



HAL
open science

Intégrer... oui, mais comment ? Une modélisation de l'intégration des logiciels de langue

Christiane Bourguignon

► **To cite this version:**

Christiane Bourguignon. Intégrer... oui, mais comment ? Une modélisation de l'intégration des logiciels de langue. Bulletin de l'EPI (Enseignement Public et Informatique), 1991, 64, pp.93-102. edutice-00001106

HAL Id: edutice-00001106

<https://edutice.hal.science/edutice-00001106>

Submitted on 10 Nov 2005

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

INTÉGRER... OUI, MAIS COMMENT ?

PROPOSITIONS POUR UNE MODELISATION DE L'INTEGRATION DES LOGICIELS DE LANGUE

Christiane BOURGUIGNON

Les observations de terrain accompagnées d'expérimentations et de réflexion, que nous effectuons dans le cadre des activités du Groupe de Recherche Action Formation⁽¹⁾, nous ont depuis longtemps donné la certitude que l'introduction des technologies nouvelles dans l'enseignement est une source de diversification et d'enrichissement, « outil pédagogique irremplaçable » dit notre ministre⁽²⁾.

Hélas ces convictions ne trouvent que des échos bien faibles dans les textes et programmes officiels d'orientation.

On sait bien que dans le domaine éducatif nous ne sommes guère révolutionnaires. Nous avançons prudemment, testons, évaluons, vérifions. Or, la présentation d'expériences positives ici et là⁽³⁾ montre bien que la période probatoire est maintenant achevée. Les frilosités et réticences diverses ne sont plus de mise. Comme le dit clairement Monique GRANDBASTIEN « il faut faire de la décennie 90 celle de la consolidation, de l'intégration des technologies nouvelles dans le système éducatif »⁽⁴⁾.

C'est à ce passage indispensable de la phase d'**évaluation** à celle de l'**intégration** que notre Groupe de travail a consacré ses réflexions cette année.

Les quelques propositions que nous faisons ici sont l'ébauche d'un projet plus global concernant l'intégration de l'ensemble des logiciels de langues actuellement disponibles pour l'enseignement secondaire.

1 GROUPE RECHERCHE ACTION FORMATION CDL CIAP/MAFPEN Grenoble ; J. Audrerie ; Ch. Bourguignon ; D. Bret ; Mc. Garden ; E. Louveau ; O. Pouchol.

2 M. Jospin J.O. 3 Juillet 1989.

3 cf. les compte-rendus d'expériences dans la *Revue EPI*.

4 M. Grandbastien. RAPPORT : *Les technologies nouvelles dans l'enseignement technique*.

Notre démarche est issue de 2 constats :

- 1°) La position **marginale** de l'ordinateur dans l'enseignement est liée entre autre à son mode d'utilisation : essentiellement comme remédiation (soutien ou répétiteur) ou récompense. De plus, cette activité n'étant jamais "notée" est peu légitimée. Cette utilisation restreinte peut peut-être expliquer le fait que l'ordinateur n'a pas intégré de façon plus généralisée la panoplie officielle des supports pédagogiques auxquels recourt la Didactique des Langues.
- 2°) Les **enseignants** qui font l'effort d'élargir leurs supports pédagogiques sont **démunis** et désemparés pour choisir les logiciels dans des listes énigmatiques et abstraites sans les avoir préalablement testés, et pour les intégrer de façon positive dans leur pédagogie.

Il nous semble donc indispensable de montrer et démontrer :

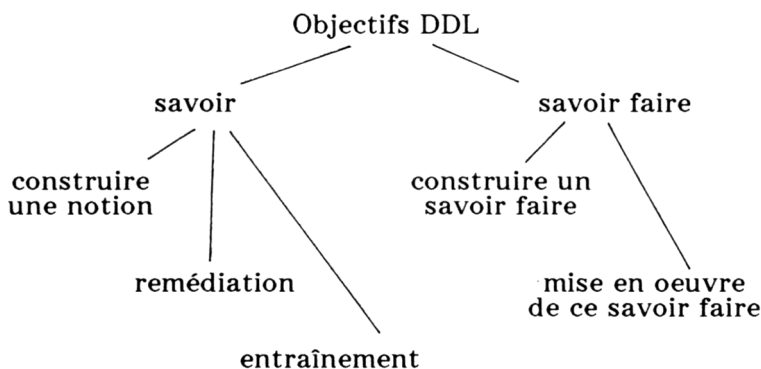
- 1°) la **spécificité** du micro ordinateur par rapport aux objectifs de la Didactique des Langues
 - * comme **outil de diversification** des procédures pédagogiques permettant une *adaptation* aux caractéristiques individuelles de l'apprenant (rythme, profils, niveaux, etc.) et une *différenciation* des approches du savoir. Pour un même thème, le recours à l'ordinateur permet plusieurs situations d'apprentissage : tutoriel, explication, simulation, réemploi, exercices d'application, etc...
 - * comme **outil spécifique** pour travailler de façon privilégiée certains aspects du Savoir linguistique que l'on se propose de construire : structures grammaticales de la langue, situations de simulation pour la mise en oeuvre de ces connaissances, stimulation des trois domaines de compétence linguistique que sont, la compréhension écrite et orale, l'expression écrite.
- 2°) La **place** (ou les places) de la séance informatique dans l'ensemble du dispositif pédagogique.

C'est-à-dire, comment penser la séquence pédagogique globale pour que le recours à tel logiciel soit un moyen supplémentaire d'enrichissement de l'apprentissage et de diversification didactique. L'important étant alors d'imaginer les phases pédagogiques qui précèdent et suivent la séance micro.

Notre démarche a consisté à rechercher pour chaque logiciel quelles sont les **places** qu'il peut occuper dans une séquence pédagogique type.

Contrairement aux pratiques courantes observées, nous avons tout d'abord vérifié que la séance avec ordinateur pouvait bien occuper des places **variables** dans la séquence pédagogique globale, c'est-à-dire qu'on peut y recourir avec profit pour des objectifs autres que la simple remédiation.

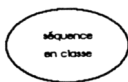
A partir des logiciels d'anglais actuellement disponibles sur le marché et par rapport aux objectifs classiques de la Didactique des langues, définis en termes de savoir et de Savoir faire, nous avons défini dans un premier temps 5 types d'intégration et décrit pour chacun une séquence pédagogique type.



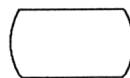
Nous représentons ci-après chacune de ces séquences par des schémas.



renvoie à l'activité en salle informatique



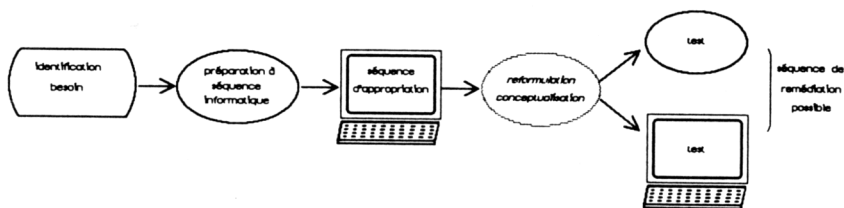
renvoie à l'activité traditionnelle en salle de classe



représente l'intention pédagogique (à partir de l'identification d'un besoin)

TYPE 1 - CONSTRUCTION D'UNE NOTION

C'est l'objectif de logiciels qui proposent la découverte ou la construction de notions grammaticales.



exemple Pass-langue

identification d'un besoin :

introduire la distinction Present Perfect/Simple Past

préparation de la séance informatique :

vérification des prérequis : savoir conjuguer les verbes aux 2 temps Present Perfect/Simple Past, connaissance des verbes irréguliers, aide lexicale.

séquence d'appropriation :

étant donné la caractéristique interdisciplinaire de Pass-langue : -réflexion grammaticale et construction d'une notion sur la LM suivie de réflexions et d'applications en LE, on envisage la séquence d'appropriation en deux temps :

- le module "les 2 valeurs du passé composé français" (1ère séance)
- le module Present Perfect/Simple Past le ou les jours suivants.

reformulation :

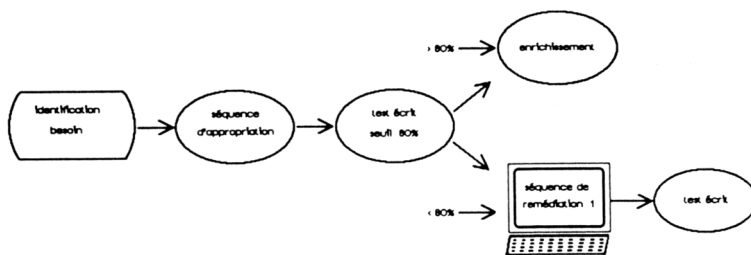
s'il le juge utile, le professeur peut s'assurer de la compréhension du travail sur micro, vérifier les éventuels flous ou imprécisions dans la construction de la notion grammaticale.

test :

le professeur propose un test d'évaluation, écrit ou sur micro, "évaluation formative", pour vérifier le degré d'acquisition de la notion et la capacité de l'élève au réemploi en contextes variés.

TYPE 2 - REMÉDIATION

Aide ponctuelle et immédiate proposée par l'Enseignant, après un test par exemple.



Exemple : Engliciel

séquence d'appropriation :

Le professeur fait son cours habituel sur la construction des questions de type ouvert et fermé

test :

ensuite, un test écrit est proposé pour vérifier l'acquisition. En fonction des résultats, 2 groupes :

> 80% : séance d'enrichissement avec un autre logiciel qu'Engliciel

< 80% : remédiation

séquence de remédiation :

avec ENGLICIEL qui propose des séquences de 20 mn

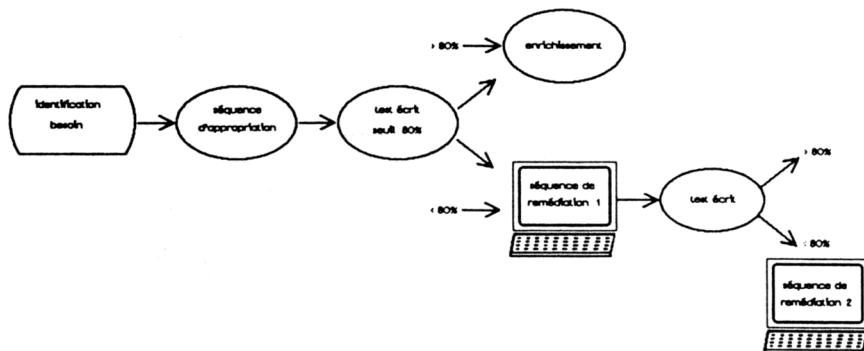
test :

un test écrit vérifie l'effet de la séquence de remédiation et réoriente vers une séance de remédiation ou d'enrichissement selon le même schéma.

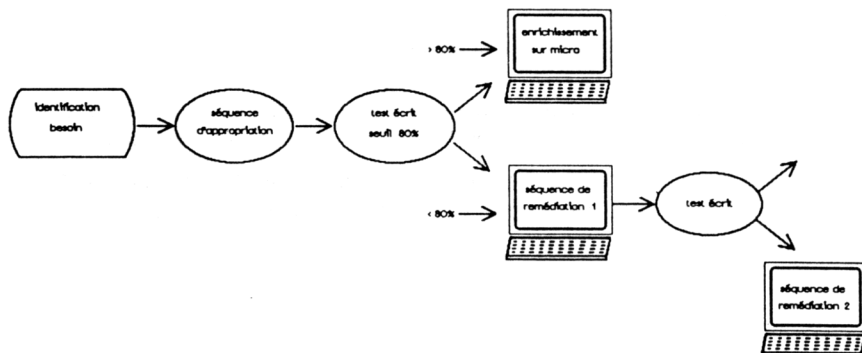
A partir de ce schéma, on peut imaginer plusieurs variantes en fonction des types de logiciels et des types de remédiation envisagée.

VARIANTES DU TYPE 2

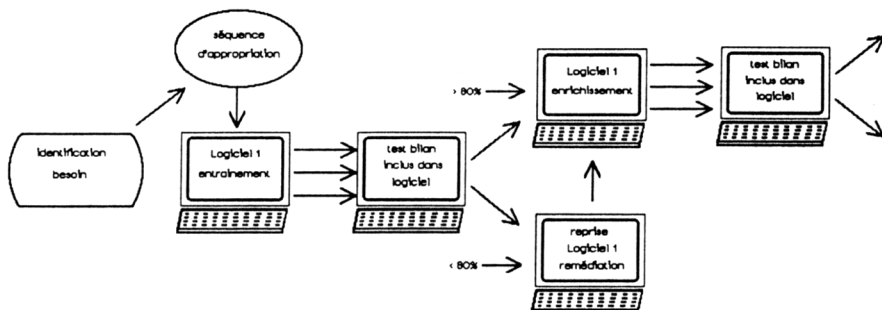
Variante 1 : Remédiation avec Extension (remédiation 2)



Variante 2 : Extension avec 3 Séances Micro



Variante 3 : Vers une Remédiation Totale Informatisée



Exemple : OUTILS LANGUES (ask, inter)

séquence d'appropriation :

cours traditionnel en classe suivi d'un test, formel ou non

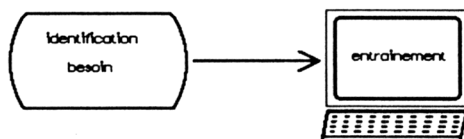
logiciel 1 entraînement :

ASK est utilisé avec un objectif d'entraînement et remédiation. Une analyse de réponse sommaire signale les erreurs. Le score est inclus : selon les résultats il peut y avoir reprise du même exercice.

logiciel 1+ = exercice plus difficile

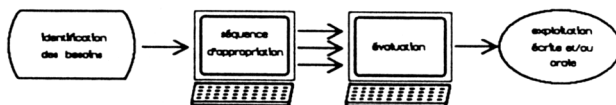
TYPE 3 - ENTRAÎNEMENT / SOUTIEN

C'est le recours à des logiciels qui proposent des séries d'exercices d'entraînement pour consolider l'appropriation des structures essentielles de la langue, suivant les besoins exprimés par l'élève ou identifiés par l'Enseignant. (Ex : ANGLAIS POUR LE BAC)



TYPE 4 - CONSTRUCTION D'UN SAVOIR FAIRE

C'est le cas de logiciels qui proposent l'acquisition de méthodologies de la compréhension orale (ECHOLANGUE), de l'analyse de texte (BACLANGUE), de l'entraînement à la lecture, (LIRE OU NE PAS LIRE).



EXEMPLE : "lire ou ne pas lire en Anglais"

Version adaptée de ELMO

identification d'un besoin :

repérage de difficultés de lecture

séquence d'appropriation :

le logiciel propose une gamme d'exercices(12 types d'exercices + 3 jeux et écriture automatique).

évaluation :

Chaque exercice est suivi d'une évaluation. Dans le cas de LIRE OU NE PAS LIRE, l'évaluation est incluse.

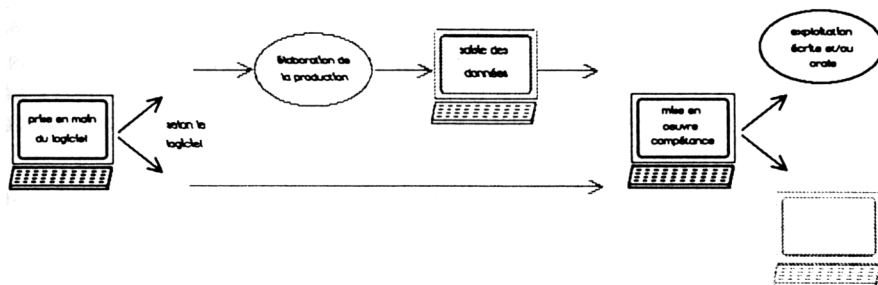
exploitation écrite ou orale :

la mise en oeuvre des compétences linguistiques peut se faire de façon traditionnelle ou à l'aide d'une séance micro, en utilisant les modèles d'intégration du type 5 (cf. ci-après).

(Nota : en ce qui concerne LIRE OU NE PAS LIRE, nécessité d'intégrer sur une longue durée pour observer un effet sur les compétences).

TYPE 5 - MISE EN OEUVRE DES COMPETENCES LINGUISTIQUES

Les logiciels de ce type présentent pour la plupart des simulations de situations dans lesquelles l'utilisateur est susceptible de manifester son savoir faire linguistique : compréhension écrite ou orale, production écrite.



EXEMPLES DE LOGICIELS comme :

Compolangues, Saga, Ecritures automatiques, Traitement de texte, Once upon a time, Jeux, etc.

Prise en main :

Les logiciels de ce type requièrent un temps d'initiation pour identifier les potentialités et repérer le fonctionnement.

élaboration de la production :

les conditions de cette séquence sont variables selon les logiciels utilisés. Dans le cas d'ECRITURES AUTOMATIQUES, on pourra faire un choix de thèmes en classe avant de lancer les élèves sur l'élaboration de textes

saisie de données :

L'élève saisit sur micro les données nécessaires à la production ultérieure

mise en oeuvre :

- soit production écrite d'un texte
- soit exercice de compréhension (jeux..)

CONCLUSION

Il est clair que le catalogage de chaque logiciel dans les divers types d'intégration pédagogique ainsi définis ne peut être que le résultat d'une expérimentation conduite par une équipe de professeurs qui confrontent leurs démarches, examinent les différents paramètres qui régissent l'ensemble de la séquence pédagogique (découpage horaire, activités des sous-groupes, etc.)

Ainsi, à travers cette recherche qui tente de définir une **modélisation de l'intégration des logiciels de langue**, leurs procédures d'application et le répertoire correspondant des logiciels, nous souhaitons montrer que le recours à un nouveau support se doit d'être pensé dans la **globalité** de la séquence pédagogique sous peine de n'être jamais ni utilisé ni légitimé.

Pour plus de renseignements ou propositions d'échanges et de collaborations, contacter :

Christiane BOURGUIGNON
Université Grenoble III
BP 25X
38040 ST MARTIN D'HERES

REFERENCES DES LOGICIELS CITES :

PASSLANGUE - Cndp
ENGLICIEL - R. Lyonnet. Moutiers
OUTILS LANGUES - Nathan
ANGLAIS POUR LE BAC - Nathan
ECHOLANGUE - Jériko
BAC LANGUES - Jeriko
LIRE OU NE PAS LIRE - Edil Belin
COMPOLANGUES - Jeriko
ECRITURES AUTOMATIQUES - Jeriko
SAGA - Nathan
ONCE UPON A TIME - Carraz
TRAITEMENT DE TEXTE Ex : L'Ecrivain - Hatier
JEUX - Ex : The sewer rat's treasure