

L'utilisation du CD-ROM dans l'apprentissage du FLE

Alexandra Stanca

1. Le cédérom - un multimédia hors ligne

Obstinés, indifférents aux réticences d'une certaine intelligence, les nouveaux médias envahissent notre vie. Qu'on interprète cette montée en puissance comme l'irruption d'une nouvelle communication, un fait de civilisation ou un phénomène essentiellement mercantile, il est difficile d'ignorer les supports électroniques pour qui veut survivre au XXI^e siècle. Pourtant, l'école ne peut pas feindre de les méconnaître ou se limiter à leur faire une petite place (« tu utiliseras le CD-ROM quand tu auras fini ton travail! »), car derrière et avec la communication, il y a un nouveau monde d'acquisition de connaissances. Jean Mesnager disait à ce sujet-là : « Il est vain de se demander s'il vaut mieux apprendre à l'ancienne, avec les textes des livres et la voix du maître ou avec les nouveaux outils, soupçonnés de favoriser l'éparpillement et le superficiel. Cette manière de voir, essentiellement exclusive, implique que c'est l'un ou l'autre, que le nouveau serait censé remplacer le traditionnel, alors que nous sommes engagés pour longtemps dans une situation de coexistence et des siècles de cohabitation entre anciens et nouveaux véhicules nous attend »¹.

Il s'agit alors, pour la personne qui veut vivre avec eux, de s'approprier ces nouveaux supports de la connaissance. Elle doit tirer parti d'une confrontation à une masse accrue d'informations apparemment émietées. Surtout elle a accès à tout, tout de suite (y compris le n'importe quoi), il lui faut vite sélectionner l'utile, demain l'indispensable. L'utilisateur doit aussi savoir suivre son intérêt : dans un cédérom, il arrive encore à se repérer, à ne pas trop se perdre dans un

ensemble certes complexe, mais quand même clos. La navigation dans ses aspects simples (cliquer, trouver une information associée, rebondir sur un « lien » pour voir ailleurs) ne pose aucun problème aux enfants, plus familiers d'ailleurs avec les symboles et les icônes que bon nombre de maîtres. En jouant sur les métaphores, Jean Mesnager caractérise cette activité de la manière suivante : « c'est la navigation à vue : on oriente les voiles, on tient la barre. En revanche les pertes de cap sont très nombreuses surtout quand le logiciel permet facilement de quitter un sujet pour un autre : savoir définir son cap ou en changer en le sachant, c'est autre chose. Naviguer sans se perdre, telle est la question ; pour cela, la médiation du maître est nécessaire. Faute de quoi en cherchant des renseignements sur le venin des serpents, on risque de se retrouver chez les poissons torpilles ou même dans les griffes des panthères sans même s'apercevoir qu'on a changé de sujet. »²

L'évolution des technologies contraint chacun à repenser certains de ses actes de communication quotidiens aussi bien que ses propres modes d'accès au savoir. Dans le même mouvement, elle oblige aussi chaque enseignant à repenser sa mission et ses actes d'enseignement. Les expériences du milieu ambiant et l'intérêt manifeste des apprenants pour les nouvelles technologies ont conduit les institutions d'enseignement à ouvrir des centres multimédias susceptibles de développer des formes d'apprentissage autonomes ou semi-autonomes. Dans ce contexte, de nouvelles demandes sont adressées à l'enseignement de langue étrangère, amené tout à la fois à se familiariser à titre personnel avec ses nouveaux outils, mais aussi à développer une capacité d'expertise des produits disponibles sur le marché afin de conseiller les apprenants et de les guider dans leur utilisation et à réfléchir sur l'intégration possible de ces technologies dans ses pratiques pédagogiques voire sur les modifications éventuelles à apporter à celui-ci en fonction du nouveau contexte et des nouveaux outils d'auto-apprentissage.

Il est évident que le cédérom, par sa nature même, offre des atouts considérables dans le domaine de l'apprentissage d'une langue et d'une culture dans la mesure où la présence simultanée de son, d'images fixes ou animées des textes reconstruit l'aspect multidimensionnel de la langue, sous ses formes multiples, permet un véritable apprentissage en contexte. Les atouts qui paraissent les plus pertinents pour l'apprentissage d'une langue et d'une culture étrangère sont *l'immersion* (de l'apprenant dans un contexte authentique) et *l'interaction* (faire parler les personnages principaux directement à la caméra, de façon à faire intervenir l'utilisateur et l'impliquer directement dans l'histoire).

Le cédérom (compact disc read only memory) est un hypermédia, c'est à dire un ensemble de textes, d'images et de sons reliés entre eux par des liens sémantiques. C'est un système multimédia autonome dont les unités sont organisées en réseau.

Pour un tel support multimédia, Norbert Froger³ distingue trois modes de représentation essentiels :

- des modes de représentation immédiats : musique, sons, images
- des modes symboliques : flèches, boutons, symboles graphiques
- des modes « abstraits » de représentation : écriture, discours oral

Ces modes existent dans des documents sur support papier, mais de façon ponctuelle, alors qu'ils sont employés de façon systématique dans un hypermédia.

2. Les atouts des cédéroms

Ce produit multimédia est pluridimensionnel :

- Il est multiréférentiel et peut contenir à la fois des informations de nature diverse, des exercices et d'innombrables ressources documentaires aux plans culturel, linguistique, historique, géographique.

- Il conjugue plusieurs modalités de communication et favorise dès lors l'interaction entre oral et écrit.
- Il fournit plusieurs modes d'appropriation grâce à l'association de représentations sensorielles et linguistiques, visuelles et auditives, affectives et conceptuelles.
- Il est un outil très souple. Il offre à son utilisateur une grande liberté dans le choix du parcours (linéaire ou répétitif), de la progression ou de l'objet de l'apprentissage.
- Il rend possible le travail autonome : l'apprenant décide de son système de travail et peut bénéficier d'une évaluation directe de celui-ci. Dans le domaine des compétences orales, la possibilité d'une correction phonétique individualisée est un argument souvent mis en avant par les éditeurs.

Ce multimédia détient des atouts clés en matière de processus même d'apprentissage et d'acquisition : l'utilisateur est constamment amené à faire appel à ses facultés cognitives, à ses capacités à réfléchir et à penser, car il faut toujours se poser la question de savoir comment des éléments divers s'imbriquent pour créer une histoire interactive ou un espace culturel.

Dans un article où elle fait une étude sur les cédéroms d'apprentissage du FLE, Françoise Berdal-Masuy explique que, dans ce cas là, la notion même de compréhension prend un sens élargi. Dans ce type d'environnement, « comprendre ne veut pas seulement dire comprendre ce que disent les gens, mais comment ils le disent, pourquoi ils le disent et ce qu'ils veulent dire. Avec la possibilité de manipuler les matériaux, d'aller du mot à l'image, des images aux mots, de prendre des notes visuelles, de s'attarder sur les images, l'apprentissage de la langue prend une dimension beaucoup plus riche »⁴. Non seulement il peut prendre en compte la dimension non-verbale, mais aussi la dimension des valeurs culturelles véhiculées par les mots. Ainsi, conclut l'auteur cité, la relation entre la langue et la culture est indissociable.

Grâce à sa collaboration et ses échanges avec les autres utilisateurs, l'apprenant est constamment amené à revoir, approfondir et élargir peu à peu ses connaissances et sa compréhension du sujet.

Il se crée une nouvelle équation dans les rôles de l'apprenant et de l'enseignant. Entre l'apprenant, l'enseignant, les matériaux il y a une relation triangulaire, importante pour la nature de l'apprentissage lui-même. Le rôle de l'apprenant est agrandi, dans la mesure où il y a la possibilité de choisir les outils à utiliser et les parcours à suivre pour atteindre son but. D'autre part, le rôle de l'enseignant s'en trouve changé. Le professeur n'est plus là pour contrôler et diriger les apprenants, mais pour les guider, les aider dans leurs exploitations, les écouter, regarder ce qu'ils voudront lui montrer, tout cela, dans un espace, dans une salle de classe qui devra être active et dynamique.

Et enfin, les différents médias permettent des croisements de plusieurs disciplines et les programmes multimédia tendent à être de plus en plus multidisciplinaires. Par exemple, dans le cédérom « Dans un quartier de Paris » on apprend la langue tout en étudiant le quartier dans plusieurs de ses dimensions, l'espace, l'architecture, l'histoire. La langue n'est plus une fin en soi, mais un point d'entrée dans un monde étranger multidimensionnel.

3. Types de cédéroms

Les cédéroms, comme l'affirme Thierry Lancien dans son livre⁵ Le Multimédia peuvent être analysés selon plusieurs paramètres :

- *L'ensemble des contenus* est le critère qui fait la différence entre les cédéroms qui sont de vraies méthodes d'apprentissage et ceux qui sont seulement des outils complémentaires du cours de langue.
- En ce qui concerne *les théories d'apprentissage*, certains cédéroms adoptent une approche béhavioriste, d'autres une approche structuro-globale ou communicative.

- *Les contenus linguistiques* font la différence entre les cédéroms qui contiennent des dialogues et les cédéroms qui travaillent le vocabulaire ou contiennent des testes divers.
- Quant aux *compétences langagières* visées, les cédéroms peuvent viser une seule compétence ou plusieurs compétences exercées dans des activités variées.
- *Le contexte d'apprentissage* est le critère selon lequel on décide si l'intervention de l'enseignant est nécessaire ou si on accorde à l'apprenant son autonomie.
- Selon *le processus d'évaluation*, les cédéroms peuvent contenir ou non des possibilités d'évaluation.

Il y a deux grandes catégories de cédéroms éducatifs, les cédéroms de langue et les cédéroms grand public :

a) Les cédéroms de langue se classent à leur tour en deux catégories :

- *Les prêts à porter* sont pauvres du point de vue des contenus d'apprentissage, des ressources multimédia, des liens hypertextuels, de l'interaction, ils sont souvent traditionnels et peu coûteux. Ils s'occupent plutôt de la grammaire et du lexique, mais le contexte situationnel manque.
- *Les systèmes auteurs* sont riches du point de vue de la multicanalité, intéressants et attrayants, ils accordent un rôle important à l'image fixe et mobile. La compréhension orale est facilitée par les modes d'interaction proposés et l'expression orale est exercée à travers des exercices, des questions. Les notions de grammaire sont abordées d'une manière vivante et concrète de façon à permettre leur contextualisation. Les exercices visent en général la création et l'imagination des apprenants, placent l'apprenant dans des situations de communication.

Un grand avantage des cédéroms, remarque Philippe Dudoue⁶ est celui qu'ils permettent à l'enseignant de créer ses propres séquences multimédia en fonction des objectifs pédagogiques dont il est totalement maître. La création

multimédia prend du temps et ces logiciels doivent en priorité être utilisés pour des applications assurées d'une certaine durée de vie.

b) Les cédéroms grand public présentent quelques avantages par rapport aux cédéroms de langue. Mais si les cédéroms grand public n'ont pas comme objectif principal l'apprentissage de la communication, la langue devient un moyen par lequel l'apprenant a accès aux informations scientifiques, artistiques, historiques. Les discours sont descriptifs, les situations de communication fabriquées disparaissent. Le cédérom grand public traite des réalités culturelles diverses dans des documents authentiques présentés d'une manière didactique. Les cédéroms grand public sont classés en deux catégories : les ressources documentaires qui regroupent les encyclopédies et les cédéroms muséographiques et les cédéroms ludo-éducatifs proprement-dits ou de découverte.

- *Les encyclopédies* – il s'agit plutôt de chercher des parties qui intéressent les apprenants et servent de support à des tâches simples. La compréhension est facilitée d'une part par l'image, bien sûr, d'autre part par la connaissance du thème. Au cas où l'on envisage des activités nécessitant une recherche documentaire, il faudra vérifier que suffisamment de données pertinentes soient contenues dans un tel cédérom. Des exemples de tels cédéroms encyclopédiques sont *Le Dictionnaire Hachette multimédia* (DHM), *Encarta*(ECA), *Larousse multimédia encyclopédique*(LME) et *L'Encyclopédie Multimédia Hachette*(Axis).
- *Les cédéroms muséographiques*- la multicanalité y joue un rôle très important. Le discours a un caractère descriptif et les liens hypertextuels y sont moins présents. Pour ce type de cédérom il faut examiner les différentes entrées et repérer celles qui sont plus faciles à comprendre et permettent de concevoir des activités intéressantes.

Par exemple dans le cédérom intitulé « *Louvre, peinture et palais* » on part de l'index des œuvres présentées sur le cédérom. On obtient une liste

alphabétique d'une centaine de tableaux désignés simplement par leur titre. Les apprenants reconnaîtront, par exemple, la *Joconde*, mais la plupart des titres resteront mystérieux. On leur demandera de « cliquer » sur un titre de leur choix, cette action fait apparaître le tableau en plein écran, avec un commentaire sonore. A partir de là, diverses activités sont possibles.

- *Les cédéroms ludo-éducatifs* sont les plus intéressants pour les professeurs de langue, car on y trouve une grande variété de données et de discours.

a) *Les cédéroms ludo-éducatifs proprement – dits* : il s'agit de dictionnaires, encyclopédies et contes à contenu historique sur cédérom et ils s'adressent principalement aux enfants et aux adolescents. Ce sont des cédéroms qui profitent au maximum de la multicanalité et comportent souvent des jeux linguistiques. Quelques exemples sont : « *Mon premier dictionnaire* », « *Ma première encyclopédie* ».

b) *Les cédéroms ludo-éducatifs de découverte* proposent aux apprenants l'accès à des connaissances concernant les animaux, la nature, les sports, les arts, tout en exerçant la compréhension écrite et orale. Un exemple dans ce sens serait le cédérom intitulé *Comment ça marche?* (Dorling, Kindersley, Nathan) qui donne l'occasion aux apprenants de découvrir le fonctionnement, l'historique et les inventeurs de près de 200 machines.

4. L'exploitation pédagogique des cédéroms

Les débats sur les nouvelles technologies à l'école sont aujourd'hui multiples : la machine est-elle appelée à remplacer le professeur ? Les manuels sont plus que jamais remis en cause : lourds dans les cartables, trop vite obsolètes, trop complexes. Il faut redéfinir leur place dans les pratiques pédagogiques. L'avenir du manuel est aujourd'hui en question. Alors, le cédérom apparaît comme une alternative au manuel, offrant un environnement très ouvert qui propose un

apprentissage en contexte, qui favorise l'exploration – avec des itinéraires de parcours et de fins divers – et la simulation avec la manipulation d'objets virtuels. C'est un environnement qui présente un contexte linguistiquement et culturellement riche et complexe, multidimensionnel, multi-niveaux, qui propose un large éventail d'outils, non seulement d'outils linguistiques sous forme d'aides textuelles (transcription, mots clés, glossaire), mais également des outils pour fonctionner (plan, journal, répondeur, téléphone).

L'objectif linguistique premier est le développement de la compréhension, mais il est évident que de tels programmes dépassent largement ce simple cadre et ce simple objectif. L'apprentissage de la langue n'est pas une fin en soi, mais la langue elle-même reprend, en quelque sorte, sa fonction initiale qui est d'être un outil qui permet de faire, de communiquer, de créer et d'accéder à un monde nouveau, étranger.

La fragmentation de l'information assurée par l'hypertextualité, si elle est bien exploitée, elle conduit à des conséquences positives et engendre des formes d'apprentissage spécifiques. Comme G. Furstenberg le remarque⁷, « la première est que les apprenants jouent un rôle central, un rôle pivot, dans la mesure où l'univers dans lequel ils se meuvent ne pourra prendre forme qu'à travers leur manipulation. Les apprenants sont amenés à créer des liens, à établir des associations, à suivre des fils à travers différents types de liens et d'associations, à organiser l'information, à construire un sens ou des sens, à lui donner une cohérence, de reconstruire sa globalité, à collaborer entre eux, échanger avec les autres, ils pourront recréer et reconstruire ».

Ainsi, ce type de travail s'appuie en grande partie sur la créativité de l'apprenant et de l'enseignant. Il présente un triple avantage : celui de faire réfléchir les apprenants, de sensibiliser les apprenants à l'importance du langage non verbal, des expressions du visage, des gestes, du langage corporel, de l'intonation et finalement d'être responsable de leur choix, car ils montreront et

diront ensuite pourquoi ils ont choisi ces images, ce qu'ils ont vu et comment ils l'interprètent.

Les cédéroms de type document authentique peuvent être très bien utilisés dans un cours de français, langue étrangère ou non, dans un cours de littérature et culture ou dans un cours de langue.

a) **Types de cédéroms d'apprentissage**

Les cédéroms d'apprentissage peuvent être classés selon les mêmes critères de contenu que les matériels traditionnels :

- Selon le niveau d'apprentissage (élémentaire, intermédiaire ou avancé)
- Selon le statut du français (Français Langue Etrangère ou Français Langue Scolaire)
- Selon le type de la langue étudiée (le français en général sur objectif spécifique)
- Selon les compétences exercées (compétences grammaticales ou l'ensemble des compétences)
- Selon la langue étudiée, le français ou une autre langue : des cédéroms multilingues, des cédéroms conçus pour l'apprentissage du français
- Selon le type de logiciel choisi pour construire le produit
- Selon les graphismes plus ou moins attrayants
- Selon le type de navigation (aisée ou non)

b) **Intégration dans l'apprentissage des compétences orales**

Pour la compréhension orale, les genres proposés sont la conversation, le débat, l'exposé à deux ou à plusieurs. Les documents sonores peuvent être construits,

authentiques ou semi-authentiques, la voix est neutre ou située, les accents variés ou peu variés.

Les objectifs fonctionnels que les cédéroms se proposent seraient de raconter, décrire, demander des informations, donner des informations, expliquer, conseiller ou demander un conseil, prendre la parole, proposer, demander la permission etc., c'est à dire apprendre des actes de parole et les utiliser ensuite dans des activités comme des QCM, textes à compléter, mise en réaction d'éléments entre eux, actions à réaliser.

Par l'intermédiaire de ces exercices, on vérifie la compréhension des consignes, du contenu du langage, de la situation de communication, le repérage de la chronologie de l'échange et la perception du registre de la langue. On vérifie aussi la compréhension des indices non verbaux, la capacité d'interpréter la prosodie et la compréhension de l'implicite⁸.

En ce qui concerne la production orale, les genres oraux proposés sont les mêmes, la conversation, le débat, l'exposé, de même les documents sonores, la voix, les accents. Par leur moyens, on vérifie la capacité de produire un contenu linguistique correcte, de s'adapter à la situation de communication, de respecter la chronologie de l'échange, de choisir le bon registre de langue, de prendre en compte la dimension non verbale de l'échange, d'utiliser une bonne prosodie, de bien prononcer les mots.

Dans le domaine des compétences orales, on ne peut pas tout apprendre d'une manière autonome avec le cédérom. En salle de cours, le professeur de langue étrangère devrait avoir comme priorité de développer les compétences de production orale et offrir aux apprenants l'occasion de pratiquer des genres oraux multiples. Il faut considérer la classe comme une agora, un lieu d'échange où chacun devient acteur – auteur de sa propre parole.

NOTES

¹ Jean Mesnager, Multimédia: c'est la lecture qui compte dans AC- TICE, no. 3, février 1999, page 19

² ibidem

³ Norbert Froger, Apprendre à lire un hypermédia, dans la revue de l'association EPI : Informatique et technologies modernes dans l'enseignement et la formation, no. 100, 2000, page 63

⁴ Françoise Berdal-Masuy, Geneviève Briet, Olivier Dezutter, Jaqueline Pairon, Les CD-ROM d'apprentissage du FLE: une opportunité pour développer les compétences orales, dans Modernité, Diversité, Solidarité – Actes du Xe congrès mondial des professeurs de français, Paris 17 – 21 juillet 2000, Dialogues et cultures, no.46, Tome 2, FIPF-Fédération internationale des professeurs de français, 2001, page 156

⁵ Thierry Lancien, Le Multimédia, CLE international, Paris, 1998, pag.37

⁶ Philippe Dudoue, Guy Dupe, Jacques Omnes, Quels outils pour la salle de langues multimédia dans AC-TICE, no.11, 2000, page 24

⁷ G.Furstenberg- Scénarios d'exploitation pédagogique, dans FDM, no. spécial, juillet, 1997, page 64

⁸ Françoise Berdal-Masuy, Geneviève Briet, Olivier Dezutter, Jaqueline Pairon, Les CD-ROM d'apprentissage du FLE: une opportunité pour développer les compétences orales, dans Modernité, Diversité, Solidarité – Actes du Xe congrès mondial des professeurs de français, Paris 17 – 21 juillet 2000, Dialogues et cultures, no.46, Tome 2, FIPF-Fédération internationale des professeurs de français, 2001, page 156

Bibliographie :

- **Berdal-Masuy, F., Briet, G., Dezutter, O., Pairon, J.,** Les CD-ROM d'apprentissage du FLE: une opportunité pour développer les compétences orales, dans Modernité, Diversité, Solidarité – Actes du Xe congrès mondial des professeurs de français, Paris 17 – 21 juillet 2000, Dialogues et cultures, no.46, Tome 2, FIPF – Fédération internationale des professeurs de français, 2001
- **Dudoue, P., Dupe, G., Omnes, J.,** Quels outils pour la salle de langues multimédia dans AC-TICE, no.11, 2000
- **Furstenberg, G.-** Scénarios d'exploitation pédagogique, dans FDM, no. spécial, juillet, 1997
- **Froger, N.,** Apprendre à lire un hypermédia, dans la revue de l'association EPI : Informatique et technologies modernes dans l'enseignement et la formation, no. 100, 2000
- **Lancien, T.,** Le Multimédia, CLE international, Paris, 1998
- **Mesnager, J.,** Multimédia: c'est la lecture qui compte dans AC-TICE, no.3, février 1999