

LANGAGE D'AUTEUR LANGAGE D'AUTEURS

Annie CLÉRET

Langage d'auteur ? Certes, au sens de système informatique offrant à un auteur de didacticiel la possibilité de programmer le moins possible, pour pouvoir ainsi consacrer la plus grande part de son attention à l'aspect pédagogique du produit qu'il élabore.

Langage d'auteurs ? Pourquoi pas, au sens où l'auteur ne se réduit pas obligatoirement à un solitaire face à son micro mais peut, tout aussi bien, s'élargir à une équipe. De quelle manière ?

Du didacticiel à fabriquer par l'enseignant, et à "exécuter par les élèves, il a été question dans l'article précédent : dialoguer pour l'écran, c'est écrire une partition pour plusieurs voix ; dialoguer avec l'écran, c'est s'appliquer à ne pas produire de fausses notes. Le plus sûr moyen pour cela est souvent d'apprendre soi-même la musique...

Du didacticiel fabriqué par l'enseignant, démontons donc les mécanismes de la partie cachée, et montrons-les aux élèves, dans leurs rapports avec la partie visible de l'écran.

Démonter, montrer c'est ce que propose l'un des fascicules composant l'introduction à l'Informatique Pédagogique diffusée par le Centre National d'Enseignement à Distance, de Vanves, dès 1984. Vu cette date, ce fascicule traite de la version prototype du langage d'auteur ARLEQUIN ; une éventuelle suite devrait, à l'heure actuelle, traiter de la version ARLEQUIN-DIANE.

Démonter, montrer... puis, tout naturellement, remonter ! Ainsi des exercices d'application succèdent-ils à la présentation explicative du langage d'auteur proposé. Ils consistent à faire retrouver, par des élèves organisés en groupes, la démarche qui fut, suivie pour l'élaboration de séquences de dialogue informatisé : on sait ce que, du projet de départ à la réalisation finale, cette démarche requiert d'adaptations entre l'outil informatique et la matière à informatiser, avec, donc, la nécessité de maîtriser au mieux l'un et l'autre.

Donner à jouer, par des élèves, non seulement le rôle d'exécutants d'œuvres finies, mais aussi celui d'artisans d'ouvrages à fabriquer, à la fois intellectuels et manuels, c'est faire d'une pierre au moins deux coups :

- l'un aboutit à renouveler et raviver l'intérêt pour la matière pédagogique elle-même si, en plus de somme de connaissances à acquérir et à vérifier, elle est aussi matériau à façonner (sous cette forme un texte littéraire par exemple offrira-t-il un attrait nouveau à l'élève aux tendances scientifiques, et inversement, une équation, à un élève dit littéraire) ;
- l'autre donne l'occasion, à ces mini-auteurs placés devant un micro-ordinateur, de se familiariser avec son utilisation, d'une manière assez active, en découvrant d'ailleurs qu'elle ne saurait éluder, avant le passage sur machine, une sérieuse programmation préalable sur papier (sur un plan pratique, on peut ainsi faire travailler un groupe d'élèves sur papier pendant que l'autre s'active sur machine).

Ce genre d'activité présente normalement les autres avantages suivants : celui d'une mise en commun de capacités individuelles diverses ; celui d'un va-et-vient entre chaque idée et sa concrétisation ; celui de la redécouverte d'une rigueur imposée par des codes précis, et dont dépend le fonctionnement même de la machine...

Les inconvénients ? Ils rejoignent ceux que connaît n'importe quelle classe de plus de trente-cinq élèves ne disposant que de huit ou dix appareils. Mais là où une exécution de didacticiel supporte difficilement plus de deux élèves, une création de questions programmées en requiert facilement trois et plus, et pas forcément tous en même temps autour de la machine.

C'est en vue de ce type de création qu'a été rédigé le fascicule mentionné plus haut et qui comprend donc une première partie, de présentation du système auteur, et une deuxième, d'exercices d'application à réaliser à l'aide de ce système. Ces exercices portent sur des points de grammaire française et anglaise: les relatifs.

Extraites du fascicule rédigé au C.N.E.D., voici donc, en annexe, quelques unes des pages qui décrivaient une partie du didacticiel réalisé par Yvette Lucas, avec le système ARLEQUIN, sur les "relative pronouns" en anglais (cours ALTV).

Annie CLÉRET

ANNEXE

MODULE DESC2 :

Pour ce qui est des INSTRUCTION(S) DE DEBUT DE MODULE, les 1ère et 2ème sont identiques aux 6ème et 7ème du module DESC . La différence, ensuite, est que la 3ème instruction de DESC2 demande l'affichage, en ligne 17 (au-dessous des textes SING1 et SING2), du message suivant :

Here's a fine TRANSLATION of the ballad, to help you ..

Il annonce une traduction de la ballade ; la voici, telle qu'elle sort sur le listage, sous le titre HOM (l'affichage de ce texte est demandé à la 5ème instruction du début du module DESC2) :

TEXTE HOM PAGE 1

0 1 ..."Je pleure car cela me rappelle

2 Ce singulier vieillard que j'ai connu jadis, -

3 Dont les traits étaient doux, la parole traînante,

4 Dont la chevelure était blanche comme neige,

5 Dont le visage ~~re~~-semblait à un corbeau...

6 Qui semblait égaré par un chagrin profond,

7 Qui balançait son corps d'un côté et de l'autre

8 Et qui renâclait comme un buffle, -

9 Il y a de cela longtemps, un soir d'été,

10 Assis sur la barrière."

11 (traduit par Henri PARISOT)

12

A l'écran, cette traduction s'affiche à partir de la ligne 8 (il ne faut donc pas oublier d'effacer l'écran précédent). Une fois que l'utilisateur a bien lu cette traduction, il appuie sur la touche de validation pour passer à la page-écran suivante :

PAGE ECRAN 3

Now, Try again !

...." I weep, for it reminds me so
of that old man I used to know -
[.... look was mild, speech was slow,
.... hair was whiter than the snow,
.... face was very like a crow,
.... seemed distracted with his woes,
.... ruckled his body to and fro,
.... snorted like a buffalo -
that summer evening long ago
M - sitting on a gate . . .

As you read again... write the missing RELATIVE PRONOUNS that correspond to the RELATIVES ANTECEDENTS and PERSONAL PRONOUNS you just entered after simple questions.

Module DESC2

0 I6 :

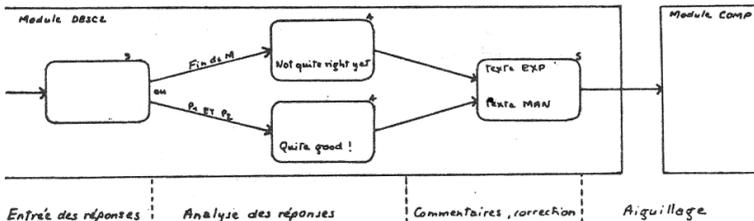
0 I7 :

0 I8 :

Complétez les instructions
(au début du module DESC2) correspondant à la page écran ci-contre.

Cette fois-ci, les sept réponses entrées ne feront l'objet que d'une analyse très simple, réduite à un CHOIX (envisageant sept bonnes réponses) et à une FIN DE MODULE envisageant un nombre indéterminé aussi bien d'erreurs que de fantaisies auxquelles il sera proposé le commentaire "Not quite right yet.. Study the CORRECTION, please", à afficher en ligne 18 (ne pas oublier d'effacer le texte WRITE donc).

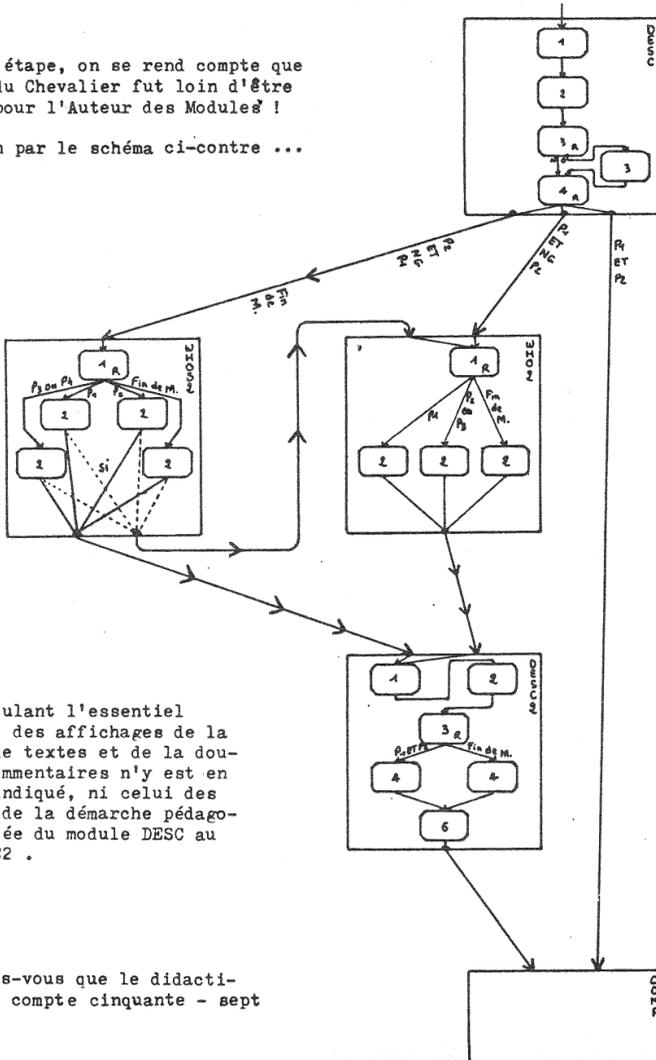
Voici comment se succèdent les pages-écran 3, 4 et 5 du module DESC2, avant entrée dans le module COMP :



- . Le texte EXP (affiché sur dix lignes à partir de la ligne 1) EXPLIQUE que les quatre premiers pronoms relatifs de la Ballade de Chevalier contiennent une idée de possession, que les trois derniers sont sujets des verbes - tous les sept étant DESCriptifs.
- . Le texte MAN (affiché sur dix lignes, sous le précédent, à partir de la ligne 12) donne enfin le texte complet de la Ballade.

A cette étape, on se rend compte que la Ballade du Chevalier fut loin d'être une Balade pour l'Auteur des Modules !

Jugez-en par le schéma ci-contre ...



... récapitulant l'essentiel (le détail des affichages de la vingtaine de textes et de la douzaine de commentaires n'y est en effet pas indiqué, ni celui des "boucles" de la démarche pédagogique adoptée du module DESC au module DESC2 .

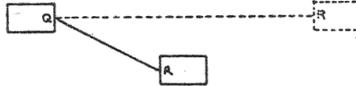
Et dites-vous que le didacticiel RLTV compte cinquante - sept modules .

CHEMINEMENTS :

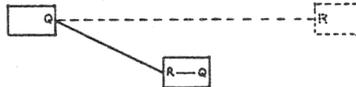
- . Le point de départ de la démarche de l'auteur est le point d'arrivée qu'il a fixé à la marche de l'utilisateur.
 - Le point d'arrivée fixé par l'auteur à l'utilisateur : c'est la réponse souhaitée par l'auteur.
 - Le point de départ proposé par l'auteur à l'utilisateur : c'est la question initiale posée par l'auteur. L'information utile à la réponse souhaitée par l'auteur précède ou accompagne la question.



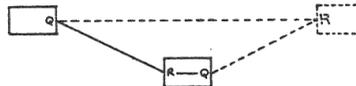
- Le ou les points d'arrivée autres imposés à l'auteur par l'utilisateur : ce sont les divers types de réponse à envisager, en plus de la réponse souhaitée. L'information utile à la prochaine question est déterminée par ces réponses autres.



- Le ou les points de départ autres imposés à l'auteur par l'utilisateur : ce sont les questions subsidiaires ; elles sont issues des réponses qui ont été apportées par l'utilisateur à la question initiale posée par l'auteur ...



... mais, bien sûr, elles n'en continuent pas moins à viser la réponse souhaitée .



- . La démarche de l'auteur consiste à orienter sans cesse la marche de l'utilisateur vers le point d'arrivée initialement fixé.

Si l'auteur perd de vue ce point, il transforme son DIDACTICIEL (logiciel d'enseignement) en labyrinthe.

Quant à nous, nous venons d'accomplir notre tour : nous sommes partis de l'exécution d'un didacticiel écrit avec un logiciel d'aide à la réalisation de didacticiels ; nous avons fait connaissance avec ce logiciel ; et nous arrivons à la question de la CREATION du didacticiel . Notre nouveau point de départ ?