfois, d'autres possibilités de traduction du même énoncé ou expression. Si l'utilisateur-apprenant se trompe dans l'orthographe, on lui signale son erreur en la soulignant et en la corrigeant immédiatement.

#### II.2.1.2.4. Vocabulaire

Le vocabulaire sur *Duolingo* est la partie de la langue la plus importante, avec un nombre d'unité dominant. Les champs de lexique sont généralement proches entre les langues, mais il existe des différences et des priorités qui correspondent à des traits culturels. Donnons l'exemple habituel de l'espagnol et de l'anglais : la langue espagnole est la langue officielle dans vingt pays y compris l'Espagne, raison pour laquelle une unité intitulée pays est consacrée pour faire connaître ces nations, ce qui n'existe pas dans les leçons de la langue anglaise.

La section *mots* permet de suivre le nombre de mots appris par l'apprenant et, grâce aux algorithmes de la révision espacée, un degré de maîtrise est estimé pour chaque mot avec des mentions : *toujours fort, assez fort, c'est l'heure de t'entraîner, trop faible*.

## II.2.2. Contenu informatif

Nous avons appelé contenu informatif tout contenu non pratique qui donne des informations additionnelles sur un point de la langue cible, soit de la part du site (l'équipe *Duolingo*) ou de la part de ses apprenants (les utilisateurs).

### II.2.2.1. Les conseils

Ce sont des notes qui concernent la grammaire, la conjugaison, la phonétique et parfois la culture, et qui accompagnent certaines unités pour expliquer davantage ce qui peut être ambigu ou difficile à comprendre.

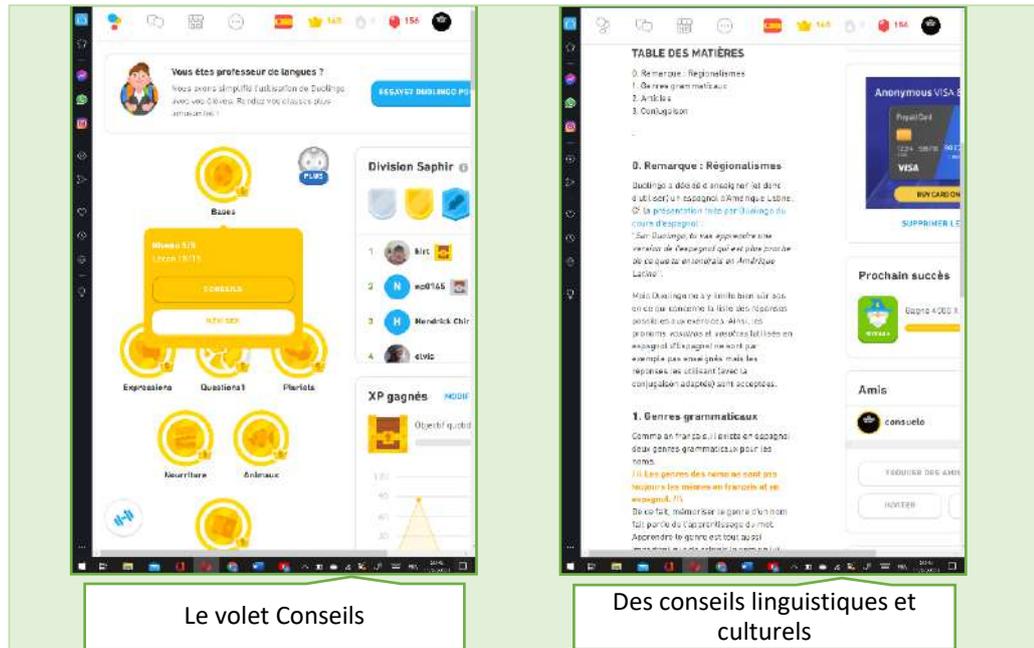


Figure 10 : les conseils (Web)

Les conseils ne sont disponibles qu'en accédant au compte de l'utilisateur-apprenant via le site web *Duolingo* (figure 10).

### II.2.2.2. Le forum de discussion

C'est une sorte de messagerie où les apprenants se rencontrent pour commenter n'importe quel point sur le contenu des leçons : leurs réponses, les corrections proposées par le site, la progression de leur apprentissage, leurs records, etc.



Figure 11 : le forum de discussion (Web)

Le forum permet de partager des informations linguistiques et culturelles, d'échanger des indications sur l'utilisation et les fonctionnalités et de se mettre d'accord sur le signalement d'un problème ou d'une erreur (figure 11).

L'utilisateur-apprenant peut se servir du forum pour inviter les autres utilisateurs-apprenants à un *événement* où ils se rencontrent pour échanger les connaissances.

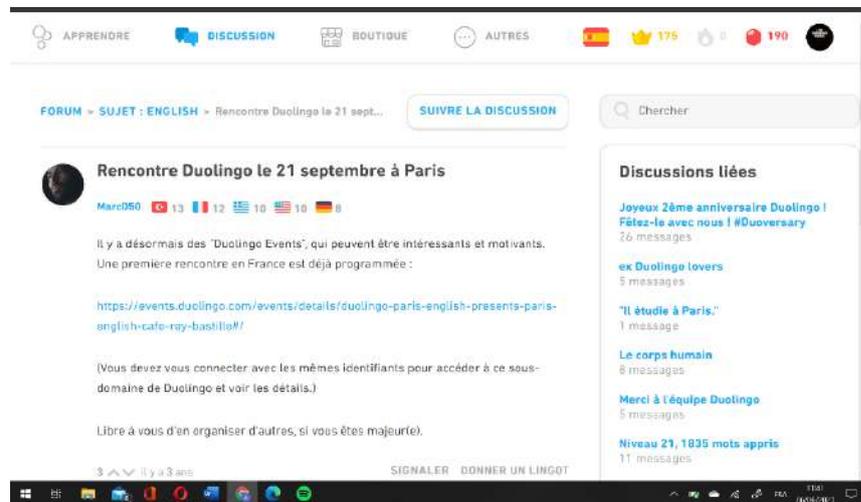


Figure 12 : exemple d'un événement organisé (Web)

Les utilisateurs-apprenants adultes (18 ans et plus) ont l'opportunité de contacter l'équipe *Duolingo* pour les aider à organiser des événements. L'organisateur essaie de regrouper les apprenants d'une même langue et leur offrir un espace libre pour pratiquer la langue qu'ils apprennent et participer dans des activités à but communicationnel et culturel (figure 12).

### II.2.2.3. Le dictionnaire

Le dictionnaire de *Duolingo* est une sorte d'assistance accessible depuis la page d'accueil ou le profil de l'utilisateur-apprenant sur le site web seulement. Il vient à son aide pour lui présenter la traduction des mots et lui proposer des énoncés pour les contextualiser, donner leurs prononciations et leurs conjugaisons s'ils sont des verbes. Les exemples sont issus de l'ensemble des exercices que l'apprenant est en train de pratiquer, et la traduction est disponible de 37 langues, mais exclusivement vers certaines langues comme l'anglais et l'arabe.

### II.2.2.4. Les podcasts

Les podcasts sont destinés seulement aux anglophones apprenant d'autres langues. Dans un podcast, le narrateur raconte des événements en anglais avec des interventions des natifs de la langue cible. Ceci donne l'occasion à l'apprenant pour entraîner son écoute avec des histoires vécues réellement par les intervenants. Pour bien illustrer, des podcasts sont disponible à consulter sur : <https://open.spotify.com/show/2uDEXRSkpRdCmZUw8qt5fh?si=01e13b97fc7f4eb1>

## II.3. Les aspects d'autonomie *Duolingo*

### II.3.1. Un programme à personnaliser

L'apprenant sur *Duolingo* est capable de personnaliser son programme d'apprentissage quotidien par rapport à trois options :

#### II.3.1.1. L'objectif quotidien

L'objectif quotidien sur *Duolingo* permet de choisir entre cinq choix correspondants, chacun, à un nombre de points *XP* (*Experience Points*), et à une durée d'entraînement : *minimum*, *facile*, *normal*, *intensif*, *extrême* (figure 13).

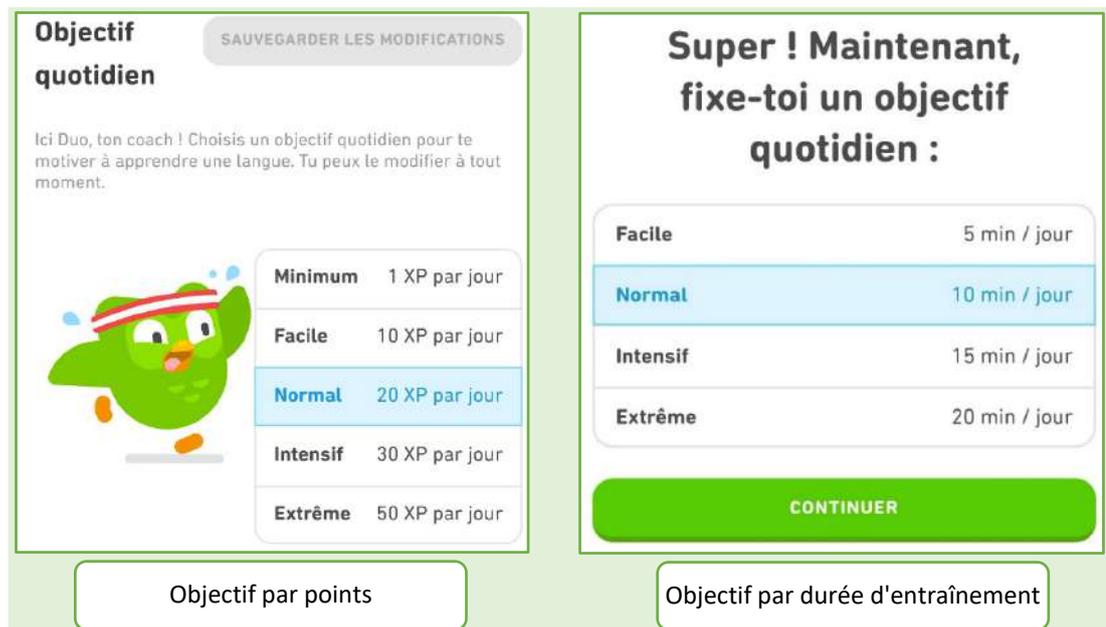


Figure 13 : L'objectif quotidien (Web/app)

L'apprenant sélectionne le choix qui va avec son temps libre quotidien pour faire ses exercices et recevoir des notifications s'il n'a pas atteint l'objectif qu'il a défini, et il est toujours possible de modifier ce choix.

#### II.3.1.2. La série de jours

L'entraînement quotidien sur *Duolingo* est comptabilisé sous forme de *série de jours* qui maintient la motivation de l'utilisateur-apprenant. Pour conserver la continuité de sa série, il est appelé à terminer au moins une leçon par jour, ce qui permettra de noter son progrès dans un calendrier d'apprentissage. Ainsi, il passe à travers les niveaux régulièrement et gagne une couronne pour chaque niveau. S'il se trouve obligé de rompre sa série, il peut utiliser un *gel de série* pour la congeler et rater un jour d'entraînement (figure 14).

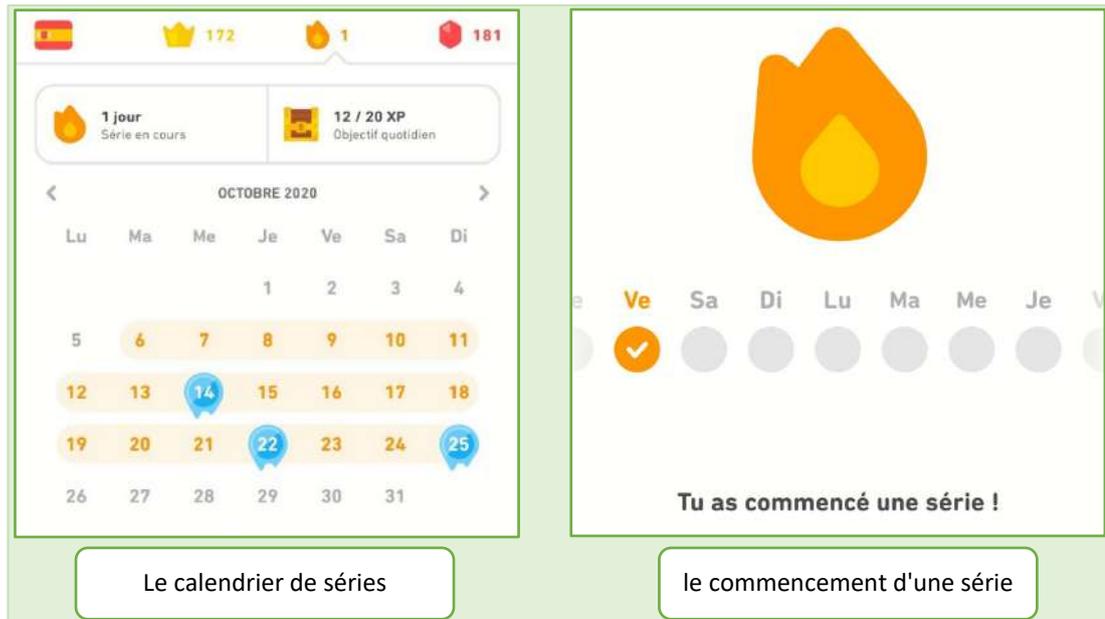


Figure 14 : série de jours (app/Web)

De temps à autre, on lui lance des paris de cinq *lingots* pour sept jours d'affilée. S'il accepte le défi, il doit s'y conformer et ne pas la rompre pour ne pas perdre ses *lingots* et gagner une récompense (5 *lingots* ou un *gel de série*). Il peut ne pas accepter le défi et continuer sa pratique ordinairement.

### II.3.1.3. Passer au niveau supérieur : accélérer l'apprentissage

Pour aller plus vite dans son processus, l'utilisateur-apprenant peut passer des tests pour aller directement au niveau supérieur sans avoir à passer par toutes les leçons du niveau actuel (figure 15).



Figure 15 : test de passage au niveau suivant (app)

Si l'utilisateur-apprenant passe une leçon, et parfois deux, sans commettre aucune erreur, il lui sera suggéré de passer au niveau supérieur, supposant qu'il maîtrise le contenu du niveau actuel. Notons que l'option de voir la traduction des mots en passant le curseur dessus, ne fonctionne pas lors de ce test.

### II.3.1.4. Commentaire

Nous constatons que les objectifs définis par l'utilisateur-apprenant ne sont pas de la même nature que la matière d'apprentissage. Autrement dit, la monnaie de l'application (*gemmes* ou *lingots*) est virtuelle et extralinguistique contrairement au contenu d'apprentissage, ce qui remettrait en question son fiabilité. En ce qui est de l'objectif temporel et des séries de jours, ils sont conçus d'une manière équilibrée : de cinq à vingt minutes d'entraînement chaque jour au lieu de deux à quatre heures par semaine (les programmes institutionnels). Enfin, les tests de passage au niveau suivant donne chance à l'utilisateur-apprenant de s'assurer s'il maîtrise réellement ces leçons ou c'est seulement par un coup de hasard qu'il a répondu correctement à tous les exercices de la leçon.

## II.3.2. L'algorithme de répétitions espacées

La plateforme propose une adaptation logicielle du processus de l'apprentissage pour chaque utilisateur-apprenant, elle est issue du fameux système de répétition espacée. Le bon moment de révision est calculé, et les éléments à réviser réapparaissent avec une fréquence relative, selon sa maîtrise du vocabulaire noté dans le volet *Mots* (figure 16).



Figure 16 : l'algorithme de répétitions espacées (Web)

Ainsi, le logiciel de l'application adapte cette répétition pour chacun selon sa capacité de mémorisation et calcule le moment le plus adéquat pour réviser l'élément raté afin de mieux le graver dans la mémoire de l'utilisateur-apprenant (figure 16).

### II.3.2.1. Commentaire

L'algorithme de répétition espacée crée une certaine redondance : il fait que les mêmes exemples reviennent à s'afficher plusieurs fois, parfois avec la même structure et d'autres fois avec les mêmes mots structurés différemment.

### II.3.3. Duolingo : assimilation pratique ou traduction quelconque ?

De prime abord, le concept d'assimilation intuitive vient basiquement de l'idée d'acquérir une langue étrangère de la même manière avec laquelle on acquiert sa langue maternelle. De même, l'application *Duolingo* s'appuie dans son processus sur la capacité humaine d'assimiler les connaissances (les langues dans son cas) intuitivement. Ce postulat est représenté explicitement dans la conception des leçons : ensemble d'exercices d'interférence entre la langue maternelle et la langue cible, qui mettent l'utilisateur-apprenant directement face à un processus d'apprentissage « *au fur et à mesure* » d'une « *pratique continue* ». Il commence par des « *exercices simples* » qui pourraient servir à la reconnaissance, puis « *l'assimilation* » des mots, des sons et des sens (figure 17).

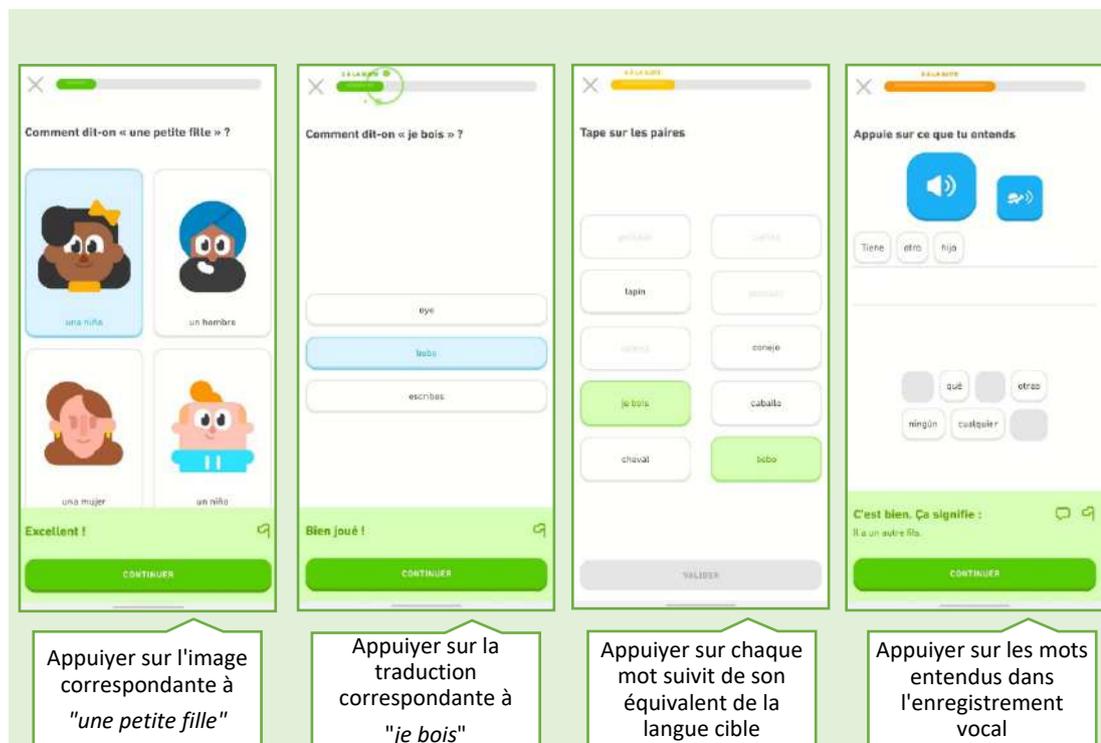


Figure 17 : exercices simples (app)

En avançant, l'utilisateur-apprenant passe à des exercices qui servent aussi à l'assimilation et la mémorisation de l'orthographe et la prononciation (la production écrite et orale). En parallèle, les énoncés deviennent de plus en plus complexes (figure 18).

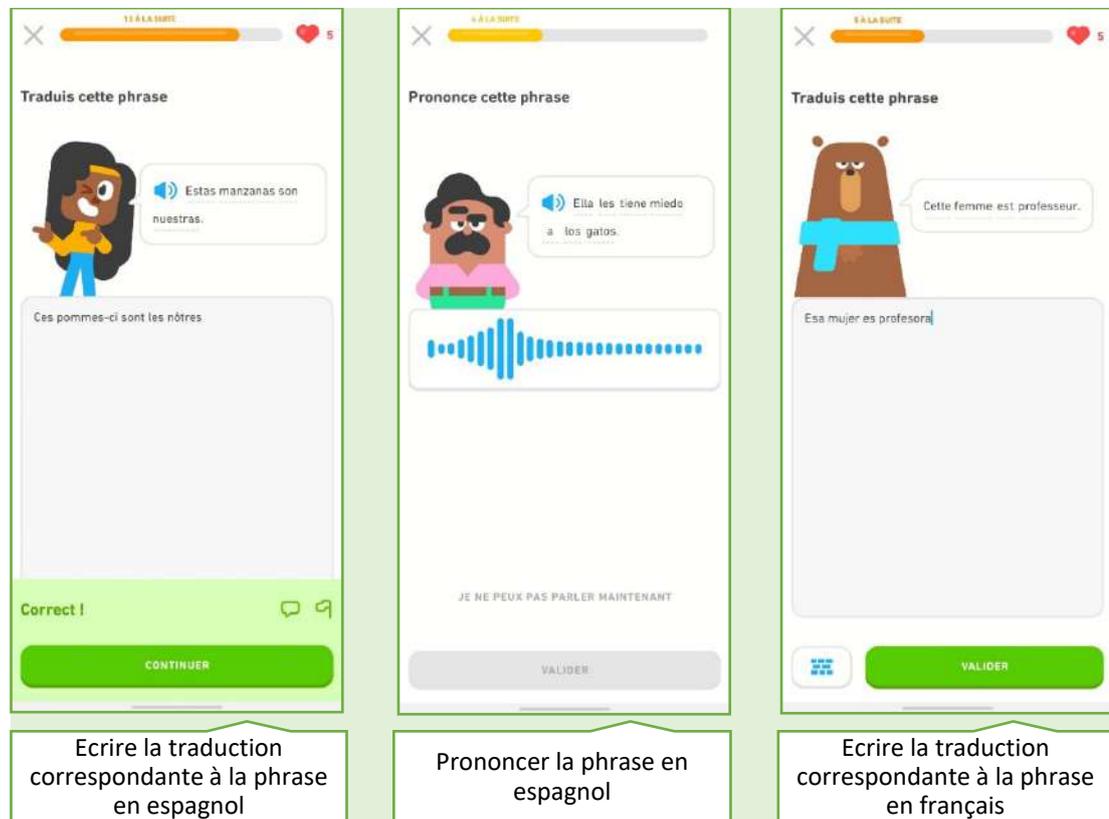


Figure 18 : exercices avancés, phrases complexes (app)

### II.3.3.1. Commentaire

L'assimilation sur *Duolingo* adopte un apprentissage en pratiquant<sup>30</sup>, ce qui constitue un point de différence entre le *petit hibou* la méthode *Assimil*. Les deux phases de cette dernière (passive et active) sont conçues de sorte à ce que l'apprenant observe durent les 50 premières leçons, puis à ce qu'il pratique ce qu'il a observé dans le reste des leçons. *Duolingo* combine entre cette « observation » et cette « pratique » simultanément dans un seul processus.

Loin de cette divergence, *Duolingo* affirme sur son site officiel l'utilisation d'un « contenu qui sort de l'ordinaire : Outre les phrases courantes telles que « Where is the bathroom ? » (Où sont les toilettes ?), avec *Duolingo*, on peut aussi rencontrer des phrases telles que « Your bear drinks beer. » (Ton ours boit de la bière). ».<sup>31</sup> Le but de ces formules selon le *hibou*

<sup>30</sup> Apprentissage par exercices.

<sup>31</sup> Duolingo. (s.d) Approche : du contenu qui sort de l'ordinaire. *A propos*. <https://www.duolingo.com/info>.

vert est de présenter des phrases « *plus marquantes et aussi plus amusantes à apprendre.* »<sup>32</sup>. On aurait tendance à mieux mémoriser ce qui n'est pas ordinaire. En revanche, il est crucial de remettre en question l'assimilation de tels énoncés en prenant en considération certains éléments d'ordre éducatif, culturel et parfois moral. Nous reviendrons à signaler cette question dans la section consacrée aux critiques.

### II.3.4. La ludification : auto-évaluation ou simple motivation ?

*Duolingo* se caractérise par son aspect ludique représenté par des mécanismes de gratification très amusants et attractifs. Cette conception donne aux utilisateurs-apprenants l'impression de jouer un jeu, loin de la charge, de la pression et du stress connu dans un processus d'apprentissage classique. Chaque activité sur notre application est axée sur un type d'objectif. Ce dernier peut correspondre à l'un des mécanismes du jeu.

#### II.3.4.1. Les points

Les points que les utilisateurs-apprenants gagnent des activités de traduction sur *Duolingo* sont appelés *points d'expérience* ou *XP*. Les gains sont convertis en monnaie virtuelle : les *gemmes* ou les *lingots* (figure 18).



#### Les gemmes et les lingots

- *La gemme est la monnaie virtuelle utilisée dans l'application Duolingo pour les appareils iOS et Android*
- *Le lingot est la monnaie virtuelle utilisée dans le site web Duolingo pour les ordinateurs et les MAC*
- *Elle est utilisée pour valoriser l'objectif quotidien (par XP) de l'utilisateur-apprenant*
- *L'utilisateur-apprenant en gagne pour chaque leçon*
- *Il en gagne aussi pour les niveaux, les révisions des unités, les paries et les tests de passage au niveau supérieur*
- *L'utilisateur-apprenant peut en faire des achats dans la boutique*

Figure 19 : la monnaie virtuelle Duolingo (app/Web)

<sup>32</sup> *Ibid.*

En utilisant la monnaie virtuelle, l'utilisateur-apprenant peut acheter différents produits présentés dans la boutique de l'application et du site.

### II.3.4.2. Les récompenses

Des gratifications sont offertes pour l'accomplissement de certaines activités. Ces offres vont être utilisées soit pour la continuité des leçons, soit pour la décoration, l'amusement et la motivation.

#### II.3.4.2.1. Les vies

Elles donnent à l'utilisateur-apprenant une autre chance s'il répond incorrectement à l'exercice. Pour les utilisateurs de *Duolingo Plus*, nous rappelons que les vies sont illimitées.

#### II.3.4.2.2. Les tenues

Le *petit hibou* peut porter différentes tenues que l'utilisateur-apprenant lui achète de la boutique de l'application.

#### II.3.4.2.3. Le gel de séries

Il permet de rater un jour d'entraînement en gardant la série en cours.

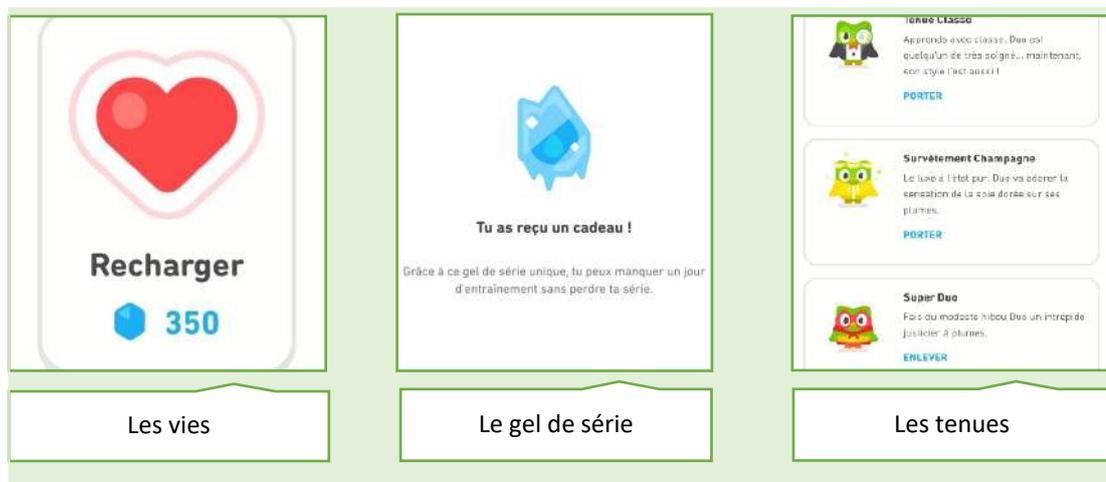


Figure 20 : les récompenses (1) (app)

#### II.3.4.2.4. Les couronnes

Une couronne est offerte pour l'accomplissement de chaque niveau. Elle est valorisée en monnaie (*gemme/lingot*).

#### II.3.4.2.5. Les paries

L'utilisateur-apprenant peut parier cinq *lingots* pour un défi de sept jours successifs. S'il réussit, il en gagnera le double (10 *lingots*).

### II.3.4.2.6. Les succès

Ils représentent des badges accompagnés de missions et de mentions, et valorisés par une somme de monnaie (*gemme/lingot*). Pour les obtenir, l'utilisateur-apprenant doit accomplir les missions.

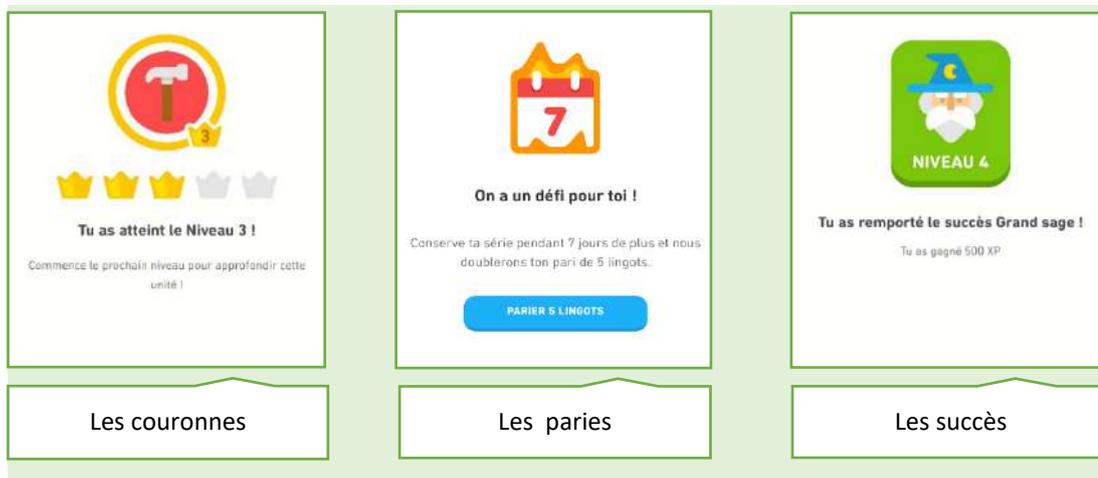


Figure 21 : les récompenses (2) (app)

### II.3.4.3. Les classements

#### II.3.4.3.1. Les ligues

Elles sont des petits tournois hebdomadaires entre les utilisateurs-apprenants qui se classent dans des divisions selon leur pratique quotidienne (ils n'apprennent pas forcément la même langue). Ils se rivalisent avec un maximum de XP pour rejoindre les trois premières classes de la division.

<b>BRONZE</b>	<b>SILVER</b>	<b>GOLD</b>	<b>SAPPHIRE</b>	<b>RUBY</b>
1st  20	1st  25	1st  30	1st  35	1st  40
2nd  10	2nd  20	2nd  20	2nd  25	2nd  30
3rd  5	3rd  15	3rd  15	3rd  20	3rd  25
<b>EMERALD</b>	<b>AMETHYST</b>	<b>PEARL</b>	<b>OBSIDIAN</b>	<b>DIAMOND</b>
1st  45	1st  50	1st  55	1st  60	1st  65
2nd  35	2nd  40	2nd  45	2nd  50	2nd  55
3rd  25	3rd  30	3rd  35	3rd  40	3rd  45

Figure 22 : les divisions en ordre (LaVie1, 2020)

Les divisions sont successivement : *Bronze, Argent, Or, Saphir, Rubis, Émeraude, Améthyste, Perle, Obsidienne, et Diamant* (figure 22). (*ibid.*)

#### II.3.4.3.2. Les amis

L'utilisateur-apprenant peut s'abonner à d'autres profils et suivre ses *amis*, les chercher et les inviter à utiliser *Duolingo* (figure 23).

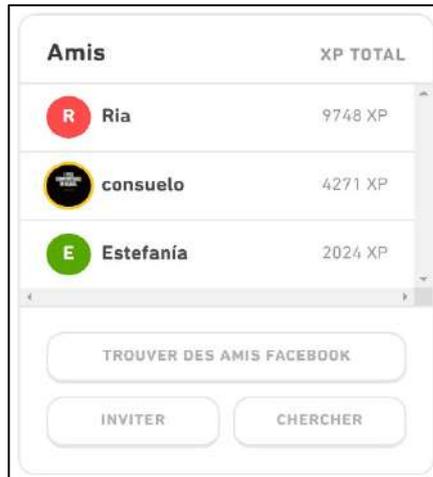


Figure 23 : les amis Duolingo (Web)

#### II.3.4.4. Les bulles d'encouragement

le *petit hibou* apparaît de temps à l'autre sur l'écran pour encourager les utilisateurs-apprenants avec des messages positifs (figure 24).



Figure 24 : quelques messages d'encouragement (Web)

Nous remarquons que les mécanismes du jeu intégrés dans l'application *Duolingo* peuvent être divisés entre des mécanismes de motivation et des mécanismes d'auto-évaluation. Le port des tenues et les notes d'encouragement ne sont ni valorisés en monnaie ni gratifiés par des récompenses. Ils sont donc mis à des fins décoratives et

incitatives, contrairement aux autres qui se convertissent ou qui contribuent au suivi des progrès.

#### II.3.4.5. Commentaire

La ludification du processus d'apprentissage sur *Duolingo* est très bien pensée, commentaire que nous allons voir par la suite dans la section des avis favorables. Or, pour une auto-évaluation efficiente, l'évaluation de l'essor de son apprentissage par rapport aux *ligues* et aux succès expose le même problème de fiabilité que nous avons vu précédemment dans l'objectif quotidien. Le seul mode d'auto-évaluation qui est de nature linguistique est le *Quiz de progression* qui comprend le même type d'exercices, et qui n'est disponible que dans la version payante *Duolingo Plus*.



## II.4. Projection des aspects d'autonomie de *Duolingo*

Dans cette section, nous tenterons de faire correspondre les représentations de l'autonomie que nous avons soulignées dans sa définition, aux aspects d'autonomie dans l'application d'apprentissage des langues *Duolingo*. Ensuite, nous essaierons de faire correspondre aussi les approches de l'autoformation à *Duolingo*, mais cette fois-ci nous allons prendre en considération les autres produits gratuits auxquels l'utilisateur-apprenant peut avoir accès sans frais à payer.

### II.4.1. Projection sur les représentations de l'autonomie

#### II.4.1.1. La définition d'un objectif

Pour un apprenant de langues, la visée première de son apprentissage est communicative : il vise une certaine maîtrise de la langue cible pour pouvoir mener une communication efficace dans cette langue dans des contextes de la vie réelle. En premier, le contenu linguistique de *Duolingo* est conçu pour être assimilé sans expliquer les règles régissant la langue cible. L'utilisateur-apprenant doit donc avoir la capacité de déduire les règles à partir des énoncés traduits dans sa langue maternelle. En second, l'objectif à définir sur *Duolingo* représente, en lui-même, un mécanisme du jeu qui ne répond pas aux besoins communicatifs d'un contexte réel d'échange linguistique ou d'alternance codique.

#### II.4.1.2. La sélection des contenus en fonction des objectifs

Si l'objectif de maîtriser une langue est pouvoir communiquer dans un contexte déterminé, une partie de la langue doit être attribuée à ce dernier. Par conséquent, l'apprenant est censé apprendre et maîtriser la partie de la langue qui coïncide avec la situation de communication en question. Sur *Duolingo*, les contenus linguistiques des unités sont variés surtout en matière de vocabulaire dont la plupart des apprenants souffrent de l'insuffisance. En ce qui est des compétences de production (orale et écrite), la prononciation des énoncés et leur réécriture peut être considérées comme les premiers pas vers une production libre. Ceci dit que l'utilisateur-apprenant doit s'entraîner davantage à combiner les éléments acquis et formuler de nouveaux énoncés propres à lui, ce qui va au-delà des fonctionnalités de l'application *Duolingo*.

#### II.4.1.3. La personnalisation d'un programme

L'organisation est l'élément le plus important dans l'efficacité de tout processus, car il crée l'équilibre nécessaire pour la réussite de sa mission. Les processus d'apprentissage exigent un intervalle de temps précis et étudié, et une continuité quotidienne qui permet l'appropriation correcte et la mémorisation des savoirs à long terme. Dans notre cas d'étude, l'utilisateur-apprenant est capable de préciser le moment d'apprendre pendant la journée, la durée d'entraînement et de contrôler sa

permanence quotidienne. En addition, le logiciel de l'application lui adapte l'algorithme de répétition espacée pour coïncider avec sa capacité de mémorisation.

#### **II.4.1.4. Définir un mode d'auto-évaluation**

L'évaluation s'effectue principalement pour déterminer à quel point l'apprenant est prêt pour intervenir, avec succès, dans un contexte et mettre en fonction ses nouvelles connaissances. Pour un apprenant via *Duolingo*, le mode d'auto-évaluation n'est plus qu'une collecte de points, une concurrence par nombre de points ou, au mieux, de simples exercices sous forme de *Quiz*. Une évaluation comme *Duolingo English Test* représente le modèle à adopter pour des résultats crédibles. Cependant, le fait qu'il est payant et qu'il est conçu exclusivement pour les apprenants de l'anglais, met la langue anglaise en position de priorité.

Dans une situation pareille, l'auto-évaluation la plus fiable pour l'utilisateur-apprenant de *Duolingo* serait de s'exposer à un contexte de communication réelle, d'observer sa propre interaction et de détecter ses lacunes.

### **II.4.2. Projection sur les approches de l'autoformation**

#### **II.4.2.1. L'approche éducative**

La transmission des savoirs par les enseignants formateurs dans un établissement scolaire est innovée par l'avènement du numérique. Le développement d'une partie de l'apprentissage est désormais pris en charge par les élèves eux-mêmes à l'aide de certains supports numériques. Pour venir au service de cette innovation, *Duolingo* met à la disposition des enseignants la plateforme *Duolingo For Schools* (*Duolingo* pour les écoles). L'accompagnement ludique qu'elle fournit pour les enfants marche adéquatement avec leurs âges et leurs motivations, confirme l'équipe du *petit hibou* (2015) « *Duolingo pourra fournir des indications sur les lacunes de chaque élève et un retour d'informations immédiat, permettant d'optimiser la productivité en classe.* »<sup>33</sup>. Nous rappelons que cette plateforme est considérée comme un produit indépendant de l'application que nous mettons sous l'étude.

#### **II.4.2.2. L'approche cognitive**

La formulation d'un processus d'apprentissage n'est pas une tâche simple, car elle nécessite une adaptation qui peut mettre en accord le nouveau savoir et les conceptions de l'apprenant. En effet, il n'y a pas une partie précise sur *Duolingo* qui peut développer cette compétence chez son utilisateur-apprenant. Néanmoins, nous pouvons dire que l'expérience d'apprentissage sur *Duolingo* représente en elle-même une approbation d'une certaine indépendance, responsabilité et un certain contrôle

---

<sup>33</sup> Sitesurf. (2015, 11 janvier). Et voici Duolingo pour les écoles !. Forum Duolingo.

<https://forum.duolingo.com/comment/6360269/Et-voici-Duolingo-pour-les-%C3%A9coles>

que l'apprenant peut construire et gérer. De la précision d'un horaire, jusqu'à la formulation de nouveaux énoncés en s'appuyant sur les exemples existants, cette expérience peut lui donner un push vers une créativité dans ses démarches d'apprentissage de langues.

#### **II.4.2.3. L'approche existentielle**

L'expérience que l'apprenant peut profiter pour se développer et se construire est bien l'expérience concrète et réelle. Sur *Duolingo*, l'expérience est totalement abstraite et se résume en un ensemble de phrases et énoncés décontextualisés (par rapport à la réalité) à traduire. Sauf les événements que les utilisateurs-apprenants peuvent organiser, et *Duolingo For Schools* qui constitue une contribution dans un processus institué, l'application ne donne pas une véritable occasion pour se développer dans cette approche.

#### **II.4.2.4. L'approche autodidacte**

Cette approche se définit par l'indépendance de l'apprenant de toute sorte de guidage et d'apprentissage institué ou dans un organisme. C'est exactement ce que l'application représente : une plateforme d'apprentissage de langues gratuit, pour tout le monde et sans prise en compte de la fonction de l'individu ou son statut. L'utilisateur-apprenant se trouve indépendant dans son processus d'apprentissage sur *Duolingo*, du fait que l'application soit déjà disponible sur son périphérique personnel et qu'il peut créer son propre compte, jusqu'au fait qu'il peut l'adapter à son temps et ces capacités de mémorisation.

#### **II.4.2.5. L'approche sociale**

Le processus d'apprentissage en autonomie est personnalisé et individuel, mais l'individu ne peut pas se dissocier des autres apprenants. Dans le cadre de ce constat, nous pouvons dire que *Duolingo* a construit son forum de discussion pour ce but. La communauté *Duolingo* se rencontre en ligne et discute avec des commentaires toute occupation, nouveauté et tout intérêt qui enrichissent le savoir. De plus, cette rencontre peut avoir lieu avec une organisation à l'assistance de l'équipe du hibou vert pour un échange linguistique, social et culturel plus réaliste, plus concret et surtout plus productif.

## II.5. *Duolingo* vs attente(s) des utilisateurs

Sous cette section, nous allons essayer de présenter un ensemble des critiques données par certains utilisateurs sur différentes plateformes, propriétaires de sites ou blogs et bilingues qui ont testé l'application *Duolingo*. La sélection des avis est effectuée prioritairement en fonction de l'intérêt de cette recherche : tout ce qui peut relever de l'autonomie de l'apprentissage sur cette plateforme. Ensuite, viennent les critiques qui ont le plus de redondance (ces dernières seront commentées dans la conclusion).

Sujet	Avis	
La ludification	Favorable	<p>Jessica Blin, auteur du site <i>The bilingual advantage</i>, explique : « <i>Tout d'abord, c'est un jeu. Un jeu qui peut être joué sur l'ordinateur, la tablette, le téléphone. Lorsque j'étais professeur de collège au Japon j'ai vite remarqué que la plupart des étudiants (si ce n'est tous les étudiants) trouvaient la grammaire très ennuyante. Par contre, si je présentais la grammaire sous forme de jeu, j'avais alors l'attention de toute la classe car ils voulaient gagner. Duolingo marche sur ce principe.</i> »<sup>34</sup>.</p> <p>Marianne Viader, professeur de français langue étrangère à Berlin, écrit sur son site <i>Culture-FLE</i> :</p> <p style="text-align: center;"><i>« Objectivement, Duolingo est très bien faite : elle propose de bons outils pour vous encourager à continuer, pour vous motiver, et même jusqu'à vous rendre quasiment dépendant... D'ailleurs, le slogan est bien « Duolingo est amusant et addictif ». Je confirme ! Vous avez un objectif quotidien à remplir, et les journées consécutives au cours desquelles vous l'avez rempli constituent une série. Bref, tout est fait pour encourager la pratique quotidienne. »</i><sup>35</sup>.</p>
	Défavorable	Alex écrit sur le site <i>Objectif Polyglotte</i> :

<sup>34</sup> Blin, J. (2013, 27 décembre). Duolingo– apprenez une langue en jouant!. *The Bilingual Advantage*. [L'Avantage Bilingue]. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Duolingo– apprenez une langue en jouant! - L'avantage bilingue \(thebilingualadvantage.com\)](http://thebilingualadvantage.com)

<sup>35</sup> Viader, M. (s.d). Pourquoi Duolingo ne permet pas de parler une langue. *Culture FLE*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Pourquoi Duolingo ne permet pas de parler une langue - Culture FLE \(culturefle.de\)](http://culturefle.de)

		<p><i>Certains sont prêts à tout pour ne pas briser leur série. Vous faites la leçon du jour avec un minimum d'attention, juste pour que votre compteur ne retombe pas à zéro.</i></p> <p><i>C'est là que l'aspect ludique prend le dessus sur l'aspect pédagogique.</i></p> <p><i>Le côté compétitif est tout aussi critiquable. Nombreux sont les utilisateurs qui trichent pour faire partie du podium. Vous savez que le triche est contre-productive. On vous l'a assez répété à l'école.</i></p> <p><i>Pourtant, l'application vous donne toutes les clés pour ça !</i></p> <p><i>L'exercice vous présente une phrase à traduire que vous ne comprenez pas ? Passez le curseur dessus (ou votre doigt, si vous êtes sur smart-phone) et Duolingo vous dévoile tout !</i></p> <p><i>Soyons clairs : ça n'a aucun intérêt.</i></p> <p><i>Mais si c'est pour éviter de perdre un point de vie ou de briser votre série, c'est un écart très simple à faire.<sup>36</sup></i></p>
	<p>Commentaire</p>	<p>Nul n'a nié le constat que <i>Duolingo</i> est amusant et addictif : Toute la communauté l'utilisant s'accorde sur le point que cette plateforme a réussi la mission de rendre l'apprentissage des langues une activité que les apprenants aiment. Nous pouvons dire donc que le petit hibou se focalise sur la motivation de l'apprenant qui élève le taux de sa productivité et sa rentabilité autonomes. Cependant, la ludification pourrait parfois distraire l'utilisateur-apprenant et le déconcentrer de son objectif réel qu'est l'acquisition de la langue.</p>
<p>La personnalisation du processus de l'apprentissage</p>	<p>Favorable</p>	<p>Agnieszka Murdoch a écrit sur <i>Fluent In 3 Months</i> « Les objectifs parmi lesquels vous pouvez choisir varient de « occasionnel » à « fou », en fonction du sérieux avec lequel vous êtes au sujet de l'apprentissage et de la rapidité avec laquelle vous souhaitez progresser. »<sup>37</sup>.</p>

<sup>36</sup> Alex. (2019, septembre). Duolingo, une perte de temps ?. *Objectif Polyglotte*. Consulté le 08 juin 2021 sur : <https://objectifpolyglotte.com/duolingo-perte-de-temps/>

<sup>37</sup> Murdoch, A. (s.d). Duolingo Review: The Quick, Easy, and Free Way to Learn a Language. [Duolingo Review : Le moyen rapide, facile et gratuit d'apprendre une langue]. *Fluent in*

		<p>Rana Ramjaun écrit, sur le site <i>MyConnecting</i>, dans le même sujet :</p> <p style="text-align: center;"><i>Utilisez l'application où vous voulez et quand vous avez du temps à y consacré. Où que vous soyez, dans les transports en commun par exemple, Duolingo est parfait pour vous. Vous vous sentirez productif pendant vos déplacements et vous pourrez jouer à un jeu comme si vous jouiez à Candy Crush ! Chaque leçon dure entre 5 et 10 minutes, cela ne requiert donc pas un énorme engagement de votre part pour jouer à quelques niveaux.</i><sup>38</sup></p>
	Défavorable	<p>Lauriane (s.d) écrit sur son site <i>Marathon Des Langues</i> : « <i>Le problème majeur est que Duolingo nous pousse à l'apprentissage passif et nous met dans une bulle virtuelle. Avec l'effet illusoire de progrès. ...On a l'impression de bosser à fond pendant des mois. Mais si on rentre dans le lard, qu'on passe en mode actif, on parle avec un natif sur Italki par exemple...on se rend compte que la pratique est une autre paire de manches. Sinon, c'est perte de temps, déception et découragement.</i> »</p>
	Commentaire	<p>Le rythme d'apprentissage de chaque individu qui apprend de façon autonome va dépendre essentiellement de son programme du quotidien. L'idée a bien été prise en considération et soutenue par l'application <i>Duolingo</i> qui met en valeur le sens de responsabilité chez les utilisateurs-apprenants. La multiplication de choix de rythme d'apprentissage n'est pas éventuellement figurant au sein des systèmes d'éducation instituée ce qui en fait un jalon dans le champ de l'apprentissage des langues. En concession, l'aspect ludique s'est étendu jusqu'à rendre l'objectif principal une simple collecte de points virtuels.</p>
	Favorable	<p>Rukmal affirme, sur le site <i>Langues d'Ailleurs</i> que « <i>La répétition espacée est désormais considérée comme un</i></p>

*3 Months*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Duolingo Review: The Quick, Easy, and Free Way to Learn a Language \(fluentin3months.com\)](https://www.fluentin3months.com/)

<sup>38</sup> Ramjaun, R. (2019, 23 avril ; mise à jour 2021, 25 mai). Duolingo : apprendre en s'amusant. *MyConnecting*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Duolingo : Apprendre En S'amusant ! \(myconnecting.fr\)](https://myconnecting.fr/)

<p>La répétition espacée</p>		<p><i>incontournable dans l'apprentissage des langues. Il n'est pas étonnant qu'elle soit parvenue jusqu'au nid du hibou vert, Duolingo. »<sup>39</sup>.</i></p> <p>Il explique :</p> <p><i>Le cerveau humain mémorisera mieux les informations données, de manière plus efficace, lorsque celui-ci sera en contact répété, régulier, avec lesdites informations. Et puis interviendra le terme « d'espacée » qui, lui, permettra de rendre compte d'un aspect également intéressant mais en lien, cette fois, avec la question du temps ; et donc de la mémorisation au long cours d'une information. Entendons par là que c'est bien la répétition durant un certain laps de temps qui maximisera l'assimilation réelle de telle ou telle information.<sup>40</sup></i></p>
	<p>Défavorable</p>	<p>L'utilisateur-apprenant Mon Avis (2021) écrit dans l'espace commentaire de <i>Duolingo</i> sur <i>Google Play Store</i> « <i>Je trouve que l'apprentissage est trop lent et répétitif. Bref, on s'ennuie au point que l'attention se relâche très vite.</i> »<sup>41</sup>.</p>
	<p>Commentaire</p>	<p>En effet, cette méthode peut être considérée comme traditionnelle, ancienne voire antique. Ceci n'empêche pas qu'elle soit en vigueur actuellement grâce à son efficacité expérimentée. La différence entre les individus à propos de la capacité de mémorisation fait que leurs courbes d'oubli soient différentes. Par conséquent, <i>Duolingo</i> adapte cette notion de sorte que chaque utilisateur-apprenant apprenne en autonomie en ayant des moments de révision propre à lui. En revanche, le fait que les mêmes énoncés apparaissent, ralentit la progression et donc décourage l'utilisateur-apprenant.</p>

<sup>39</sup> Rukmal. (2020, 16 mars). DUOLINGO : « Mieux utiliser les outils de répétition espacée ». *Langues d'Ailleurs*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [DUOLINGO : « Mieux utiliser les outils de répétition espacée » – Langues d'Ailleurs \(languesdailleurs.com\)](https://www.languesdailleurs.com/duolingo-mieux-utiliser-les-outils-de-repetition-espacée/)

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> Mon Avis. (2021, 11 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEopEzdH4CU\\_cvM11OH9vIxOzkwWZaad25m5eHXMUQ358gARRCTy.JoHOn8fTvtixWYUo2xhNAIYuDapyg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEopEzdH4CU_cvM11OH9vIxOzkwWZaad25m5eHXMUQ358gARRCTy.JoHOn8fTvtixWYUo2xhNAIYuDapyg)

L'assimilation par exercices de traduction	Favorable	<p>Rana Ramjaun signale que :</p> <p><i>Plutôt que de mémoriser par cœur, Duolingo enseigne par le contexte. Ce fait est très important – de nombreuses classes de langue se concentrent malheureusement sur la mémorisation par cœur des mots, ce qui est non seulement pas naturel, mais fastidieux et inefficace à long terme. Duolingo présentant tout dans son contexte, vous vous habituerez à utiliser les mots de vocabulaire et les points de grammaire dans une variété de situations. Avec l'aide d'un cours de langue ou d'un locuteur natif, les connaissances que vous acquérez grâce à Duolingo vous parviendront plus naturellement.<sup>42</sup></i></p>
	Défavorable	<p>Guillaume donne son avis sur le site <i>Trustpilot</i> sur <i>Duolingo</i> :</p> <p><i>...quand on se trompe, il n'y a aucun moyen de savoir pourquoi...Et sans explications (les explications en début de leçons étant très légères), on en arrive vite à tout mélanger. Alors bien sûr il y a un forum, on peut poser des questions, mais souvent ça ne sert à rien, vu que les personnes qui ont le savoir ne répondent que rarement, et de façon très succincte. Ce sont surtout des apprenants qui répondent, sans vraiment bien savoir de quoi ils parlent, ce qui vous embrouille encore plus...<sup>43</sup></i></p>
		<p>Gérard Amsellem ajoute également :</p> <p><i>Le problème c'est le manque d'explication. Quand vous ne savez pas pourquoi vous vous trompez, vous finissez par apprendre n'importe quoi.</i></p> <p><i>Il y a bien des forums d'échange, mais bien souvent personne ne répond...Du coup, vous n'avez pas de réponse à vos questions et vous continuez à vous entraîner sans savoir...<sup>44</sup></i></p>

<sup>42</sup> Ramjaun, R. (2019, 23 avril ; mise à jour 2021, 25 mai), *op. cit.*

<sup>43</sup> Guillaume. (2021, 18 février). Duolingo. Avis. *Trustpilot*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://fr.trustpilot.com/users/602e3d5a9a0173001ae7f868>

<sup>44</sup> Amsellem, G. (2021, 11 février). Duolingo. Avis. *Trustpilot*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://fr.trustpilot.com/users/60253b2ffc7261001a79d103>

	Commentaire	L'apprentissage contextualisé d'une langue a tendance, en effet, à se diviser en deux volets : un contexte de communication réel et concret, et un contexte virtuel et abstrait. Le premier représente la mise en usage de la langue dans un entretien d'embauche à titre d'exemple. De son côté, le second est représenté, entre autres, par l'utilisation d'un vocabulaire dans des exemples illustratifs écrits. Le second volet est notamment le point qui constitue un souci pour beaucoup d'utilisateurs-apprenants qui ont proposés d'ajouter des explications de certaines règles cruciales régissant la langue cible.
Autres points de critique		
Sujet	Avis	
Le système de vie	Défavorable	<p>Hakstructor 3 a écrit dans l'espace commentaire de <i>Duolingo</i> sur <i>Google Play Store</i> :</p> <p style="text-align: center;"><i>Je trouve que l'application est bien faite mais gros bémol est à signaler et c'est les vies car personnellement je ne vois pas l'intérêt de cela car lorsque l'on se trompe on ne devrait pas nous donner de malus mais au contraire nous encourager à essayer à nouveau pour justement rectifier notre erreur et donc progresser et donc ce système de vies est un vraie [sic] frein à l'apprentissage et je ne conseillerais [sic] donc pas cette application tant que ces vies ne sont pas totalement enlevées.<sup>45</sup></i></p>
La perte des progression suite aux mises à jour		<p>Emilie Farrie explique dans l'espace commentaire de <i>Duolingo</i> sur <i>Google Play Store</i> :</p> <p style="text-align: center;"><i>Suite à une mise à jour qui s'est faite seule tous mes efforts ont été [sic] effacés... Plusieurs mois que je ne rate pas une journée pour progresser et tout à coup je dois repartir à 0.. [sic]terriblement déçue.. [sic]rien ne m'assure que cela ne va pas</i></p>

<sup>45</sup> Hakstructor 3. (2021, 25 mars). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOG34FzW6BEFrNtmhQujfvATWzBjTgHgmBDOVNQpTIMBuYE7xA3xj4F-MqtISyvXseguPL6b59onjzCyQ>

		<p><i>recommencer..[sic] si une solution n'est pas trouvée je ne vois qu'une chose à faire.. abandonner.. [sic].<sup>46</sup></i></p> <p>Eric Domingon ajoute : « <i>Comme d'autres avis publiés suite à cette mise à jour, je suis très déçu. On a l'impression de devoir tout reprendre à zero [sic]. Tout l'historique de notre progression a été supprimé et remplacé par de nouvelles leçons qui sont d'ailleurs moins complètes [sic] sur certains sujets.</i> »<sup>47</sup></p>
<p>La priorité donnée à la langue anglaise</p>	<p>Défavorable</p>	<p>Vikash Gupta signale sur le site <i>Study French Spanish</i> :</p> <p><i>L'application se concentre principalement sur les anglophones qui souhaitent apprendre une autre langue que les locuteurs d'autres langues qui souhaitent étudier autre chose que l'anglais.</i></p> <p><i>Peut-être n'ont-ils pas assez de ressources pour réaliser ces programmes.</i></p> <p><i>Il est également concevable que ce soit une tâche ardue car de nombreuses langues sont de nature plus familière. Ainsi, la création d'une telle combinaison répond à de nombreux problèmes de localisation.</i></p> <p><i>Quoi qu'il en soit, vos possibilités sont assez insatisfaisantes en tant que non-anglophone.<sup>48</sup></i></p> <p>Kaigan no Zouge no Zou décrit sur <i>Google Play Store</i> « <i>Je déinstalle [sic]! Pourquoi ? Parce que j'apprends le japonais à partir d'une langue que je ne maîtrise pas (à savoir l'anglais). Et de ce faite [sic], je ne peux pas dépasser le point</i></p>

<sup>46</sup> Farrie, E. (2021, 05 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur :

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAAOqpTOE4L14jCsu5a1KzWas8zgGLImfn2sNPhlfdmjkenTiNCUcCBxG\\_WvbPjDLexBue-uYt2UO3abGVVpRhgg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAAOqpTOE4L14jCsu5a1KzWas8zgGLImfn2sNPhlfdmjkenTiNCUcCBxG_WvbPjDLexBue-uYt2UO3abGVVpRhgg)

<sup>47</sup> Domingon, E. (2021, 07 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur :

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAAOqpTOF5vztS62HzeScd7\\_GhnkIXkaF37rfLhJdn4UyzHJkX3h2de4Boe.IpLIUG\\_OsEKSCk5xXZhv7GN8\\_8oOSg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAAOqpTOF5vztS62HzeScd7_GhnkIXkaF37rfLhJdn4UyzHJkX3h2de4Boe.IpLIUG_OsEKSCk5xXZhv7GN8_8oOSg)

<sup>48</sup> Gupta, V. (2021). Duolingo Review — Can It Help You Speak A Language?. [Examen Duolingo - Cela peut-il vous aider à parler une langue ?]. *Study French Spanish*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://www.studyfrenchspanish.com/duolingo-review/>

		<p><i>de contrôle N°2. En plus, je ne suis pas le seul dans cette situation. »<sup>49</sup></i></p> <p><i>Eud Iz ajoute : « Quand les français pourront apprendre le japonais je la téléchargerai [sic] de nouveau mais c'est complètement nul que ceux qui parle anglais est accès à je ne sais combien de possibilité de langue alors que les autres nn [sic] ». <sup>50</sup></i></p>
Le contenu ré-préhensible	Défavorable	<p>Arwa Lina signale dans l'espace commentaire de Duolingo sur Google Play Store :</p> <p><i>La méthode de l'apprentissage est très bonne mais je m'ennuie beaucoup des expressions telles que : je mange le cochon, je bois du vin, de l'alcool ou de la bière. Malgré la photo de la femme avec foulard qui envoie le message que cette application est convenable même pour les musulmans Mais je me suis déçu, et je sens de manque de respect. C'est pour cette raison que je vais supprimer l'application pour moi et pour ma petite fille.<sup>51</sup></i></p>

<sup>49</sup> Kaigan no Zouge no Zou. (2021, 17 mai). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEK\\_xtHUrfgExhOljXbLYIIZXhJNogckxwbF9odcRwPMX2eBmDTesWfOgI3oOvMrG5h8PrGGyv2nNeaeg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEK_xtHUrfgExhOljXbLYIIZXhJNogckxwbF9odcRwPMX2eBmDTesWfOgI3oOvMrG5h8PrGGyv2nNeaeg)

<sup>50</sup> Eud Iz. (2021, 24 mars). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOFzApFo\\_dZiHSaQHJSe.IAsvP-Ezr7LjlfVW3ddU4uxT2Vs7OF89Qad2x38VvwRvQ31pm\\_9JEfc\\_Z85Mrw](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOFzApFo_dZiHSaQHJSe.IAsvP-Ezr7LjlfVW3ddU4uxT2Vs7OF89Qad2x38VvwRvQ31pm_9JEfc_Z85Mrw)

<sup>51</sup> Arwa Lina. (2021, 22 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOHLUnUBdD5Tv7b2YsMoSC7YOo\\_PwqWx5ZLoh4uTW7gSp1j9Ile6YTD9TImuFfWVWHkgMw8-XyBQ3SCs7dg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOHLUnUBdD5Tv7b2YsMoSC7YOo_PwqWx5ZLoh4uTW7gSp1j9Ile6YTD9TImuFfWVWHkgMw8-XyBQ3SCs7dg)



## **Conclusion**

D'après l'ensemble des commentaires que nous avons rédigé, et les avis que nous avons présentés, nous constatons que les représentations de l'autonomie de l'apprentissage dans les notions théoriques trouvent leurs équivalents dans le processus d'apprentissage des langues de *Duolingo*. La différence entre les deux côtés est bien la nature de ces représentations et leurs rôles dans l'appropriation des langues.

Tout d'abord, les apprenants utilisant *Duolingo* ont démarqué un mécontentement envers l'utilité de la matière assimilée après l'utilisation de cette application. Ceci est dû à la transgression du vrai sens et valeur de l'objectif visé par l'apprentissage d'une langue : la communication efficiente. Sur le *petit hibou*, l'objectif personnalisable est existant comme représentation, mais l'extension extrême de la ludification l'a rendu complètement abstrait et sans valeur linguistique ni communicationnelle, et il en va de même pour les modes d'auto-évaluation. En addition, les énoncés inappropriés et qui sort de l'ordinaire sont à remettre en question, car les utilisateurs-apprenant appartiennent à des catégories d'âge et à des cultures très variées.

La sélection des contenus à apprendre est une option relativement existante sur la plateforme, car si on ne réussit pas aux tests de passage au niveau supérieur, il est obligatoire de débloquent les unités dans leur ordre pour avoir accès aux unités suivantes. Ensuite, la génération de nouveaux énoncés propre à l'utilisateur-apprenant est une performance qu'il doit travailler, évaluer et mettre en fonction par lui-même, car l'application ne fournit pas cette opportunité essentielle.

Après la ludification, l'adaptation d'un planning pour l'apprentissage sur *Duolingo* est peut-être la fonctionnalité la plus pratique que l'équipe de la plateforme a réussi à développer. Sauf le problème de l'algorithme de répétition espacées jugé de mal gérée, ennuyant et ralentissant, la plateforme peut générer une variété de programme selon le temps et la motivation de chacun des utilisateurs-apprenant.

Concernant les approches d'autoformation, nous pouvons considérer que la version sous l'étude englobe trois approches, à savoir l'approche autodidacte, l'approche sociale et l'approche cognitive. Néanmoins, cela reste relatif et non pas absolu, car l'approche social est représentée par un forum qui regroupe une réelle communauté, mais absente généralement. Ensuite, le processus entier pousse l'utilisateur-apprenant à réfléchir sur comment être performant dans sa démarche d'apprentissage, mais ne lui apprend pas réellement comment apprendre.

En ce qui est du reste des avis défavorables qui ont montré les lacunes et les inconvénients de la plateforme *Duolingo*, nous pouvons dire que les problèmes signalés ont eu un impact plus fort que l'impact des avantages de la plateforme. Le système de pénalité à chaque erreur commise, la perte des progressions à chaque mise à jour, les privilèges donnés aux anglophones et surtout, les contenus jugés répréhensible

ont été largement dénoncés. Ainsi, la déception et le mécontentement de la communauté la pousse à déconseiller l'utilisation de la plateforme, et dépassent de plus en plus la satisfaction flagrante du départ.

Alors, s'il y a possibilité de se contenter, dans son processus d'apprentissage de langues, de l'utilisation de cette plateforme seule, l'utilisateur-apprenant doit avoir une certaine créativité dans l'exploitation de ce dispositif. Il devrait développer, par illustration, sa propre manière de générer de nouveaux énoncés ; de produire de petits paragraphes avec des phrases simples ; de trouver de l'aide à corriger ses productions pour s'auto-évaluer ; etc. Mis à part cela, le développement de la notion d'objectif, et donc de mode d'auto-évaluation, en les convertissant à des entités linguistiques pour mieux leur donner de la valeur et de la fiabilité, pourrait redonner un nouveau souffle promettant pour ce projet.

Pour conclure, cette étude est encore primaire et ne fait que décrire, exposer et analyser ce qui est déjà existant. En réalité, le facteur temps nous a empêché de réaliser un vrai test d'efficacité sur de vrais résultats d'utilisation de cette plateforme gratuite comme outil d'apprentissage des langues en autonomie. Nous en avons eu besoin pour créer un profil et suivre le progrès de l'apprentissage durant une période suffisamment longue. De la sorte, nous aurions pu organiser davantage le déroulement et la démarche de cette recherche. D'autres facteurs liés à l'expansion pandémique du coronavirus (COVID-19) nous ont freiné l'accès à plusieurs sources théoriques. L'accès aux ouvrages électroniques, en période de confinement était exceptionnellement trop cher, ce qui nous a constitué un autre défi, et nous a amenés, par voie de conséquence, à nous appuyer sur les revues scientifiques en ligne. Le dernier obstacle que nous avons rencontré était lié au corpus : d'abord il est de sa nature abstraite et moins précise que nécessaire. De plus, la plateforme a subi certaines mises à jour dont nous étions obligés de chercher les nouveautés pour savoir s'ils sont en connexion avec notre objet d'étude (l'autonomie). Dès lors, nous ouvrons, par cette recherche, de nouvelles pistes et de grands portails sur d'autres travaux plus concrets sur ce corpus.



## **Références bibliographiques**

1. Académie Nantes (s.d) la courbe de l'oubli d'Ebbinghaus.  
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/innovation-pedagogique/echanger/la-courbe-de-l-oubli-d-ebbinghaus-1290774.kjsp?RH=1164377091218>
2. Ahn, L. V. (2011, avril). Luis Von Ahn : collaboration en ligne à très grande échelle. [Vidéo]. *Technology, Entertainment & Design (TED) Conferences*. Consulté le 22 avril 2021 sur :  
[https://www.ted.com/talks/luis\\_von\\_ahn\\_massive\\_scale\\_online\\_collaboration?language=fr#t-599616](https://www.ted.com/talks/luis_von_ahn_massive_scale_online_collaboration?language=fr#t-599616)
3. Ahn, L. V. (2021). Duolingo. (Version 5.9.4). [Logiciel d'application mobile]. *Google Play Store*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo>
4. Alex. (2019, septembre). Duolingo, une perte de temps ?. *Objectif Polyglotte*. Consulté le 08 juin 2021 sur : <https://objectifpolyglotte.com/duolingo-perde-de-temps/>
5. Amsellem, G. (2021, 11 février). Duolingo. Avis. *Trustpilot*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://fr.trustpilot.com/users/60253b2ffc7261001a79d103>
6. Anna. [anna176558]. (2021, avril). Profile. [Compte Duolingo]. Duolingo. <https://www.duolingo.com/profile/Anna176558>
7. Arwa Lina. (2021, 22 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur :  
[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOHLUnUBdD5Tv7b2YsMoSC7YOo\\_PwqWx5ZLoh4uTW7gSp1j9Iie6YTD9TImuFfWWHkgMw8-XyBQ3SCs7dg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOHLUnUBdD5Tv7b2YsMoSC7YOo_PwqWx5ZLoh4uTW7gSp1j9Iie6YTD9TImuFfWWHkgMw8-XyBQ3SCs7dg)
8. Berthereau, J. (2019). Langues étrangères : merci Internet !. *Les Echos*. [Langues étrangères : merci Internet ! | Les Echos](https://www.lesechos.com/actualites/langues-etrangees-merci-internet)
9. Blin, J. (2013, 27 décembre). Duolingo– apprenez une langue en jouant!. *The Bilingual Advantage*. [L'Avantage Bilingue]. Consulté le 08 juin 2021 sur :  
[Duolingo– apprenez une langue en jouant! - L'avantage bilingue \(thebilingualadvantage.com\)](https://thebilingualadvantage.com/duolingo-apprenez-une-langue-en-jouant!-l'avantage-bilingue)
10. Carré, P. (2001, 21 juin). Définition de l'autoformation. [Témoignage vidéo]. Profession Formateur. *Canal U*. [https://www.canal-u.tv/video/profession\\_formateur/definition\\_de\\_l\\_autoformation.408](https://www.canal-u.tv/video/profession_formateur/definition_de_l_autoformation.408)
11. Castro, M. (Productrice). (2021). Inside "El gran robo argentino". [Episode de podcast]. *Duolingo Spanish Podcast*. Spotify.  
<https://open.spotify.com/episode/1xLgdVMnA4gTWXj3cGmm1w?si=OwKztsFHT1-nffmkbGtFkQ>
12. Centre DIALOGUE (s.d). Une découverte vivante et non artificielle.  
<https://www.coursdelangues.com/index/cours-langues-individuels-intensifs-residentiels/methode-enseignement/communiquer-langue-etrangere.html>

13. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012). Autonomie. Dans *Portail lexical, Lexicographie*. Consulté le 25 mai 2021 sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/autonomie>
14. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2012). Hétéronomie. Dans *Portail lexical, Lexicographie*. Consulté le 25 mai 2021 sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/h%C3%A9t%C3%A9ronomie>
15. Ciekanski, M. (2005). L'accompagnement à l'autoformation en langue étrangère : contribution à l'analyse des pratiques professionnelles (Etude des dimensions langagières et formatives des pratiques dites "de conseil" dans des systèmes d'apprentissage autodirigé en langue étrangère). [Thèse de doctorat, université Nancy II], vol. 1, pp. 22-23.
16. Consuelo. [consuelo83033]. (2021, juillet). Profile. [Compte Duolingo]. Duolingo. <https://www.duolingo.com/profile/consuelo83033>
17. Cuq, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, p. 30. *ASDIFLE*, Paris : Clé International.
18. Domingon, E. (2021, 07 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOF5vztS62HzeScd7\\_GhnkIXkaF37rfLhJdn4UyzHJkX3h2de4BoeJpLIUGOsEKsCK5xXZhv7GN8\\_8oOSg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOF5vztS62HzeScd7_GhnkIXkaF37rfLhJdn4UyzHJkX3h2de4BoeJpLIUGOsEKsCK5xXZhv7GN8_8oOSg)
19. Duolingo. (s.d) Approche : du contenu qui sort de l'ordinaire. *A propos*. <https://www.duolingo.com/info>
20. Eud Iz. (2021, 24 mars). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOFzApFo\\_dZiHSaQHLISeJAsvP-Ezr7LjlfVW3ddU4uxT2Vs7OF89Qad2x38VvwRvQ31pm\\_9JEfc\\_Z85Mrw](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOFzApFo_dZiHSaQHLISeJAsvP-Ezr7LjlfVW3ddU4uxT2Vs7OF89Qad2x38VvwRvQ31pm_9JEfc_Z85Mrw)
21. Farrie, E. (2021, 05 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOE4L14jCsu5a1KzWas8zgGLJmfn2sNPhlfdmjkenTiNCUCBxG\\_WvbPjDLexBue-uYt2UO3abGVVpRhgg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOE4L14jCsu5a1KzWas8zgGLJmfn2sNPhlfdmjkenTiNCUCBxG_WvbPjDLexBue-uYt2UO3abGVVpRhgg)
22. Germain, C. & Netten, J. (2004). Facteurs de développement de l'autonomie langagière en FLE/FLS. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 7(No. En cours), 55-69.
23. Guillaume. (2021, 18 février). Duolingo. Avis. *Trustpilot*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://fr.trustpilot.com/users/602e3d5a9a0173001ae7f868>
24. Gupta, V. (2021). Duolingo Review — Can It Help You Speak A Language?. [Examen Duolingo - Cela peut-il vous aider à parler une langue ?]. *Study French Spanish*. Consulté le 07 juin 2021 sur : <https://www.studyfrenchspanish.com/duolingo-review/>

25. Hakstructor 3. (2021, 25 mars). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOG34FzW6BEFrNtmhQujfvATWzBjTgHgmBDOVNQpTIMBuYE7xA3xj4F-MqtISyvXseiguPL6b59onjzCyQ>
26. Kaigan no Zouge no Zou. (2021, 17 mai). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEK\\_xtHUrfgExhOljXbLYIIzXhJNogckxwbF9odcRwPMX2eBmDTesWfOgI3oOvMrG5h8PrGGyv2nNeaeg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEK_xtHUrfgExhOljXbLYIIzXhJNogckxwbF9odcRwPMX2eBmDTesWfOgI3oOvMrG5h8PrGGyv2nNeaeg)
27. Lauriane. (s.d). Mon Avis sur Duolingo : Apprendre l'Anglais Gratuitement. *Marathon Des Langues*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Mon Avis sur Duolingo : Apprendre l'Anglais Gratuitement \(marathon-des-langues.com\)](http://MonAvisurDuolingo.com)
28. LaViel. (2020, 23 mars). Explication des ligues (car beaucoup d'utilisateurs ont demandé). *Forum Duolingo*. <https://forum.duolingo.com/comment/37237402/Explication-des-Ligues-car-beaucoup-d-utilisateurs-ont-demandés>
29. Le Meur, G. (1993). Quelle autoformation par l'autodidaxie ?. *Revue française de pédagogie*, 102, pp. 35-43. Dans *Persée*. <https://doi.org/10.3406/rfp.1993.1303>
30. Le Robert. (s.d). Ludification. Dans *Le Robert, Dico en ligne*. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/ludification>
31. McLaughlin, B. & Heredia, R. (1996). Dans HILTON, H. (2005) Théories d'apprentissage et didactique des langues. *Les langues moderne*, (3), pp. 12-21.
32. Mon Avis. (2021, 11 janvier). Duolingo. Avis des utilisateurs. *Google Play Store*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEopEzdH4CU\\_cvM1lOH9vIxOzkpWZaad25m5eHXMUQ358gARRCTy,JoHOn8fTvtixWYUo2xhNAIYuDapyg](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=fr&gl=US&reviewId=gp%3AAOqpTOEopEzdH4CU_cvM1lOH9vIxOzkpWZaad25m5eHXMUQ358gARRCTy,JoHOn8fTvtixWYUo2xhNAIYuDapyg)
33. Murdoch, A. (s.d). Duolingo Review: The Quick, Easy, and Free Way to Learn a Language. [Duolingo Review : Le moyen rapide, facile et gratuit d'apprendre une langue]. *Fluent in 3 Months*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Duolingo Review: The Quick, Easy, and Free Way to Learn a Language \(fluentin3months.com\)](http://DuolingoReview.com)
34. Petit Larousse. (1989). Assimiler. *Larousse*.
35. Ramjaun, R. (2019, 23 avril ; mise à jour 2021, 25 mai). Duolingo : apprendre en s'amusant. *MyConnecting*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Duolingo : Apprendre En S'amusant ! \(myconnecting.fr\)](http://MyConnecting.fr)
36. Rukmal. (2020, 16 mars). DUOLINGO : « Mieux utiliser les outils de répétition espacée ». *Langues d'Ailleurs*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [DUOLINGO : « Mieux utiliser les outils de répétition espacée » – Langues d'Ailleurs \(languesdailleurs.com\)](http://LanguesdAilleurs.com)

37. Sadiq, B. (2011). Le dispositif French Online : apprentissage collaboratif et accompagnement à distance. *Mélange CRAPEL*, (32), 120-132.  
<https://www.atilf.fr/wp-content/uploads/publications/MelangesCrapel/file-33-5-1.pdf>
38. Sandrine & Christophe. (2019). Gamification des apprentissages, quesaco ?. *Apprendre par le jeu*. <https://apprendre-par-le-jeu.com/gamification-apprentissages/>
39. Sitesurf. (2015, 11 janvier). Et voici Duolingo pour les écoles !. *Forum Duolingo*.  
<https://forum.duolingo.com/comment/6360269/Et-voici-Duolingo-pour-les-%C3%A9coles>
40. Verrier, C. (1999). Autodidaxie et Autodidactes. *L'infini des possibles*. Anthropos. p. 83.
41. Viader, M. (s.d). Pourquoi Duolingo ne permet pas de parler une langue. *Culture FLE*. Consulté le 08 juin 2021 sur : [Pourquoi Duolingo ne permet pas de parler une langue - Culture FLE \(culture-fle.de\)](http://culturefle.de)
42. Victoria's English. (s.d). Steven Krashen, n.m. 5 hypothèses pour la théorie de l'apprentissage naturel des langues. <https://www.victorias.fr/dossiers/cours-anglais-dictionnaire/krashen.html#:~:text=Selon%20Krashen%2C%20Le%20conscient%20sert.enfant%20pour%20sa%20langue%20maternelle>
43. WOLFGANG, K. (1989) L'acquisition de langue étrangère. Traduction par *Colette Noyau*. Paris : Arman et Colin. Fichier 1-A (chapitres 1), p. 14. Consulté le 08 février 2021 sur : [http://colette.noyau.free.fr/upload/KleinALEfr\\_1.pdf](http://colette.noyau.free.fr/upload/KleinALEfr_1.pdf)

## Résumé

Apprendre en autonomie n'a connu l'essor actuel qu'après l'avènement du numérique avec le début de ce siècle. Le domaine de l'apprentissage des langues étrangères a été révolutionné par cette idée d'auto-apprentissage par e-learning. Une large variété de méthodes, de dispositifs et de stratégies se développent pour être de plus en plus adaptables aux besoins de chaque apprenant de langue à titre d'autonomie. Le dispositif Duolingo en a fait le représentatif par une réputation mondiale et une créativité dans sa conception. La plateforme d'apprentissage gratuit des langues permet d'apprendre 37 langues différentes de façon personnalisée, organisée et particulièrement ludique. Cette étude s'intéresse principalement à l'identification des aspects d'autonomie de l'apprenant dans le processus d'apprentissage de la plateforme Duolingo.

Mots-clés : apprendre en autonomie – e-learning – la plateforme Duolingo – apprentissage des langues – identification – aspects d'autonomie – processus d'apprentissage.

## abstract

Learning in autonomy has only flourished after the advent of digital technology at the beginning of this century. The field of foreign language learning has been revolutionized by this idea of self-learning through e-learning. A wide variety of methods, devices and strategies are being developed to be increasingly adaptable to the needs of each language learner as a means of autonomy. The Duolingo device has made the representative by a worldwide reputation and creativity in its conception. The free language learning platform allows to learn 37 different languages in a personalized, organized and particularly game-like way. This study is mainly interested in identifying the aspects of learner autonomy in the Duolingo learning process.

Keywords: Learning in autonomy – e-learning – Duolingo – foreign language learning – identifying – autonomy aspects – learning process.

## ملخص

لم يعرف التعلم الذاتي الازدهار الحالي إلا بعد مجيء التكنولوجيا الرقمية في مطلع هذا القرن. ولقد أحدثت ثورة في مجال تعلم اللغات الأجنبية بفضل فكرة التعلم الذاتي هذه، من خلال التعلم الإلكتروني. يجري تطوير مجموعة واسعة من المنهجيات، الأجهزة والاستراتيجيات لتكون متوافقة مع احتياجات كل متعلم للغات باعتماد الذاتية. وسيلة ديولينجو تشكل النموذج بصيت عالمي وابداع في التصميم. منصة التعلم المجاني للغات تتيح تعلم 37 لغة مختلفة بطريقة شخصية، منظمة وممتعة بشكل خاص. وتركز هذه الدراسة على تحديد جوانب ذاتية المتعلم في مساره التعليمي على منصة ديولينجو.

الكلمات المفتاحية: التعلم الذاتي – التعلم الإلكتروني – منصة ديولينجو – تعلم اللغات الأجنبية – تحديد – جوانب الذاتية – المسار التعليمي.