

---

**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**

**Université Amar Thélidji -Laghouat**

**Faculté des lettres et des langues**

**Département de la Littérature et de la Langue Française**



**Polycopié de cours de**

**Multimédia et Enseignement de FLE**

**1<sup>ère</sup> année master didactique**

**Cours conçu par :**

**Dre ZIOUANI Fatima, Maître de Conférences -A-**

**Année universitaire**

**2024-2025**

---

# **Polycopié du module de Multimédia et enseignement du FLE**

---

-Référence : canevas d'harmonisation de l'offre de formation en master académique.  
Spécialité didactique des langues étrangères de l'année universitaire 2016-2017

## **Descriptif du module**

*Module : Multimédia et enseignement du FLE*

*Niveau : 1<sup>ère</sup> Année master didactique des langues étrangères*

**Enseignante responsable de l'UE : ZIOUANI Fatima**

**Enseignant responsable de la matière : ZIOUANI Fatima**

*Semestre 1*

*Document conçu et présenté par : Dre. ZIOUANI Fatima. Maître de conférences. A*

*Année universitaire : 2024-2025.*

---

## **Fiche technique du polycopier-cours multimédia et enseignement du FLE**

Enseignante : ZIOUANI Fatima

Contact : f.ziouani@lagh-uni.dz

Grade : Maitre de conférences « A »

Faculté : Des Lettres et des Langues

Département : Français

Module : Multimédia et enseignement du FLE

Public visé : Première année master didactique. Semestre 1

Unité : Découverte

Coefficient : 1

Crédit : 1

Type d'enseignement : Cours /en présentiel

Volume horaire : 1 heure 30 minutes par semaine

Modalité d'évaluation : examen / contrôle final (100%)

### **Une brève description du cours :**

Le cours de « Multimédia et enseignement du FLE » est destiné aux étudiants inscrits en Master 1, option didactique des langues étrangères. Ce cours permet aux étudiants de découvrir le dispositif multimédia pour pouvoir l'utiliser à des fins didactiques. Il s'agit d'abord de cerner les notions théoriques autour des TICE et du multimédia, pour leur proposer ensuite des modes d'emploi variés de ce dispositif en classe, à l'instar de la classe inversée et l'enseignement à distance.

---

**Objectifs généraux :** à l'issue de la formation, l'étudiant sera capable de connaître les différentes approches des concepts, outils, pratiques et stratégies d'enseignement-apprentissage des langues utilisant les TIC

**Objectifs spécifiques :**

- Découvrir les notions de bases liées au domaine de multimédia
- Initier les étudiants à l'utilisation des plateformes dédiées à l'enseignement du FLE.
- Savoir utiliser le dispositif numérique au service de l'apprentissage
- Se servir de la classe inversée pour un apprentissage à distance

**Connaissances préalables recommandées**

- Accès facile à un équipement informatique récent
- Accès Internet régulier obligatoire
- Compte courriel (email) avec usage régulier obligatoire
- Savoir-faire de base de la navigation sur les sites Internet

**Contenus :**

- Maîtriser les concepts liés à l'usage des TIC
- Exploiter les ressources existantes dans différents contextes d'apprentissage.
- Réalisation d'un scénario pédagogique adapté à un projet d'intervention didactique concret.

**Les concepts clés**

- Multimédia
- TICE
- Plateformes
- Enseignement en ligne

**Matériels :** *Polycopiés, Tableau, Data-show, Tablettes, PC*

Nous avons assuré l'enseignement de ce module quatre années de suite, 2020-2021, 2021-2022, 2022-2023 et 2023-2024 au niveau du département de français à l'université de Laghouat.

# Sommaire

<b>Introduction générale</b> .....	<b>1</b>
<b>Partie 01 : Le multimédia : concepts de base</b>	
Introduction.....	2
Définitions de dictionnaires de langue du multimédia .....	2
Définitions didactiques du multimédia.....	2
Le dispositif et les équipements .....	3
Les matériels : .....	3
Les outils logiciels .....	3
Les supports .....	4
Représentations usuelles .....	4
Le multimédia et le virtuel.....	6
Les caractéristiques du multimédia .....	6
Le multimédia hors ligne et le multimédia en ligne .....	7
Les technologies de l'information de la communication.....	9
Les TIC dans une perspective éducative .....	10
Aperçu sur les technologies éducatives .....	10
Les catégories de logiciels .....	11
Les logiciels bureautiques :.....	11
Les logiciels éducatifs : .....	11
Les logiciels culturels : .....	11
Les logiciels pédagogiques .....	11
Le réseau et les sites Internet .....	12
Les laboratoires de langue .....	12
Les médias .....	13
La télévision :.....	13
La radio.....	13
Les types de logiciels à utiliser en classe.....	14
Les didacticiels ou les logiciels didactiques, comme : .....	14
La typologie des ressources apportées par les TICE .....	15
L'efficacité d'un dispositif d'apprentissage médiatisé.....	15
Conclusion .....	16

## **Partie 02 :Le multimédia et l'apprentissage de langue**

Introduction.....	18
L'Internet au service de l'apprentissage de langue .....	18
Les activités de langue via le multimédia.....	19
Le développement de l'oral à travers le multimédia .....	22
Travailler l'écoute et la compréhension orale.....	22
Les TIC au service de l'expression orale.....	23
Le cours magistral à partir du diaporama .....	24
L'exposé oral à l'aide du data-show.....	25
Les courts métrages et l'apprentissage des registres de langue .....	25
Le multimédia et la compréhension en langue.....	26
Le multimédia et la production en langue .....	27
La production écrite et la rétention du vocabulaire :.....	28
Effets du multimédia sur l'écrit.....	29
La synthèse vocale.....	30
Quelques logiciels d'apprentissage et d'évaluation .....	31
Les logiciels d'initiation et d'entraînement à la lecture .....	31
Des logiciels d'apprentissage du lexique.....	31
Des logiciels d'apprentissage de la grammaire .....	32
Le logiciel de la conjugaison .....	32
Logiciels d'évaluation .....	33
Le multimédia et la motivation pour apprendre.....	33
Apprendre à apprendre par le multimédia .....	34
Conclusion .....	35

## **Partie 03 :Le multimédia et l'interculturel**

Introduction.....	37
L'importance de la culture.....	37
La compétence interculturelle en FLE .....	38
La démarche interculturelle en classe.....	38
Le multimédia et l'interculturel .....	39
Les documents authentiques pour une approche interculturelle .....	40
Le cinéma support médiatique et pédagogique.....	42
Le choix des documents authentiques .....	42

Le spot publicitaire .....	43
Les médias et le multimédia pour une diffusion linguistico-culturelle : .....	44
L'utilisation de la vidéo à des fins (inter)culturelles : .....	45
Conclusion .....	46

## **Partie 04 :Le multimédia et la classe inversée**

Introduction.....	48
Le concept de la classe inversée.....	48
Les fondements de la classe inversée .....	50
Une pédagogie soutenue par le multimédia et les technologies .....	51
Les compétences à développer par la classe inversée .....	53
La classe inversée et les plateformes d'apprentissage.....	54
La plateforme Claroline .....	55
La plateforme Moodle .....	56
La classe inversée et l'enseignement-apprentissage du FLE.....	56
Conclusion .....	57

## **Partie 05 :L'enseignement à distance**

Introduction.....	59
L'enseignement à distance.....	59
Évolution du concept d'enseignement /d'apprentissage à distance .....	60
La première génération : L'enseignement par correspondance .....	61
La deuxième génération : le modèle multimédia .....	61
La troisième génération : le téléapprentissage .....	61
La quatrième génération : le modèle d'enseignement flexible .....	61
Modèles de l'enseignement à distance .....	63
Enseignement à distance en Mode synchrone .....	63
Modèles d'enseignement mixte, hybride et bimodal.....	63
Plateforme pédagogique à distance .....	64
Types de plateformes d'enseignement en ligne .....	66
Principaux défis de l'enseignement à distance : .....	67
Conclusion .....	69

## **Partie 06 :Bilan de l'utilisation du multimédia**

Apport des TICE : .....	71
Pour les enseignants : .....	71

Pour les apprenants :.....	71
Les réussites de l'intégration du multimédia et des TICE .....	72
Les contraintes à l'intégration du multimédia et des TICE.....	74
Effets et efficacité du multimédia et des TICE.....	75
Effets du multimédia et des TICE sur les l'enseignement-apprentissage .....	76
Avantages et inconvénients des TICE.....	78
Les avantages des TICE.....	79
Les inconvénients du multimédia et des TICE .....	79
Les défis à surmonter.....	80
Conclusion .....	83
Conclusion générale .....	84
Glossaire terminologique.....	87
Références bibliographiques.....	95

## **Introduction générale**

Ce cours se propose de fournir aux étudiants de la première année de master didactique des langues étrangères, des connaissances sur le multimédia comme moyen d'enseignement et d'apprentissage qui contribue à faciliter la tâche aux enseignants mais aussi aux étudiants souhaitant renforcer leurs connaissances dans les matières apprises en classe ou suivre des cours à distance.

En effet, à l'ère du numérique, l'enseignement-apprentissage du FLE a été étayé par le recours au dispositif multimédia et les technologies de l'information et de la communication. En plus de l'approche traditionnelle, l'enseignant peut désormais favoriser sa pratique enseignante par des logiciels qui facilitent la transmission de la langue tout en évaluant les résultats de son apprentissage.

De par sa richesse, le multimédia peut apporter une grande assistance à l'enseignant mais aussi à l'étudiant puisqu'il les implique dans le processus d'apprentissage. Ce dernier peut faire appel à son sens de la créativité, tandis que l'enseignant a la possibilité de l'évaluer. Cependant, l'utilisation du multimédia doit être minutieusement élaborée en fonction des compétences, des objectifs et des besoins des acteurs.

C'est dans cette perspective que nous avons réalisé ce cours qui met en exergue la place du multimédia au sein de la didactique du FLE, ses procédés et caractéristique et sa pratique en classe de français langue étrangère.

Ce cours permet également aux étudiants d'utiliser ces procédés et logiciels dans leur parcours d'apprentissage et de recherche. Ce qui leur inculque la motivation d'apprendre davantage et d'appliquer cette approche dans les éventuels travaux et disciplines à venir.

Ce cours se compose de six parties

La première est consacrée aux définitions des notions liées au dispositif multimédia, ainsi qu'à leurs fonctions respectives. La deuxième est réservée à l'apprentissage du français à travers le dispositif multimédia, avec des exemples sur l'apprentissage de l'oral, de l'écrit, du vocabulaire et de la grammaire. La troisième a trait à l'apprentissage interculturel via les médias et, par extension, le multimédia : il s'agit de présenter les différents documents, à l'instar des films, des publicités et les autres documents authentiques et d'explicitier leur mode

d'emploi. La quatrième est consacrée à la pratique de la classe inversée pour une approche différenciée, servant à l'étudiant à apprendre à son rythme. Dans cette approche inversée, le recours au multimédia comme moyen d'apprentissage est crucial, vu la nature de la démarche qui consiste à pratiquer la langue en classe et en dehors de classe ; ce qui nécessite une communication pédagogique constante entre l'enseignant et l'apprenant. La cinquième partie s'intéresse à l'enseignement à distance à l'université, et le rôle du multimédia quant à la réussite de ce mode d'enseignement, notamment avec les éventuelles entraves et contraintes qui peuvent apparaître dans un monde en évolution permanente. La dernière est dédiée au bilan de l'utilisation du multimédia en classe de langues, où nous allons faire l'inventaire des avantages, des inconvénients, des réussites et des limites de ce dispositif en recourant à notre expérience professionnelle et aux différents avis des praticiens et des spécialistes du domaine. Le cours dispose également d'un glossaire qui expose la définition des notions et des abréviations les plus utilisées dans le cours du multimédia.

**Partie 01 :**  
**Le multimédia : concepts de base**

## **Introduction**

Cette partie a trait au multimédia en classe de langue. Elle s'intéresse essentiellement aux notions de base, aux définitions et aux représentations faites sur de cet outil dans une perspective didactique, éducative et pédagogique.

## **Définitions de dictionnaires de langue du multimédia**

Historiquement, le terme multimédia n'apparaît pas dans les dictionnaires d'avant 1980. Cependant, on utilisait ce terme pour lui attribuer un sens qui porte sur le recours à plusieurs supports médias à différents moments comme dans les laboratoires de langues où l'on utilisait des vidéos, des rétroprojecteurs, des magnétophones et bien d'autres outils.

Le dictionnaire du petit Larousse dans sa version électronique définit le multimédia comme étant un « ensemble des techniques et des produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information (textes, sons, images fixes ou animées) »

Pour le petit Robert en ligne, multimédia désigne « Technique intégrant sur un même support des données de différentes natures (son, texte, image), consultables de manière interactive ».

## **Définitions didactiques du multimédia**

Si on se réfère au dictionnaire didactique de J.- P. Cuq (2003 : 172), le mot multimédia désigne à l'origine :

« Le regroupement, dans un même dispositif permettant l'interactivité, des données écrites, sonores et imagées (image fixe ou animée). Mais ce mot s'est également imposé comme un hyperonyme de cédérom, internet, voir, hypertexte et hypermédia, et il est maintenant utilisé aussi bien comme substantif que comme adjectif « un multimédia », « des produits multimédias ».

Pour F. Lésle et N. Macarez (1999 :03), le multimédia est « un produit ou un service qui associe des données ou des informations utilisées indépendamment (textes, sons, vidéos...) ».

Aujourd'hui, le multimédia est plutôt défini comme étant un seul support regroupant plusieurs médias (son, image, texte, vidéo...) qui ne peut fonctionner qu'avec un dispositif informatique.

Le terme multimédia a progressivement changé de signification. Il existe différentes acceptations de ce mot. Pour le définir, deux caractéristiques sont retenues : la première est le fait d'englober plusieurs facteurs médias en un seul support et la deuxième sur une utilisation d'une organisation informatique. Cette définition devrait prendre en compte trois critères, à savoir : la présence de plusieurs médias, la nature numérique de ces médias et enfin les possibilités d'utilisation par l'informatique.

### **Le dispositif et les équipements**

Le multimédia ne peut fonctionner qu'en présence de trois paramètres : les matériels, les logiciels et les supports.

#### **Les matériels :**

Il s'agit d'un ordinateur multimédia qui se compose de trois éléments : les périphériques d'entrée, les périphériques de sortie et les périphériques mixtes.

**Les périphériques d'entrée :** permettent de faire entrer des données qui seront traitées par le processeur dans un cadre d'applications précises. En effet, le clavier permet de faire entrer un texte et la souris de le cibler. On peut également ajouter D'autres périphériques comme le scanner ou l'écran tactile.

**Les périphériques de sortie :** se résument à deux périphériques : l'écran étant le plus complet avec une visualisation du texte, de l'image et de la vidéo, et l'imprimante qui permet de garder la trace d'un travail.

**Les périphériques mixtes :** concernent essentiellement les cartes son qui garantissent un son de qualité numérique recherché par les enseignants de langues. Leur rôle consiste à transformer un son analogique en une suite numérique pouvant être diffusée Vers l'extérieur à travers un casque ou des haut-parleurs. Une fois le son numérisé, il peut être modifié ou découpé, il peut donc être utile à l'enseignement des langues.

#### **Les outils logiciels**

Ce genre d'équipement fait fonctionner la machine évoquée précédemment. Il sera donc abordé les applications logicielles qui effectuent un certain nombre de tâches dans différents domaines. L'enseignement-apprentissage des langues dispose de plusieurs logiciels qui se résument en deux catégories : outils fermés et outils ouverts.

**L'outil :** l'outil est par définition : « un nom générique par lequel on désigne la plupart des objets fabriqués, qui Aux mains d'une personne exerçant habituellement un métier ou se livrant occasionnellement à une occupation manuelle, servent à agir sur la matière, à exécuter quelque chose, à faire quelque travail ». Le petit Robert, (2000 : 1771)

Dans le domaine de la didactique, l'outil est un élément non humain introduit dans la relation pédagogique qui unit l'enseignant, l'apprenant et la langue. En outre, il offre à l'enseignant la possibilité d'ajouter un plus à son enseignement et d'apporter un très étayage à l'apprenant comme si c'était l'outil dont rêve tout enseignant, selon les propos de Savignon (1983 : 137) :

« Les enseignants rêvent de trouver les matériaux idéaux, des matériaux qui soient à la fois précis et imaginatifs, qui offrent à la fois séquences et souplesse et qui restent variés tout en répondant à des objectifs pédagogiques bien définis »

Sous cet angle, une réflexion didactique sur l'utilisation de ces outils et l'intégration de ces technologies d'une manière réfléchie et intelligente peut donner un sens réaliste sur la place du multimédia dans l'enseignement des langues et son importance quant à l'amélioration de l'enseignement d'une manière générale.

### **Les supports**

Ce sont des dispositifs qui servent à sauvegarder les données informatiques, tels que les disquettes et les disques durs dont la capacité augmente d'année en année. D'autres supports sont connus aussi comme le cédérom et le DVD. Le réseau Internet peut être également classé dans cette catégorie, car il contient des informations stockées et récupérables tout le temps.

### **Représentations usuelles**

Dans son ouvrage « La didactique des langues étrangères », Martinez (1996) expose les dispositifs innovants et les technologies modernes. Il distingue deux grandes catégories : les approches alternatives centrées sur l'homme et sur le groupe humain et celles liées sur les technologies modernes de l'information et de la communication :

« Leur transposition à des situations didactiques scolaires -pour autant qu'elle soit envisagée- paraît en tout cas difficile, car les publics et la taille des groupes d'apprentissage, par exemple, y sont très différents. Les accepter ne va d'ailleurs pas de soi dans tous les contextes culturels ». (Martinez, 1996 : 110).

L'auteur note que les procédés techniques et les technologies nouvelles se joignent aux « produits, techniques et activités qui appellent un traitement des langues naturelles. Selon lui, la didactique pourrait s'intéresser aux « techniques d'accès à l'information, la traduction automatique, la dictionnaire, la terminologie, la bureautique », or la question cruciale est d'ordre méthodologique, étant donné que l'on ne pourra pas, à titre d'exemple, « se contenter d'adapter des outils déjà existants, édités parfois sous le même nom ; de transférer sur écran des exercices à trous faits jadis sur le papier, de visualiser la parole grâce à un procédé de reconnaissance vocale » (Martinez, 1996 : 111-112).

De son côté, Lancien (1998) rappelle que le mot multimédia renvoie aux médias qui sont apparus avant le concept, ainsi, la perspective historique de cette définition et de son utilisation dans l'enseignement des langues étrangères s'imposent.

En classe de langues, on travaille avec des images, du son et des textes depuis des décennies, mais leur articulation a connu de profonds changements influencés par l'évolution technologique et les changements méthodologiques. Les images fixes associées à des bandes sonores ont été remplacées par les images animées. Celles-ci par les documents vidéo ou télévisés enregistrés, les Cédéroms ont surgi en créant de nouvelles possibilités et plus tard l'ordinateur et l'Internet viennent regrouper plusieurs médias. Les méthodes d'enseignement ont été fortement influencées par ces ressources, d'où le passage de l'audiovisuel au multimédia, un concept qui lui aussi change avec les avancées technologiques.

Pour Martinez (1996 : 110), « tout ce qu'on appelle *multimédia* et que peuvent regrouper les centres de ressources linguistiques, médiathèques et *maison des langues* » renvoie aux outils de communication : radio et télévision, vidéo, CD, CDI<sup>1</sup>, ordinateur et courrier électronique.

Les supports audiovisuels ont toujours été considérés comme des moyens déclencheurs ou même comme des éléments pour enrichir les classes de FLE. Dans cette optique, Lamou (2010 : 01) affirme que « les images ont une fonction ethnographique et culturelle, et sont le support de prédilection de l'approche interculturelle ». Elles provoquent chez les apprenants des réactions d'ordre imaginaire et affectif. Cela ouvre un espace à la réflexion, si bien que l'enseignant cherche l'image en fonction des besoins, des objectifs pédagogiques en grammaire, vocabulaire, civilisation ou expression. Selon l'auteur, quand il s'agit de ressources vidéo, on suppose un éventail d'activités afin d'éviter la routine et la monotonie en classe. Le but est de faire réinvestir ce qui a été étudié, analysé ou même compris.

---

<sup>1</sup> Disque compact interactif

## **Le multimédia et le virtuel**

Actuellement, le mot multimédia nous renvoie au cadre du virtuel. D'après Gonon (2008), virtuel ne s'oppose pas à réel mais à présentiel ou physique. Cette auteure utilise le mot déterritorialisé. Quand on fait usage de ces outils multimédia une communauté virtuelle peut donc s'installer. Cette communauté « est un groupe de personnes qui se rencontrent (discutent, échangent, travaillent) sur Internet au moyen des fonctionnalités offertes par le réseau (site web, mail, forum, groupware, blog, wiki...) » (Gonon, 2008 : 01)

Gonon (2008) distingue les communautés virtuelles d'intérêt des communautés virtuelles en situation d'apprentissage, passant du paramètre quantitatif (nombre d'apprenants d'une classe donnée) à celui d'une communauté qui cherche à apprendre en groupe. Au sein d'une communauté virtuelle d'apprentissage on peut vérifier l'existence d'un travail collaboratif.

C'est « le travail de groupe dont les membres mutualisent leurs compétences et coordonnent leurs actions pour mener à bien les activités programmées » (Gonon, 2008 : 04). Alors tous les membres sont invités à participer à la production collective. Cette collaboration peut gérer un projet à partir du moment où tout le monde se sent responsable puisque l'on a un intérêt commun pour l'apprentissage. Le résultat majeur de cette implantation d'une communauté virtuelle est la confiance, le respect, la solidarité et la réciprocité, selon Gonon (2008)

## **Les caractéristiques du multimédia**

Les multimédias se caractérisent par : l'hypertexte, la multicanité, la multiréférencialité et l'interactivité.

**L'hypertexte** : est un document ou un ensemble de documents, contenant des unités reliées entre elles. Cette technique permet de mettre en relation les textes présentés sur l'écran avec d'autres textes, images en rapport avec ces textes.

**La multicanité** : c'est la présence de différents canaux de communication sur le même support, elle désigne aussi les interactions entre le son et l'image.

**La multiréférencialité** : une caractéristique très importante du multimédia, qui est lié à l'hypertexte et à la multicanité, elle donne la possibilité à la diversification.

**L'interactivité** : distingue deux types d'interactivités : l'interactivité technique qui rassemble différentes potentialités qu'offre l'ordinateur afin d'interagir avec l'écran et l'interactivité

humaine qui se définit comme étant la capacité de l'utilisateur pour effectuer des opérations intellectuelles.

Les attributs d'hypertextualité, multicanalité, multiréférentialité et interactivité du multimédia présentés par Lancien (1996) montrent à quel point ces ressources peuvent ouvrir un univers de possibilités pour l'apprenant en termes de construction du sens dans son processus d'apprentissage. L'hypertextualité renvoie au milieu électronique en tant qu'un événement communicationnel capable d'établir des liens entre les différentes informations et connaissances permettant à l'apprenant d'établir les liens les plus variés entre des textes, des images, des sons, en créant son propre parcours d'apprentissage.

Les attributs de multicanalité et multiréférentialité y sont associés puisque l'hypertexte électronique présuppose plusieurs canaux de communication et renvoie à différentes ressources d'information participant à l'apprentissage.

### **Le multimédia hors ligne et le multimédia en ligne**

Dans son ouvrage Multimédia (1998), Lancien signale la différence entre multimédia hors ligne et le multimédia en ligne, ainsi :

**Le multimédia hors ligne :** comme les cédéroms qui sont autonomes, doit être opposé au multimédia en ligne, accessible sur le réseau, comme Internet, tout en signalant que le hors ligne peut fort bien être accessible sur le réseau. Cela constitue une nouvelle illustration du brouillage des frontières entre les genres avisés par François Mariet<sup>2</sup> qui n'en reconnaît aujourd'hui qu'une seule : celle de la langue. Pour Lancien, la vraie différence entre le hors ligne et le en ligne, c'est l'accessibilité immédiate du premier et le fait qu'il semble plus intéressant de posséder sous forme de cédérom, un ouvrage de référence, type dictionnaire ou encyclopédie, auquel on se réfère régulièrement, et de consulter sur Internet un document à lire une seule fois. De plus, l'existence et le développement continu des espaces multimédia et des médiathèques ainsi que leurs capacités importantes de stockage d'images, de texte et de vidéo renforce l'intérêt des cédéroms et explique leur multiplication.

Même si les logiciels actuels sont capables de corriger les productions orales des apprenants, les CDROM restent surtout focalisés sur la compréhension. Les CD-ROM proposent une certaine souplesse dans l'utilisation des supports sonores, textuels et visuels. La possibilité de

---

<sup>2</sup> Lors de sa communication faite à Paris 3, mai 1998

représenter le signifié par l'image rend l'utilisation de cet outil ludique. Néanmoins, les productions écrites des apprenants sont en général difficiles à évaluer par les logiciels.

Les exercices les plus courants proposés par les CD-ROM sont des transformations d'énoncés, des exercices de traduction et des simulations de situations communicationnelles (mise en contexte).

L'accent mis sur des situations de la vie quotidienne favorise une approche presque authentique. Il existe aussi des CD-ROM permettant de mener des enquêtes virtuelles : l'apprenant s'immerge dans la langue étrangère, en glanant différentes informations pour arriver au terme de l'enquête. Cette activité se rapproche d'un jeu, une méthode d'approche de la langue étrangère motivante pour l'apprenant.

Les simulations de conversation sont courantes et de deux types : pragmatiques ou ouvertes. Les simulations pragmatiques permettent à l'apprenant de choisir sa réponse parmi plusieurs répliques proposées par le logiciel. Les simulations ouvertes supposent que les CD-ROM soient capables d'enregistrer et de comparer les répliques de l'apprenant à celles du logiciel. Il faut souligner les limites d'un tel procédé : en effet, le CD-ROM ne contient souvent qu'un nombre limité de répliques préenregistrées auxquelles comparer les productions de l'apprenant. A nouveau, le rôle de l'enseignant sera celui d'un guide : l'apprenant a donc plus de liberté, mais son activité suppose tout de même l'intervention de l'enseignant. Finalement, le CD-ROM constitue une base pour le travail en autonomie des apprenants mais ne permet malheureusement pas de communiquer de manière authentique dans la langue étrangère.

**Le multimédia en ligne :** il s'agit évidemment d'Internet, le réseau des réseaux que l'auteur analyse d'abord en fonction de l'usage que peuvent en faire des enseignants : il y voit un outil d'information et de formation continue et un pourvoyeur de documents pédagogiques pour la classe ne même temps qu'un moyen d'exposition à la langue (au même titre que les autres médias audio-visuels). Ces avantages l'emportent sur les inconvénients qui sont d'abord les problèmes d'équipement des pays pauvres, la richesse très inégale des sites Internet et le fait que l'information n'induit pas automatiquement le savoir. C'est au niveau de l'échange de savoirs et du travail coopératif vus comme une formation partagée que l'auteur voit les potentialités les plus riches de cet outil.

En somme, les nouvelles technologies « nous permettent d'élargir le concept de cours, d'espace et temps, de communication audiovisuelle, et d'établir de nouveaux liens entre

présentiel et le virtuel » (Moran, 2006 : 12). D'où la réflexion sur l'intégration de ces outils de sorte à les rendre de vrais médiateurs pour améliorer la qualité d'apprentissage.

D'après Bertin (2001), les enseignants envisagent de trouver des matériaux idéaux qui soient à la fois « *précis et imaginatifs*, qui offrent à la fois *séquence et souplesse* et qui restent *variés tout en répondant à des objectifs pédagogiques bien définis* ». Parmi ces outils, il est cité :

### **Les technologies de l'information de la communication**

Dans son dictionnaire pratique de didactique de FLE, J.-P. Robert (2008 : 198) les décrit :

« les TICE regroupent, pour des fins d'enseignement ou d'apprentissage, un ensemble de savoirs, de méthodes et d'outils conçus et utilisés pour produire, entreposer, classer, retrouver, et lire des documents écrits, sonores et visuels ainsi pour échanger ces documents entre interlocuteurs, en temps réel ou différé »

Selon J-P Cuq (2002 : 49) :

« L'acronyme TIC (technologie de l'information et de la communication), qui s'est imposé vers le milieu des années 1990 en remplacement de l'expression « nouvelles technologies », a été judicieusement choisi. Il renvoie en effet aux deux dimensions du réseau Internet: la dimension de l'Informatique et celle de la Communication, la recherche de contenus ou bien le souhait d'échanger des messages ».

Dans le même sens, Y. Bertrand (1990 : 100) définit les TICE comme

« L'ensemble des supports, d'outils, d'instruments, d'appareils, de machines, de procédés, de méthodes ou des programmes résultant de l'application systématique des connaissances scientifiques dans le but de résoudre des problèmes pratiques. »

Pour des nombreux spécialistes du domaine des TICE, dont Lebrun et Nagano (1996), il est clair que « les outils qu'offrent ces technologies favorisent l'interactivité et par conséquent facilitent l'acquisition des compétences nouvelles. Ce qui mène progressivement l'apprenant à une réelle autonomie »

Par ailleurs, Les TICE offrent un accès à l'innombrables banques de données qui ne sont considérées comme des informations qu'une fois traitées, elles sont utilisées comme un support pédagogique, de sorte qu'on assiste à la production d'information. Dans le modèle de l'apprentissage, les données sont traitées en fonction de tâches précises afin de produire des

informations. C'est donc l'ensemble des outils introduit dans la didactique, dont la fonction d'information, qui permet l'accès à des ressources multimédias authentiques, et la fonction de communication, qui permet aux acteurs (enseignants-apprenants) d'entrer en contact à distance (comme médiatisée par ordinateur), de collaborer à des projets (apprentissage collaboratifs assistés par ordinateur).

Les TICE peuvent être considérées comme toute application informatique, participant au fonctionnement d'une formation, et à la transmission et à la mise en commun des connaissances. Cela comprend les services et applications informatiques utilisant la technologie du réseau internet à des fins d'enseignement, ainsi que les dispositifs intégrés (dits plateformes, environnement pédagogiques) disponibles à partir de serveurs, donnant par exemple accès à des applications de type visioconférences, audioconférences, chat, production, édition et stockage d'informations pédagogiques et bien sûr courrier électronique.

### **Les TIC dans une perspective éducative**

L'éducation est l'apprentissage et le développement des facultés intellectuelles, morales et physiques, les moyens et les résultats de cette activité de développement. L'éducation inclut des compétences et des éléments culturels caractéristiques du lieu géographique et de la période historique, l'éducation a pour but de faire progresser, améliorer et penser par soi-même d'un sujet et la création de cultures<sup>3</sup>. Ainsi, les technologies en question sont au service de l'éducation et de la promotion de l'apprentissage, en l'occurrence celui des langues étrangères. Les moyens et les résultats de cette activité sont donc liés aux compétences et des éléments purement culturels par rapport à l'espace et la période historique. Les TICE seront considérés comme de nouveaux portails pour une éducation numérique.

### **Aperçu sur les technologies éducatives**

Les TICE recouvrent les outils numériques pouvant être utilisés dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères. Les premiers pas vers une société de l'information furent entamés lors de l'invention du télégraphe électrique, puis le téléphone fixe et enfin de la télévision. L'Internet s'avère l'une des technologies les plus modernes.

Au cours du XXe siècle, l'institution scolaire a tenté de s'approprier les médias et les dispositifs techniques en France avec plus ou moins de volonté et plus ou moins de moyens,

---

<sup>3</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Education>

radio scolaire (1930), télévision solaire (1950), informatique (1970), magnétoscope (1980), multimédia (1990).

En ce qui est de la nouvelle technologie, il y a plusieurs outils qui peuvent être utilisés afin de garantir un bon fonctionnement et un meilleur apprentissage tel que les logiciels, l'internet et les formations en ligne.

### **Les catégories de logiciels**

Dans une perspective didactique, les logiciels sont un ensemble de programmes, procédés et règles qui favorisent une bonne acquisition des langues et des connaissances. Ils sont présentés sous plusieurs formes :

#### **Les logiciels bureautiques :**

Comme le traitement des textes qui permet de créer et d'éditer des documents de texte sur un ordinateur qui simplifie la mise en page, offre une correction de l'orthographe, les recherches des synonymes à l'aide de plusieurs accessoires, etc. Il y a également le courriel, qui est un document numérique d'un utilisateur qui le consulte ou l'envoie à des correspondants ayant une adresse électronique par l'intermédiaire d'une connexion Internet.

#### **Les logiciels éducatifs :**

Les logiciels éducatifs sont des programmes spécialisés qui aident à l'acquisition des connaissances et des compétences. Dans l'enseignement-apprentissage du FLE, l'apprenant peut choisir des activités en fonction de ses besoins, comme la révision de quelques règles de grammaire.

#### **Les logiciels culturels :**

Les logiciels culturels sont des logiciels qui servent à présenter et à découvrir les sites touristiques et patrimoines historiques.

#### **Les logiciels pédagogiques**

Les logiciels pédagogiques sont des logiciels spécialisés dans l'amélioration des compétences des apprenants. Aussi, ils sont proposés aux enseignants afin de leur simplifier certaines tâches. Par exemple *Hot potatoes*, est un logiciel utilisé par les enseignants de français afin de créer des activités ou des exercices interactifs. En somme, ces logiciels proposent plus d'activités que les manuels scolaires ne le permettent matériellement.

## **Le réseau et les sites Internet**

Apparu dès les années 90, l'internet est un réseau informatique mondial qui permet d'accéder à des données de toutes sortes : texte, son, image... L'internet offre l'opportunité, aux apprenants, de s'ouvrir sur le monde, en effectuant plusieurs recherches dans différents domaines notamment l'apprentissage des langues étrangères.

Les sites internet, appelés aussi sites web, ou sites. C'est des serveurs de données, essentiellement des pages hyperliées entre elles et mises en ligne à une adresse web, auxquelles on peut accéder par un navigateur de recherche. Plusieurs sites sont mis à la disposition des apprenants afin de répondre à leurs désir de connaissances, à l'instar du site TV5 Monde et le site français facile.

## **Les laboratoires de langue**

Un laboratoire de langue est une salle équipée d'ordinateurs et de casques permettant aux apprenants de langues d'effectuer des activités de toutes sortes. Différents logiciels permettent de mener des activités de production écrite et orale, ainsi que de compréhension écrite et orale. Les apprenants sont en général autonomes et naviguent, chacun à leur rythme, dans les activités proposées par les logiciels.

L'utilisation du laboratoire de langue donne la possibilité aux apprenants de s'enregistrer, de s'écouter et de se corriger eux-mêmes. De plus, l'enseignant peut alors avoir un regard sur les enregistrements des apprenants et, si besoin est, de les corriger. Les élèves travaillant avec un casque sur les oreilles, ils ne se « gênent » pas devant les autres apprenants et sont ainsi plus libres dans leurs productions orales. Des activités écrites sont aussi possibles, les apprenants répondant par le biais du clavier.

Les logiciels utilisables dans les laboratoires de langue sont multiples et variés. Cela implique que l'enseignant devra aussi tester puis sélectionner les logiciels et activités correspondants au niveau de leurs apprenants. Idéalement, l'utilisation des laboratoires de langue devrait se dérouler sur un minimum de deux périodes : en effet, les apprenants devraient rester en immersion un certain temps sans être coupés par une sonnerie après quarante-cinq minutes. Malgré tout, cela n'est pas toujours réalisable, notamment à cause du fait que les apprenants ont en général peu d'heures d'enseignement d'une langue étrangère par semaine. Finalement, les laboratoires restent, même s'ils ne sont utilisés que rarement, des supports extrêmement bénéfiques pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

## **Les médias**

La diversité des programmes qui offrent notamment des émissions de télé-réalité qui ciblent un public varié.

### **La télévision :**

Elle est considérée comme un atout car elle propose des émissions variées notamment celles qui s'adressent au public jeune ; les apprenants peuvent ainsi enrichir leurs connaissances, à savoir le vocabulaire, la syntaxe et la prononciation. Parmi ces chaînes télévisées on peut citer : TV5 Monde, Arte.tv, etc.

Actuellement, de nombreuses chaînes de télévisions publiques ou privées proposent certaines de leurs émissions en libre accès sur Internet. Ce support permet d'avoir accès à des documents authentiques (émissions, télé-journaux, films, publicités, etc...) dans la langue étrangère. La variété d'émissions disponibles donne la possibilité à l'enseignant de sélectionner des extraits en accord avec les goûts des apprenants ainsi qu'avec la thématique abordée. De plus, la télévision sur Internet propose des ressources de niveaux de langue variés : des émissions destinées à un public plus jeune pour les apprenants débutants et des émissions avec un niveau de langue plus soutenu pour des apprenants avancés. Finalement, l'enseignant pourra utiliser des émissions régionales afin de souligner et de mettre en évidence des accents particuliers.

La télévision sur Internet constitue le support privilégié de la compréhension orale. Cet outil peut également faire l'objet de production écrite et orale de la part des apprenants. Une transcription écrite pourrait également faire l'objet d'une compréhension écrite.

### **La radio**

Les médias radiophoniques sont nombreux à diffuser leurs émissions sur Internet, et cela permet aux enseignants d'utiliser ce matériau authentique pour l'enseignement d'une langue étrangère. Ce support audio permet aux apprenants de réaliser des activités de compréhension orale qui peuvent déboucher sur des activités de production orale ou écrite.

L'aspect authentique des radios sur Internet permet aux apprenants de mener à bien des tâches qui les mettent face à la langue parlée par des gens dont c'est la langue maternelle. Parmi ces chaînes radiophoniques on peut citer : Radio France Internationale (RFI) et Radio Méditerranée internationale (Média).

## **Les types de logiciels à utiliser en classe**

Il serait nécessaire de savoir quels sont les types de logiciels à mettre au service des apprenants. Liliane Mehry (2011 : 225), répertorie ces logiciels en plusieurs catégories :

### **Les didacticiels ou les logiciels didactiques, comme :**

- **Les exercices:** il s'agit de logiciels proposant des types d'exercices, sous différents formats (QCM15, exercice à trous, etc.), certains contiennent des références grammaticales afin d'aider l'apprenant durant l'apprentissage. Ils peuvent ainsi être utilisés pour évaluer et pour entraîner les apprenants à maîtriser certaines règles de grammaire.
- **Les tutoriels:** Ayant l'image d'un enseignant. Ils prennent en charge l'apprenant tout au long de son apprentissage d'un aspect linguistique: renforcement, explication, systématisation, évaluation. Ils restent limités dans l'analyse et le traitement des réponses données par l'apprenant. Ils adaptent la méthodologie transmissive dans l'apprentissage. Ils offrent des parcours guidés ou semi-guidés, tout en dépendant des caractéristiques de chaque logiciel.
- **Les jeux:** il existe une grande variété de jeux dont l'objectif est de faire apprendre des aspects linguistiques. Ils sont souvent adressés à des publics apprenantins et adolescents, mais ils peuvent attirer l'attention des adultes aussi (ex: résoudre des énigmes, prendre le rôle d'un détective, etc.).

**Les logiciels libres :** c'est lorsque toute personne peut accéder sans contrepartie à son code source. Des enseignants se regroupent pour développer de nouveaux outils numériques. Il s'agit des logiciels aidant à fabriquer des ressources personnelles selon le besoin de chaque enseignant en raison du niveau d'apprenants qu'il a dans la classe. Avec une telle possibilité, l'enseignant se libère de l'unanimité de ressources à savoir le livre pour offrir à ses apprenants des espaces de travail beaucoup plus adaptés à leurs besoins (les TICE offrent aux apprenants une variété de genre: audio, audio-visuel, texte).

**Les logiciels grand public:** Les logiciels-outils: (les traitements de texte): ils aident les apprenants à faire des activités de rédaction et de manipulation de texte (ex: Word). On trouve d'autre part les tableurs ou feuilles de calcul électronique (ex: Excel).

**Les hyperdocuments ou les hyperlivres:** ce sont des documents ou des livres électroniques sous format hypertextuel, ayant une vocation didactique.

**Les logiciels de communication en réseau:** il s'agit des logiciels de navigation dans des bases de données mondiales comme le Web.

**Les logiciels professionnels:** c'est une gamme d'outils créés spécifiquement pour le traitement automatique des langues et destinés à des usages professionnels dans les domaines pédagogiques comme les banques de données linguistiques.

### **La typologie des ressources apportées par les TICE**

Pour indiquer une typologie rapide des ressources apportées par les TICE, on retiendra cinq familles de ressources :

- Banques de données et d'informations numérisées (textes, images, vidéos, web...) pouvant être utilisées comme supports de cours et d'illustrations par l'enseignant ou de servir comme source d'informations pour les apprenants lors de la recherche documentaire
- Manuels numériques enrichis de données nouvelles et d'outil de navigation unique.
- Simulateurs, système experts, permettant de modéliser les phénomènes étudiés et d'en faire varier les paramètres.
- Dispositifs de travail collectif, de mise en réseau, de communication

### **L'efficacité d'un dispositif d'apprentissage médiatisé**

Les TICE peuvent être utilisées dans une classe de FLE, destinées à développer l'autonomie et l'ouverture des apprenants sur le monde extérieure. Ces outils permettent d'apprendre la lecture des textes en se servant des images et des sons, à la l'écriture à travers le traitement de texte ou d'effectuer des recherches sur le web, liées généralement aux apprentissages disciplinaires présentés selon les besoins et les attentes du public, qui doit reposer sur une prise de compte d'objectifs institutionnels.

L'usage de ces outils donne une réponse claire et ouverte à l'individualisation et à la rétroaction, vu que l'apprenant va être un utilisateur responsable de son travail personnel, puisque l'enseignant travaille pour faire émerger la liberté des apprenants par l'intermédiaire de ces instruments. Ceci dit que le recours aux TICE dans une classe à plusieurs avantages, résultant de l'intégration de ces dispositifs médiatisé.

## **Conclusion**

Cette partie a abordé les notions de base liées au multimédia et aux TICE, les définitions et les représentations ainsi que les caractéristiques de ces outils. La partie suivante s'intéresse à la pratique du multimédia au service de l'apprentissage du FLE, avec des exemples sur l'apprentissage de l'oral, de l'écrit, du vocabulaire et de la grammaire.

**Partie 02 :**  
**Le multimédia et l'apprentissage de**  
**langue**

## **Introduction**

Cette partie s'intéresse au rôle du multimédia quant à l'apprentissage linguistique, notamment à celui de l'oral, de l'écrit, du vocabulaire et de la grammaire. Ainsi, nous allons voir les dispositifs utilisés lors de ces pratiques. En effet, les recherches qui se rapportent à la didactique des langues étrangères mènent souvent vers les méthodes qui facilitent l'apprentissage du vocabulaire ou de la grammaire par l'apprenant.

## **L'Internet au service de l'apprentissage de langue**

L'exploitation des documents authentiques constitue un instrument nécessaire pour le développement de la compréhension orale des apprenants et un point de départ indispensable pour la prise de parole.

Certains programmes visant l'exploitation des ressources authentiques tels le Vifax, il y a quelques années, où apprendre avec TV 5, ont été développés. Ceux-ci incluaient des documents audio et vidéo, accompagnés de leur exploitation didactique, constituant ainsi un instrument efficace pour les enseignants de FLE.

Mais si, au départ ces programmes reposaient uniquement sur des émissions enregistrées et traitées du point de vue pédagogique, une autre ressource beaucoup plus riche se trouve désormais à la portée de tout le monde. Il s'agit du web qui offre, en plus des documents authentiques, une multitude de types d'exercices interactifs, des jeux, des chansons, des vidéos sur la culture et la civilisation, des suggestions didactiques et méthodologiques pour les professeurs et toutes sortes de ressources pour leur formation ou pour les apprenants.

Les cours qui recourent au multimédia motivent les apprenants et facilitent l'apprentissage. Les éléments multimédia -images, sons, vidéos, animation, etc.- sont opportuns dans la classe de langue car ils échappent à la banalité et de la stéréotypie de l'emploi des mêmes méthodes.

De par leur modernité, ces moyens exigent de la part des utilisateurs une certaine familiarité avec la technique, aisance dans la manipulation de l'ordinateur et parfois des connaissances spécifiques pour l'utilisation de certains didacticiels.

Mais si la navigation sur l'Internet constitue pour les jeunes enseignants une activité quotidienne et banale, ces enseignants ont besoin d'une formation dans le domaine de la didactique des langues qui leur ouvre les portes des ressources inépuisables qu'offre l'Internet pour l'apprentissage des langues étrangères.

### **Les activités de langue via le multimédia**

Nous tenons tout d'abord à préciser la différence entre activité cognitive et activité pédagogique. La première est une tâche que doit réaliser l'apprenant, généralement demandée par l'enseignant, qui lui permet de mettre en œuvre ses capacités intellectuelles. En formation à distance, l'activité cognitive permet de remplacer, dans une certaine mesure, la relation pédagogique existante entre l'enseignant (ou le tuteur) et l'apprenant en présentiel.

Cette activité, qui se manifeste sous plusieurs formes (questions, exercices, lecture, etc.), s'intègre régulièrement dans un cours, ce qui permet à l'apprenant, en plus d'assimiler la matière, d'augmenter sa motivation et son assiduité. Lorsque ces activités font l'objet d'un contrôle par l'enseignant, ou simplement d'un autocontrôle de l'apprenant, cela lui permet d'estimer et d'évaluer sa progression. Ainsi, il peut relever les passages du cours non maîtrisés et qu'il devra relire plus assidûment. Il existe plusieurs catégories d'activités cognitives, en fonction des objectifs d'apprentissage. La taxonomie de B. Bloom (1956) en distingue six, classées par ordre croissant de complexité : connaître, comprendre, appliquer, analyser, synthétiser et évaluer.

Quant à l'activité pédagogique, dite activité d'apprentissage. Celle-ci désigne 'l'unité élémentaire' d'un module traditionnel ou utilisant les TICE (étude, travaux dirigés ou travaux pratiques, conférence, atelier, exercice, recherche d'information, etc.). Ce terme indique la nécessité de centrer la conception-réalisation de ces unités sur l'apprenant. Elle peut s'appuyer sur des documents pédagogiques (livre, cédérom, intervention d'expert, atelier, etc.). Elle est définie par un ensemble de paramètres tels qu'objectif pédagogique, lieu et temps de travail de l'apprenant, documents et accompagnements associés, technologies mises en œuvre. Ainsi, la lecture, l'observation, l'analyse, la conception, la résolution d'exercice et de problème, l'évaluation personnelle, sont des activités pédagogiques.

Dans son article intitulé *Le multimédia dans l'enseignement des langues étrangères*, M. Pitar (2010 : 149-150), nous liste les conditions nécessaires de la réussite du cours de langue qui repose sur le support multimédia. Elles sont groupées en trois types :

- **Familiarisation des étudiants avec les moyens techniques**

Il s'agit d'une rapide mise à niveau pour ceux qui ne savent pas travailler avec l'ordinateur : manipulation, création de fichiers, sauvegarde de matériel, ouverture et mode d'emploi des fichiers audio et vidéo... et, surtout, les modalités de recherche et de navigation sur le web. Pour accéder à une adresse web, on peut introduire directement l'adresse du site ou on peut faire appel à un moteur de recherche. C'est la dernière modalité employée le plus souvent, les étudiants faisant des recherches par mots-clés.

Les principaux mots-clés à utiliser dans le cas du français sont ceux qui renvoient au français comme langue étrangère, le mot clé préconisé étant FLE, ou des mots-clés qui renvoient à des catégories du contenu telles : grammaire, lexique, vocabulaire, etc.

La recherche peut être détaillée en précisant le sujet : conjugaison de verbes, pronoms, concordance des temps, types de phrases, pour la grammaire, la famille, les animaux, les chiffres, les saisons, etc. pour le vocabulaire, ou bien des mots-clés qui renvoient à des sujets de littérature, de culture, de civilisation, etc.

Un point important de l'information à ce niveau est constitué par les critères selon lesquels il faut choisir un site ou un autre qui sera employé dans la leçon. Ces critères peuvent être divisés en plusieurs catégories :

- a) Critères techniques** : un site doit fonctionner rapidement, permettant le déplacement facile entre les pages, le retour à la page initiale, la fermeture du site ; les exercices ne doivent pas demander des logiciels trop compliqués pour qu'ils puissent fonctionner.
- b) Critères didactiques** : les sites doivent correspondre à l'âge et au niveau de français de l'apprenant. Nous pouvons avoir les situations suivantes : des jeunes apprenants avec un niveau avancé en français ou, au contraire, des apprenants plus âgés, niveau débutant. Cela va déterminer le type de site et les exercices à choisir.
- c) Critères de l'interactivité** : un site doit comprendre le nombre considérable d'éléments multimédia : des images, des sons, des animations, etc. En plus, il faut que l'apprenant puisse dialoguer avec la machine, ce qui définit d'ailleurs le degré d'interactivité. L'ordinateur doit répondre aux actions de l'utilisateur. Plus concrètement, il ne suffit pas de pouvoir passer d'une page à l'autre, mais, il faut que l'ordinateur interprète les résultats des exercices, qu'il donne des réponses aux actions des utilisateurs, qu'il assure, en général, un feedback pour l'apprenant. Ici, l'enseignant devra éviter les sites

qui remplacent tout simplement le support papier, sans aucun élément multimédia, au moins pour le matériel choisi d'être employé dans la classe, en faveur du matériel interactif : exercices ludiques, chansons, images, sons et vidéos

- **Connaissance des ressources pédagogiques pour les professeurs**

Une première activité de recherche pour les étudiants se rapporte au matériel qui les aide dans leur formation professionnelle. Il s'agit des sites créés spécialement à cet effet : les articles, les livres, les forums des professeurs, les cours-modèles, etc. Ils y trouvent par ailleurs du matériel pour l'amélioration de leur propre français, mais qu'ils peuvent aussi conseiller aux apprenants : des dictionnaires, des bibliothèques virtuelles comme sources de textes littéraires, des encyclopédies, des cartes interactives, des journaux en ligne, des émissions radio et télé, en général des informations sur tous les sujets. Il y a dans ce sens des portails complexes qui offrent toutes les informations nécessaires pour les professeurs, de tous les points de vue, comme le portail Le Point du FLE trouvé à l'adresse suivante [www.lepointdufle.net](http://www.lepointdufle.net), [www.lecoindufle.net](http://www.lecoindufle.net), <http://www.arts.kuleuven.be/weboscope>, , ou des blogs tel <http://lewebpedagogique.com/litterae/listes-de-vocabulaire/>.

Les forums peuvent être des sites web à part entière ou une partie d'un site. De manière générale, on recense deux types de forum : d'une part, les forums de discussion (échanges, débats etc.) qui permettent aux apprenants, dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, d'échanger sur des sujets variés.

D'autre part, on rencontre également sur le web des forums de groupes d'intérêts particuliers qui sont plus spécifiquement axés sur l'échange d'information. Un apprenant peut alors poser des questions de traductions en contexte aux autres internautes et recevoir une ou plusieurs réponses.

Pour que cet outil soit profitable dans le cadre d'un apprentissage d'une langue étrangère, il est donc nécessaire que tous les apprenants se mobilisent et participent activement aux discussions. Signalons également que cet outil favorise le développement de la pensée critique des apprenants et leur permet aussi d'apprendre à travailler en collaboration

Les étudiants peuvent participer aux forums sur l'Internet ou peuvent trouver des correspondants parmi les professeurs de français d'autres pays. Dans ces portails on trouve aussi des sites qui visent le perfectionnement linguistique des futurs enseignants dans la sémantique, la pragmatique, l'histoire de la langue, etc.

- **Recherche des exercices multimédia et leur exploitation didactique**

L'exploitation de ce type d'exercices constitue l'aspect le plus important des activités. Les étudiants doivent d'abord découvrir seuls les exercices multimédia et les grouper dans plusieurs catégories en fonction des critères énoncés plus haut. Ensuite, ils ont à chercher les exercices qui comptent un nombre assez important d'éléments multimédia, des jeux qui se prêtent à une exploitation didactique avec les apprenants non-natifs, des sites qui fonctionnent efficacement du point de vue technique.

### **Le développement de l'oral à travers le multimédia**

A l'instar de l'écrit, l'oral dispose de deux compétences indissociables et nécessaires à l'accomplissement de l'acte de communication, à savoir la compréhension et l'expression. En ce qui suit, nous allons voir comment le dispositif multimédia peut développer ces habiletés de langue.

### **Travailler l'écoute et la compréhension orale**

Comme l'acte de la compréhension précède toujours celui de l'expression aussi à l'oral qu'à l'écrit, il y a lieu tout d'abord à exercer cette compétence première afin d'avoir un rendement fructueux pour la seconde ; sachant que ce sont des compétences complémentaires. De ce fait, pour élaborer la compréhension orale, un travail constant doit se faire en se servant de supports audio, audiovisuels, de documents sonores, etc.

Ainsi, dans un laboratoire de langues où se déroule le cours de l'oral ; l'enseignant, visant d'abord l'entraînement à la compréhension orale, propose un support riche par son contenu, éloquent dans sa forme afin d'être étudié par les étudiants. Il s'agit d'une chanson de Joe Dassin « Comme la lune ». Ce support a été déjà téléchargé de l'Internet et mis à la disposition de chaque étudiant.

Afin d'assurer une meilleure compréhension orale, le document ne doit pas être sous-titré (aucune parole ne doit figurer sur le vidéo-clip). En effet, l'enseignant présente le contexte de la chanson et en accorde trois écoutes attentives. L'étudiant, à son tour, note sur un brouillon le maximum des données possibles. Pour cela, il doit être à la fois attentif et rapide. Une fois les trois écoutes terminées, l'enseignant distribue des copies comportant des questions sur le contenu du document audio-visuel ; et c'est à travers les réponses données que l'enseignant estime le degré de la compréhension orale chez les étudiants.

Pour les supports clips, ceux-ci ont fait leur apparition au début des années 80 sur la chaîne de télévision musicale MTV. Ils allient de la musique avec une mise en scène. Ils fournissent donc aux apprenants un support visuel qui aide à la compréhension orale. Néanmoins, la liberté artistique prise dans les clips ne favorise pas systématiquement la compréhension : il s'agit donc pour l'enseignant de faire une sélection des supports utilisés.

Les clips favorisent la motivation des apprenants, dans le sens où ils constituent un phénomène de société encore très actuel. Ce support est ludique, riche et varié. Il est possible de sélectionner des clips en accord avec l'âge, l'intérêt et les goûts des apprenants. De par leur nature authentique, les clips mettent en évidence des accents, des mots d'argot et des particularités culturelles, tels que les ghettos dans la culture hip hop par exemple. En plus d'être un support privilégié de la compréhension orale, les clips peuvent servir à des productions écrite et orale de la part des apprenants.

Alors qu'à l'époque, l'accès à la musique se résumait à l'achat d'un vinyle, d'une cassette ou d'un CD, Internet a ouvert la voie au partage simplifié de toutes sortes de musiques. Actuellement, l'utilisation de musique en classe peut servir à des activités de compréhension orale et de production écrite et orale :

- Texte à trous (certains mots sont effacés, les apprenants complètent en écoutant la chanson)
- Les apprenants utilisent la structure d'une chanson pour créer une autre (refrain)
- Les chansons mettent en évidence certains thèmes dont les élèves peuvent ensuite débattre par l'oral.

Ce site<sup>4</sup> donne accès aux vidéo-clips de nombreuses chansons, provenant du monde entier. Les internautes fournissent les supports qui constituent ce site. Certains sites reprennent des vidéos provenant de Youtube afin de créer des compréhensions orales.

### **Les TIC au service de l'expression orale**

Afin de bien mener l'expression orale chez l'étudiant, il est conseillé de favoriser l'échange constructif interhumain. Pour cela, l'enseignant suit une démarche simple et pratique après avoir disposé les tables en forme [U]. Ensuite, il se met au centre de la salle pour animer la discussion qui se fait autour d'un sujet proposé par lui. Afin que tous les éléments puissent y participer, l'approche consiste à énoncer d'abord le thème pour cerner les mots clés ; puis en dégageant la problématique, selon laquelle les étudiants interviennent à tour de rôle pour définir,

---

<sup>4</sup> <http://www.youtube.com/>

expliquer ou donner leurs points de vue là-dessus. Pour réussir cette démarche, il est recommandé que les étudiants soient concis, organisés et limités par le temps (2 minutes pour chacun). L'étudiant étant intervenu, ses camarades notent et synthétisent au fur et à mesure ses réponses et points de vue. Cette limitation du temps de l'intervenant lui permet d'en parler à son aise et de choisir des expressions adéquates et significatives.

En ce qui est de la prise de notes, celle-ci permet l'émergence d'autres idées et avis chez les autres étudiants. A son tour, l'enseignant guide la discussion en corrigeant les éventuelles fautes de langue. Tout au long de cette activité, l'enseignant fixe une caméra vidéo et un appareil enregistreur pour que les étudiants puissent en faire une autoévaluation. Une fois que les étudiants ayant terminé leurs interventions, l'enseignant récapitule le sujet en tenant compte des avis des étudiants.

On note que la réussite de cette situation de communication dépend du type de sujet présenté aux étudiants (sujet social), de la capacité d'intégrer les différentes pratiques de langue. La préparation logistique de l'enseignant (connaissances préalables sur le sujet, outil informatique...) quant à elle, suscite l'intérêt des étudiants et rend plus intéressant le travail effectué. Les critères principaux de l'évaluation sont la qualité et la flexibilité de la parole.

### **Le cours magistral à partir du diaporama**

Sous la contrainte du temps insuffisant, la majorité d'enseignants ont recours aux photocopiés ou à la dictée ; au cours de laquelle les étudiants prennent notes. Il est donc rentable de se servir du diaporama qui consiste à la projection de diapositives avec son synchronisé. Le diaporama, avec son trait attractif par les couleurs et les images, assure l'éducation de la mémoire visuelle chez les étudiants. Il facilite également la prise de notes et diminue l'effort physique fourni par l'enseignant lors de l'explication et du va et vient entre les éléments à évoquer ou ceux déjà vus.

Les étudiants réinvestissent ce qu'ils ont déjà appris en salle de classe ; chose qui ne peut être réalisée que par leur contention aux connaissances analysées sur le diaporama. A leur tour, ces connaissances ont tendance à être simplifiées, schématisées et même colorées pour faciliter le repérage et la mémorisation des mots clés et des informations essentielles. A cet effet ces acquis, une fois lithographiés dans le cerveau par le biais de la vision, surgissent au moment où ils en ont besoin. A titre d'exemple, l'enseignant peut donner le cours des techniques de l'exposé oral, en faisant la distinction entre les procédés verbaux et non-

verbaux, entre ce qu'on doit faire et ce qu'on doit éviter là-dessus, tout en utilisant les couleurs et les indices adéquats. En fait, le jour de l'exposé, l'étudiant se rappelle des différentes consignes données grâce au fonctionnement de sa mémoire visuelle.

### **L'exposé oral à l'aide du data-show**

La majorité d'étudiants utilisent le data-show lors de leurs présentations et exposés oraux, voire même leurs soutenances ; et cela pour illustrer leurs travaux. A titre d'exemple, les étudiants de la première année de licence de langue française, ont fait un exposé portant sur le rôle des médias dans la société algérienne, thème indiqué par leur enseignant. Et comme il s'agit d'un sujet d'actualité, les étudiants se sont entraînés pour récolter le maximum d'informations sur le sujet dans un contexte algérien. Ils ont même enregistré des interviews avec des journalistes à l'aide des magnétoscopes. Le jour de l'exposé, les étudiants ont utilisé le data show pour mettre en valeur leur travail riche en illustration. L'enseignant, pour encourager ses étudiants, fait recourt à la technique « oui...mais », procédé qui consiste d'abord à admettre partiellement les propos des étudiants, puis corriger et enrichir le thème par des données déjà prévues.

Ce travail via le data-show a facilité d'une part la tâche des exposants. En fait ces derniers, à tour de rôle, alternent : l'un présente une partie tandis que l'autre fait passer les diapositives du diaporama en fonction des éléments de la partie présentée. Une fois la présentation achevée, les autres étudiants débattent le sujet. Pour ce faire, les exposants, usant toujours du data-show, avancent ou reviennent sur les diapositives, dont le contenu est confus ou mal compris par l'assistance, expliquant ainsi plus facilement leurs propos. D'autre part, cela stimule l'aspect psychologique positif chez l'étudiant. Ce dernier qui a tendance à accorder plus de valeur à un travail commode grâce à l'outil informatique, trouve qu'un travail pareil mérite son attention.

### **Les courts métrages et l'apprentissage des registres de langue**

Une autre démarche pédagogique consiste à projeter des films de courts métrages au profit des étudiants afin d'apprendre les registres de langue dans des situations authentiques. Cette projection se fait à l'aide du data show. Les étudiants sont d'abord amenés à noter les différentes expressions familières ou littéraires perçues puis en chercher les équivalentes dans un langage courant. Cette activité se réalise en se référant au contexte et au dictionnaire. La spécificité audiovisuelle de ce support assure le bain sonore ; prétexte dont les étudiants ont besoin dans leurs pratiques langagières orales. De plus, ce genre de documents, suppléant de

temps en temps les supports écrits routiniers, crée la motivation chez les étudiants, compte tenu des exigences de l'apprentissage d'une langue étrangère. Compte, C. (1993 : 7), a évoqué la possibilité d'enseigner la langue par le biais de l'image animée :

« Il a été possible jusqu'à présent d'enseigner les langues sans utiliser l'image animée [...] et cela pourrait fort bien se poursuivre ainsi. Pourtant, la connaissance que nous avons de ce média permet d'accroître l'efficacité du processus d'enseignement, en ce qui concerne, en particulier, les conventions sociales, les expressions non verbales et les implicites culturels. De plus, la vidéo provoque l'implication affective de l'apprenant, ce qui constitue l'une des forces-moteur de l'apprentissage ».

Il est à noter que l'utilité de ce document réside d'une part dans la possibilité de faire répéter en boucle ses différentes séquences afin d'en appréhender le sens dans son contexte global. L'image, de sa part, favorise une meilleure compréhension des différents propos.

Les sites de partage de documents sur Internet ont permis d'avoir accès à de nombreux films téléchargeables plus ou moins légalement. Des sites Internet, comme [www.imdb.com](http://www.imdb.com) par exemple, mettent à disposition des enseignants une liste des productions cinématographiques existantes. Cela constitue un réservoir important de films en langue étrangère que les enseignants peuvent utiliser en classe.

L'utilisation de films favorise l'oral, notamment par la compréhension orale. A nouveau, les films peuvent déboucher sur des activités de production orale et écrite. Néanmoins, les films restent un matériau difficilement utilisable dans le cadre scolaire : les films durent rarement moins de 45 minutes et demandent un travail conséquent en amont et en aval de la part des enseignants.

### **Le multimédia et la compréhension écrite en langue**

Les logiciels pédagogiques ont bien compris l'importance de cet aspect. Et d'ailleurs, même sans outils pédagogiques sophistiqués, il est aujourd'hui commode de proposer un travail de compréhension orale depuis un banal traitement de texte. Une simple manipulation de type « copier-coller » permet d'insérer dans le corps même d'un texte, entré dans n'importe quel traitement de texte, un bouton d'appel (ou lien) à un fichier son » ou même à un fichier vidéo. Ce bouton lancera lui-même automatiquement un utilitaire, que l'on choisira de présenter avec des touches de contrôle de type magnétophone, ce qui permettra de gérer la diffusion de l'enregistrement à travailler avec beaucoup de souplesse. La sortie vers une imprimerie, ou

sous forme de fichier, de la trace écrite du travail de compréhension que l'étudiant aura produit permettra ultérieurement au professeur d'en évaluer la qualité.

Le multimédia peut, surtout, apporter désormais une modularité qui manquaient jusque-là, ces activités. Le travail de compréhension d'un texte écrit, par exemple, accompagné de sa réalisation sonore, ou d'une vidéo en rapport avec le sujet traité, incluant donc une terminologie, des idées en lien direct avec le texte travaillé quoique dans une autre formulation ou suivant un point de vue différent. On voit bien qu'avec cette démarche, on pourra viser une sorte d'encerclement du domaine de référence en situation, ce qui facilitera, graduera, accélérera, enrichira le travail initialement prévu. Cette approche pourra être développée sur un simple traitement de texte, avec les limitations d'analyse de réponse qui en découlent, naturellement. Le recours à un logiciel auteur sera souvent la seule manière de travailler sur mesure.

### **Le multimédia et la production en langue**

Malgré les limitations actuelles concernant l'analyse informatisées des productions orales des apprenants par les logiciels spécialisés, la production orale des apprenants est, elle aussi, nettement aidée par le multimédia. Tout ordinateur multimédia est en fait, dès le départ, un mini-outil de travail audio-actif-comparatif qui bénéficie, en plus de que l'on trouvera dans un laboratoire de langues traditionnel, de tous les autres supports d'information (textes, images, etc.) que peut traiter l'informatique aujourd'hui. Si l'on désire faire travailler la langue orale dans une salle multimédia comme dans un laboratoire de langues traditionnel, il est nécessaire d'ajouter à la couche informatique en réseau de type analogique.

Pour pouvoir parler de pratique de la langue écrite, il faut exiger des logiciels qu'ils donnent à l'apprenant la possibilité de fournir une production écrite réelle, et non pas seulement celle de cocher quelques cases, si subtil qu'un exercice de ce type puisse être, parfois, s'il est bien préparé. Ajoutons aussi que quelle que soit la qualité de la réponse fournie par l'outil logiciel à la production de l'apprenant, rien ne remplacera jamais l'accompagnement humain, ce qui veut dire : formation en mode présentiel. Il est souvent nécessaire de combler les manques d'un logiciel et tellement gratifiant d'aller au-delà quand, par bonheur, les réponses données par le système sont de bonne tenue.

### **La production écrite et la rétention du vocabulaire :**

La rédaction dactylographiée est plus fructueuse par rapport à la pratique manuscrite. En effet, l'étudiant peut recourir aux services automatiques de traitement de texte, comme celui de la correction orthographique et celui des synonymes. Au-delà du traitement automatique du texte, des supports numériques peuvent être consultés comme les dictionnaires, qui proposent des substituts lexicaux ; ce qui rend la production écrite plus riche et consistante.

L'apprenant peut aussi s'inspirer de la multitude des textes qui existent sur le web sur son thème de rédaction. Il sera donc en mesure de bénéficier des idées, des formules et des expressions figées, tout en ayant l'occasion de découvrir leurs sens et trouver des équivalents.

La démarche consiste à fournir à l'étudiant le maximum de moyens, dont les dictionnaires numériques. Il s'agit de transposer la théorie de Vygotski (Vygotski, 1933/2012b, p. 188, cité par M. Venet et al. 2016), autour de la Zone Proximale de Développement, du contexte scolaire au contexte universitaire. Il s'avère que

« L'étude de la zone du développement le plus proche [...] nous permet d'augmenter de façon significative l'efficacité, l'utilité, le bienfait de l'utilisation du diagnostic du développement intellectuel pour la résolution des tâches scolaires établies par la pédagogie ».

Grâce aux dictionnaires électroniques et aux supports disponibles en lignes, auxquels l'étudiant peut avoir recours à tout moment durant la production écrite, cette pratique lui évite de subir les conséquences du syndrome de la page blanche<sup>5</sup>.

Lors de cette activité, l'amélioration de la qualité de sa rédaction n'est pas le seul atout, mais il s'agit de la rétention inconsciente et à long terme d'un nouveau vocabulaire, de l'acquisition de nouveaux termes car le recours fréquent au dictionnaire offre à l'étudiant l'opportunité d'enrichir sa langue.

Par ailleurs, l'étudiant peut installer dans son Smartphone ou sa tablette des applications qui l'aident à comprendre le contenu du texte lors de lecture quotidienne. En effet, c'est le manque de compréhension dû aux mots difficiles, qui rend le lecteur démotivé et l'entrave à continuer la lecture, notamment quand il s'agit d'un roman, d'une nouvelle ou même lors de

---

<sup>5</sup> Un trouble psychique de l'écrivain, ou d'autres artistes, se présentant comme l'impossibilité de commencer ou de continuer une œuvre.

la révision d'un cours. Le dictionnaire numérique à portée de main, l'étudiant peut gagner du temps et n'aura plus de prétexte pour arrêter de lire.

Dans cette optique, nous devons exposer les types de dictionnaires qu'on peut utiliser. Grâce à Internet, on peut avoir accès à une grande quantité de dictionnaires autant en anglais qu'en français. Il existe différents types de dictionnaires :

-Les dictionnaires de traduction (bilingues) : ils permettent autant à l'apprenant qu'à l'enseignant d'avoir accès à une traduction rapide et parfois imagée. Certains dictionnaires sont également munis d'un forum qui permet aux internautes d'échanger des informations ou précisions sur la traduction en contexte de mots recherchés.

-Les dictionnaires en langue cible (monolingues) : ils permettent d'obtenir la définition d'un mot dans la langue étrangère. Au niveau didactique, ce type de dictionnaire permet aux apprenants de ne pas passer par leur langue maternelle pour comprendre un mot et d'acquérir un vocabulaire plus riche.

Les dictionnaires des synonymes : ils permettent aux apprenants d'enrichir leur vocabulaire et de le diversifier.

En effet, les avantages de la reformulation des textes sur l'ordinateur, à l'aide du dictionnaire, s'énoncent comme suit :

- Encourager les étudiants à lire d'une manière régulière. Ne serait-ce que des passages courts par jour.
- Leur inculquer l'habitude de consulter le dictionnaire au cas de difficulté ; cela les aide à la fois à vérifier la bonne orthographe du mot recherché et son genre s'il s'agit des noms.
- Profiter de l'apport des TICE pour gagner du temps lors de la rédaction (dictionnaires numériques installés sur les appareils et liens consultés en direct)

### **Effets du multimédia sur l'écrit**

L'écrit est extrêmement présent dans la vie quotidienne. Selon le support choisi (livre, journal, Internet), les codes de mise en page diffèrent : « La prééminence de l'écrit dans la communication humaine est renforcée par les nouveaux outils de communication qui multiplient les moyens de diffuser l'écrit dans la société ». Contrairement à la lecture d'un livre ou d'un journal, la lecture sur écran induit d'autres comportements, notamment un emplacement particulier de l'appareil et la présence partielle du texte.

Les travaux de Cochran-Smith (1991) montrent que les productions écrites sur le traitement de texte sont plus longues que celles écrites sur papier.

En effet, l'amélioration de la qualité d'écrit des productions est rarement mise en évidence sauf au niveau de la présentation formelle. Cependant, Cheilan (2004) a démontré que l'écran crée un effet de distanciation qui permet de repérer des imperfections entre autres erreurs orthographiques, ponctuation insuffisante, absence de délimitation en paragraphes, etc.

De plus, la saisie impose une lecture ralentie, ce qui implique une plus grande attention au texte :

« Répétons-le, c'est dans le passage à l'écran d'un texte préalablement écrit au brouillon que se produisent ces effets intéressants. Si l'apprenant compose directement son texte au clavier, il n'y a pas à l'écran un texte à lire, mais un texte en train de s'écrire et l'attention de l'apprenant, accaparée par cette écriture première, n'est pas disponible pour regarder son texte avec l'effet de recul évoqué plus haut ». Cheilan (2004)

Il est donc indispensable de rappeler que les effets du traitement de texte dans les procédures de production de textes en milieu universitaire sont réels dans la mesure où les étudiants possèdent les compétences de base en matière d'informatique.

### **La synthèse vocale**

La synthèse vocale est une technologie qui convertit le texte numérique en voix, ce qui permet à l'élève d'entendre le texte qu'il a sélectionné. La synthèse vocale est une fonctionnalité de plus en plus répandue dans les sites Web; les utilisateurs ont ainsi l'option de lire le texte par eux-mêmes ou de se le faire lire par le programme. Pour les apprenants ayant du mal à décoder un texte, un logiciel de synthèse vocale peut être utilisé pour renforcer la lecture d'un texte numérique, y compris des documents Word, des courriels, des PDF accessibles et de l'information sur Internet.

La synthèse vocale peut aussi soutenir les élèves pendant le processus d'écriture : ils peuvent se faire lire le texte à voix haute aussi souvent qu'ils le souhaitent et se servir de cette rétroaction orale pour réviser leur texte écrit.

La fonctionnalité de synthèse vocale est accessible sur les systèmes d'exploitation de Windows et de Mac. C'est un point de départ simple et pratique pour essayer une version élémentaire de la synthèse vocale. Toutefois, ces outils intégrés dans le système d'exploitation

pourraient ne pas être suffisamment élaborés et ne pas contenir toutes les fonctions requises par les élèves ayant des incapacités en lecture.

Toujours dans une tradition orale, certains sites proposent des exemples de prononciation enregistrés par des personnes dont c'est la langue maternelle. Les apprenants sont alors confrontés aux sons qu'eux-mêmes devraient idéalement produire. Sur certains sites, les apprenants ont également la possibilité de s'enregistrer et ainsi de progresser au niveau de la prononciation.

### **Quelques logiciels d'apprentissage et d'évaluation**

Nous allons présenter quelques logiciels qui servent à initier les apprenants à des activités d'apprentissage du FLE, telles que la lecture, le vocabulaire et la grammaire ; mais aussi à l'évaluation et à l'autodétermination.

#### **Les logiciels d'initiation et d'entraînement à la lecture**

Parmi les logiciels d'entraînement à la lecture, c'est surtout GraphoLearn qui a fait l'objet des développements et évaluations les plus importants. GraphoLearn est un logiciel d'entraînement audio-visuel à la lecture, basé sur la présentation simultanée de stimuli auditifs et de choix orthographiques, selon Richardson et Lyytinen (2014). Créé en Finlande par H. Lyytinen et son équipe il y a plus d'une dizaine d'années, d'abord sur ordinateurs et désormais sur tablettes ou tout autre support numérique, il a depuis été adapté dans de nombreux pays à travers le monde.

L'adaptation française de GraphoLearn a tenu compte des caractéristiques principales de l'orthographe de cette langue afin de proposer une progression adaptée. Elle repose sur la base de données Manulex-MorphO, issue de Manulex qui recense environ 2 000 000 formes non lemmatisées (l'ensemble des formes lexicales, incluant celles avec des marques morphologiques) contenues dans 54 manuels scolaires de primaire. La base de données Manulex-MorphO fournit la fréquence et la consistance des correspondances graphophonologiques et tient compte de la morphologie.

#### **Des logiciels d'apprentissage du lexique**

Ce logiciel vise principalement l'apprentissage du lexique. Il s'agit de Lexiquefle<sup>6</sup>. Quoique beaucoup moins fournis en activités qu'imagiers.net, ce logiciel présente l'intérêt d'offrir de

---

<sup>6</sup> <http://lexiquefle.free.fr> (Windows, Mac, gratuitiel)

véritables petites séquences pédagogiques pour l'apprentissage du lexique et ne se présentent donc pas comme de simples activités d'appoint à intégrer dans une séquence d'apprentissage. Il manque toutefois encore à ces activités la possibilité de s'exprimer à l'oral et de s'écouter. Les activités très réussies de « En ville » ou « À la gare » font appel à la mémoire visuelle, auditive et proposent des exercices d'application dans une situation de communication concrète. Classés par thématique ou par situation de communication, ces logiciels conviennent à un large public FLE de niveau élémentaire (A1-A2) et trouvent une place de choix dans un dispositif d'apprentissage en autonomie des langues.

### **Des logiciels d'apprentissage de la grammaire**

Par outils grammaticaux, nous entendons les sites qui proposent des explications quant à des points de grammaire spécifiques. Ils sont également nombreux et variés. Certains utilisent la langue cible alors que d'autres fournissent des explications dans la langue maternelle.

Le logiciel Dialang<sup>7</sup> teste la compréhension orale et écrite, l'expression écrite, la grammaire et le lexique des apprenants. Il a pour objectif de déceler leurs points forts et faibles en langue. Il offre une photographie relativement objective du niveau en langue dans les différentes compétences.

Un premier test nécessite de sélectionner dans une liste d'une cinquantaine de verbes français ceux qui existent et ceux qui n'existent pas ce qui vous positionne sur un des 6 niveaux de l'échelle du CECR. Ce procédé, pour l'avoir expérimenté sur un échantillon d'apprenants et de natifs, s'avère juste. L'apprenant doit ensuite choisir parmi les différentes activités proposées (compréhension orale, compréhension écrite, expression écrite, etc.) et s'auto-évaluer.

### **Le logiciel de la conjugaison**

Dicoverb<sup>8</sup> est un logiciel de conjugaison disposant d'une base de 7000 verbes qui permet de remplacer les petits mémentos de conjugaison. Il permet le passage à la forme interrogative, négative et interro-négative. Dicoverb retrouve un verbe en saisissant une forme conjuguée et donne ainsi la possibilité aux apprenants d'identifier un verbe dans une forme conjuguée qu'ils ignorent. Avec Linux, Verbiste offrira les mêmes fonctionnalités.

---

<sup>7</sup> <http://www.dialang.org/french/index.htm> (Windows, gratuitiel)

<sup>8</sup> <http://perso.orange.fr/herve.echelard/page/downl.htm> (Windows, gratuitiel)

## **Logiciels d'évaluation**

Franciel<sup>9</sup> est un didacticiel d'évaluation et d'autoremédiation pour les élèves du secondaire supérieur proposé par la Communauté française de Belgique. Bien que destiné à des locuteurs natifs, Franciel pourra être utilisé avec des apprenants FLE de niveau avancé. Le logiciel propose initialement un test de quatre-vingts questions portant sur le vocabulaire, l'orthographe, la syntaxe, l'articulation logique et la compréhension de textes. Ce test permet de mettre en évidence les points particuliers sur lesquels l'apprenant pourra travailler dans la partie remédiation qui comporte plus de 1500 exercices. L'apprenant est libre de choisir les domaines sur lesquels il veut travailler. Ce logiciel renforce la prise en charge par l'apprenant de son apprentissage et lui fournit de nombreux outils pour mettre en évidence ses progrès et entretenir ainsi sa motivation.

Parmi les logiciels d'évaluation, nous pouvons également citer Diagnostic<sup>10</sup>. Celui-ci propose des tests qui permettent à l'apprenant d'identifier les erreurs qu'il commet le plus fréquemment et de remédier à ses problèmes à l'aide d'une série d'exercices qui peuvent être obtenus au format PDF sur le même site. Il est possible d'obtenir un bilan de ses compétences sur les accords, la concordance des temps, la syntaxe, les homophones, la ponctuation et l'orthographe. Les tests se présentent sous forme de récits, écrits pour présenter un nombre maximal de difficultés auxquelles les apprenants doivent répondre parmi trois réponses proposées. Bien qu'écrit pour diagnostiquer les erreurs, les récits restent légers et captivants. Les apprenants de niveau B2-C1 trouveront du plaisir à réaliser ces tests en autonomie car la navigation est très simple et le bilan de compétence –imprimable- peut être remis au tuteur. Une petite heure est nécessaire pour la réalisation de chacun des tests.

## **Le multimédia et la motivation pour apprendre**

D'après Fox (1988), l'usage du multimédia et des TIC favorise la motivation des apprenants, car, la plupart du temps, ils proposent de nouveaux supports et médiums dans le processus d'apprentissage : s'engager avec ces nouveaux supports est très souvent une source de plaisir et ainsi de motivation pour les apprenants. L'intégration de ces supports dans le cours exige aussi une plus grande autonomie de la part de l'apprenant et ceci est un facteur qui accroît la motivation chez ce dernier.

---

<sup>9</sup> <http://www.enseignement.be/@librairie/documents/ressources/042/index.asp> (Windows, gratuitiel)

<sup>10</sup> <http://www.ccdmd.qc.ca/fr/franc/diagnostics.html> (Windows, MacOS 9 et X, gratuitiel)

Sous cet angle, Deci et Ryan (2000) soulignent le fait que les besoins d'autodétermination et de compétence influent beaucoup sur la motivation de l'apprenant, plus il se sent autodéterminé et compétent plus il sera motivé. Leur intégration peut être bénéfique dans le sens où on propose des projets qui impliquent l'acquisition des nouvelles compétences chez l'apprenant. Le fait d'avoir acquis de nouvelles compétences engendre le sentiment d'avoir plus de confiance en soi et ainsi, l'apprenant devient plus autodéterminé dans son apprentissage.

Il est important de noter aussi que, d'après Ait-Dhamane (2002), l'intégration des TIC dans l'enseignement modifie les attitudes des apprenants en les encourageant à participer plus à leur propre apprentissage. Pour cette auteure, la possibilité de travailler les concepts complexes à travers des supports audiovisuels ou sonores, par exemple, stimule les apprenants, leur niveau de concentration devient ainsi plus élevé et ils s'impliquent plus dans le processus d'apprentissage.

### **Apprendre à apprendre par le multimédia**

Savoir apprendre exige la mise en œuvre de plusieurs savoir-faire : définir des objectifs d'acquisition, se munir des moyens pour atteindre ces objectifs, savoir organiser son propre apprentissage, savoir finalement évaluer ses propres résultats. (Holec, 1979).

Apprendre à apprendre consiste à développer progressivement la prise de conscience de son propre apprentissage et l'acquisition processuelle des habiletés d'apprentissage. Ce sont des habiletés :

- méthodologiques, en rapport avec la définition d'objectifs, la sélection de matériaux, le choix des méthodes et des techniques de travail et l'évaluation des résultats ;
- linguistiques et psycholinguistiques, c'est-à-dire, ici, concernant le fonctionnement communicatif des langues à travers des activités d'expression et de compréhension écrites ;
- cognitives et métacognitives : les habiletés cognitives telles que les généralisations, la capacité d'établir des analogies et des inférences s'avèrent indispensables pour apprendre à élaborer des hypothèses à partir de l'expérience. Quant à la compétence métacognitive, elle suppose la capacité de réfléchir sur les stratégies d'apprentissage utilisées et les objectifs visés afin d'auto-évaluer l'acquisition.

En effet, les aides grammaticales et lexicales incitent les apprenants à observer comment les contenus linguistiques se glissent dans les moules des genres et des sous-genres. La formation méthodologique comporte la prise de conscience progressive sur les différentes stratégies qui peuvent être déployées selon le « dialogue » qui s'établit entre le texte et l'apprenant lecteur/scripteur. Cette approche interactive stimule le transfert de compétences linguistiques, méthodologiques et cognitives dans l'apprentissage de plusieurs langues étrangères (Sanz, Villanueva, (2002, 66-75).

### **Conclusion**

Cette partie nous a fait part des supports multimédia utilisés pour apprendre la langue dans ses différents aspects (oral, écrit, lexical, grammatical) ; ainsi que la facette ludique de ce procédé qui suscite la motivation chez les apprenants.

Les supports multimédias offrent donc l'accès à une réalité animée et favorise alors une étude de la langue qui renforce la pratique des aspects les plus difficiles ou les moins exploités en classe de langue.

**Partie 03 :**  
**Le multimédia et l'interculturel**

## **Introduction**

Dans cette partie, il sera abordé l'apport du multimédia et des TICE au développement de la compétence interculturelle. Tout d'abord, nous allons cerner la notion de l'interculturel pour aborder ensuite la façon dont les supports technologiques favorisent l'aspect interculturel chez l'apprenant.

## **L'importance de la culture**

Nos activités vont se centrer, non seulement sur la culture comme produit de la société (institutions, personnes célèbres, etc.), mais aussi sur la culture que nous devons connaître afin d'éviter les malentendus culturels et communicatifs, les stéréotypes ou préjugés. Nous prétendons initier la curiosité de l'apprenant, l'intéresser aux comportements et aux modes de vie que nous devons connaître et comprendre afin de communiquer avec les locuteurs natifs. Le Cadre Commun de Référence Européen s'intéresse également à cette notion de culture dans ses objectifs qui cherchent à inculquer aux apprenants :

- La capacité d'établir une relation entre leur culture et la culture cible.
- A être conscient de la notion de culture.
- La capacité de jouer un rôle d'intermédiaire entre leur culture et la culture étrangère.
- La capacité de gérer efficacement des situations de malentendus et des conflits culturels.
- La capacité d'aller au-delà de relations superficielles nourries des stéréotypes.

On parle d'apprenants sans frontières dans un monde de plus en plus globalisé.

« Toute communication humaine repose sur une connaissance partagée du monde. Les connaissances empiriques relatives à la vie quotidienne (organisation de la journée, déroulement des repas, modes de transport, de communication, d'information), aux domaines publics ou personnels sont fondamentales pour la gestion d'activités langagières en langue étrangère. La connaissance des valeurs et des croyances partagées de certains groupes sociaux dans d'autres régions ou d'autres pays telles que les croyances religieuses, les tabous, une histoire commune, etc. sont également essentielles à la communication interculturelle »

De nos jours il devient nécessaire de diriger notre regard sur la réalité culturelle des pays, des sociétés et des peuples.

### **La compétence interculturelle en FLE**

Les termes d'interculturel ou interculturalité expriment un procédé ou une action. « L'interculturel se définirait alors comme un choix pragmatique face au multiculturalisme qui caractérise les sociétés contemporaines ». De Carlo, (1998 : 40). Il s'agit de la sorte de la réalité d'un dialogue qui a des effets sur les deux côtés de la communication.

L'interculturalité est aussi une façon de comprendre la diversité et l'interaction entre cultures. En tant que domaine de recherche, elle envisage la résolution de problèmes sociaux ou éducatifs liés à la confrontation de valeurs culturelles.

En classe de langue, le développement de la compétence interculturelle doit faire naître le désir de comprendre la langue et la culture de l'autre. Selon cette démarche, l'intérêt est également porté à toutes les cultures présentes dans la salle de classe. Il s'agit de négocier ensemble de nouvelles significations pour des situations inédites dans la culture maternelle.

L'interculturel désigne alors un certain type de relation entre les membres de cultures différentes. Il cherche à favoriser l'acceptation et à éviter le rejet. Pour que le dialogue interculturel ait lieu, il est indispensable que les valeurs et les formes de vie de chaque groupe soient valorisées.

### **La démarche interculturelle en classe**

Dans leur article « Cultures en miroir », Giguët, Maga et Ressouches (2008) conseillent les étapes suivantes pour mener une démarche interculturelle en classe :

- Se décentrer : être objectif et prêt à prendre distance à l'heure d'admettre et valoriser l'existence d'autres perspectives.
- Se mettre à la place des autres : développer des capacités empathiques : se mettre à la place des autres. Appréhender une culture, c'est dépasser une vision simpliste qui évite de la classer et de la généraliser.
- Coopérer : dépasser les préjugés, essayer de comprendre l'autre.
- Comprendre comment l'autre perçoit la réalité et comment l'autre me perçoit : apprendre à interpréter correctement cette réalité à partir de l'information sur le comportement de son interlocuteur.

## **Le multimédia et l'interculturel**

Le multimédia est un moyen de transmission de contenus qui se caractérise par l'utilisation de différents types de communication de manière simultanée. L'intégration par exemple de texte, son, image et vidéo

L'actualité montre quotidiennement que la présence médiatique est en vogue dans notre société, en particulier, parmi les jeunes adolescents. Ils appartiennent à une génération différente, une génération qui est née sous l'égide du multimédia et de la technologie : cinéma, Internet, ordinateurs, jeux-vidéos, mp3, téléphones portables, Facebook, etc.

Dans le contexte de l'enseignement actuel où les étudiants sont très marqués culturellement par le monde audiovisuel, la vidéo représente la réalité d'un point de vue informatif et le fait d'une manière plus forte que celle procurée par un discours oral enregistré par exemple.

Grâce aux TIC, Internet offre aujourd'hui des ressources vastes pour les apprenants, notamment dans le domaine de l'information. Il est indéniable qu'Internet est une source véritablement riche d'informations ; l'apprenant moderne ne dépend pas seulement de l'enseignant comme détenteur des savoirs. Il peut se connecter et explorer le web qui a un stockage énorme d'informations variées.

Pour l'enseignement du FLE également, le web offre aussi de nombreuses possibilités pour l'enseignant. À l'heure actuelle, on parle d'un grand nombre de sites web proposant des exercices de FLE en ligne tels que [www.francaisfacile.com](http://www.francaisfacile.com); [www.platea.pntic.mec.es](http://www.platea.pntic.mec.es), [www.lepointdufle.net](http://www.lepointdufle.net) , des réseaux sociaux d'apprentissage du FLE tels que [www.scoop.it/t/ressources](http://www.scoop.it/t/ressources); [www.bonjourdefrance.com](http://www.bonjourdefrance.com); [www.flevideo.com](http://www.flevideo.com), des articles publiés sur le FLE tels que [lewebpedagogique.com/ressources/fle](http://lewebpedagogique.com/ressources/fle) ; [www.alliance-us.org/documentupload/PeriodiquesFLE.pdf](http://www.alliance-us.org/documentupload/PeriodiquesFLE.pdf) pour n'en nommer que quelques-uns.

Bien que le fait d'avoir ces possibilités ouvre de nouvelles perspectives en ce qui concerne l'apprentissage du FLE pour l'apprenant, il devient, dès lors possible pour l'apprenant du FLE de se noyer dans ce grand océan d'informations s'il n'a pas les stratégies qui lui permettent de trier, de comparer et de sélectionner les informations qui seront utiles à son apprentissage Mangenot, (1996). C'est à l'enseignant d'assurer que l'apprenant acquiert des stratégies qui lui permettront de sélectionner et d'organiser ces informations d'une façon qui favorise l'apprentissage Benbih (2012).

Grâce aux TIC et aux réseaux sociaux qu'elles fournissent, il est incontestable que le monde entier devient de plus en plus petit et rapproché. La notion de l'interculturel où l'on est appelé à développer l'ouverture d'esprit vers l'Autre est particulièrement vitale dans ce monde numérique où nous vivons. Internet offre de nombreuses possibilités à cet égard, avec un clic de la souris, l'espace virtuel ouvre ses portes au monde de l'Autre et à sa culture. Internet facilite les échanges culturels numériques, qui fournissent à l'apprenant la possibilité de rencontrer et d'échanger avec des personnes de diverses nationalités et cultures Bouazzaoui (2012).

Pour le domaine de l'enseignement du FLE, promouvoir l'interculturalité est encore plus essentiel car l'apprentissage de la langue présente l'occasion idéale « pour connaître et comprendre une autre culture, étant donné le croisement entre la langue et la culture » Sperkova (2009 : 3).

Les outils informatiques tels que les chats ou les blogs audios deviennent véritablement utiles pour l'apprenant du FLE qui est donc en mesure de rencontrer et d'échanger avec des interlocuteurs natifs de la langue cible ou d'autres apprenants du FLE de différentes nationalités. Dans une telle situation, « la propre culture de l'apprenant est enrichie au contact de la culture de l'Autre et mène à la compétence interculturelle » Sperkova (2009 : 3).

D'après une recherche menée par Tomé (2007), on peut utiliser des outils informatiques tels que les vidéo-blogs et les podcasts qui permettent aux apprenants de FLE de réaliser et de publier des projets pédagogiques sur la présentation de la culture de soi, accessibles en ligne. Ainsi, les apprenants disposent d'un espace où ils explorent les cultures de l'un et l'autre tout en apprenant la langue.

### **Les documents authentiques pour une approche interculturelle**

Les matériaux authentiques sont la base d'une présentation de l'interculturelle. Les enseignants doivent fournir des documents authentiques comme des calendriers, des menus de restaurant, des programmes de cinéma, des cartes de métro..., afin d'initier le dialogue interculturel et amener l'apprenant à formuler des hypothèses sur les raisons qui conditionnent des habitudes ou des comportements différents. Les matériaux que nous allons utiliser entre autres sont : la toile, le cinéma, les chansons et les bandes dessinées.

Ces supports permettent à la fois d'entendre et de voir des informations. Dans un sens culturel, ces supports apportent une aide à la communication interculturelle dans le sens où

l'image vient étayer les implicites culturels. La compréhension de ces indices culturels est ainsi facilitée. De plus, ces supports suscitent la motivation et l'intérêt des apprenants en étant dans l'air du temps. Nonobstant, les supports audiovisuels demandent du matériel pour être utilisés que les établissements ne possèdent pas forcément.

Parmi les supports authentiques, nous avons également l'image. Ainsi, l'histoire de l'image et de la photographie au travers de l'Histoire montre combien la fonction de visualisation de l'information est importante pour la population. Actuellement, l'image est omniprésente que cela soit dans la rue (affiches, flyers, publicités), dans les médias ou sur Internet. Les photographies notamment sont une représentation de la réalité, ce qui permet de les utiliser en tant que document authentique. L'avènement d'Internet a mis à disposition du monde entier des images de façon quasi instantanée.

D'après Mangenot et Louveau, (2006) ces matériaux authentiques doivent être exploités de manière à ce que le caractère communicatif du document ne soit pas altéré :

Le document authentique n'a de sens qu'inséré dans le cadre d'un programme méthodologique précis et cohérent et s'il est exploité dans ses qualités intrinsèques. Il est donc nécessaire de mettre en place des stratégies d'exploitation qui respectent la situation de communication véhiculée par le document authentique et de tenter de restituer l'authenticité de sa réception. L'essentiel reste que l'apprenant le perçoive comme authentique et que les démarches pédagogiques lui confèrent une vraisemblance communicative (Dictionnaire de didactique du FLE, cité par Mangenot et Louveau, 2006 : 53)

Giovanni Camatarri (2007) tient à présenter les potentialités et les limites de l'usage interculturel de l'Internet. En voici quelques-unes :

**La personnalisation des parcours :** l'apprentissage individuel sur Internet permet à l'apprenant d'explorer, de résoudre des défis, de travailler à son rythme, de manière à ce qu'il soit engagé et développe sa compétence interculturelle : l'utilisation du réseau permet d'engager l'apprenant dans des tâches non artificielles et non construites en laboratoire. En s'engageant dans des difficultés réelles, l'apprenant peut accomplir en autonomie sa propre construction interculturelle.

**La dimension critique :** la possibilité de pouvoir se former sa propre opinion à partir des éléments donnés.

**L'autonomisation de l'utilisateur** : l'autonomie devient une partie clé de l'apprentissage interculturel : le réseau peut favoriser l'autonomie de l'apprenant dans le processus d'apprentissage. Or, l'autonomie n'est pas seulement une des conditions générales mais aussi une des conditions spécifiques de l'apprentissage interculturel. Collès et all., (2007 : 245).

### **Le cinéma support médiatique et pédagogique**

Les films et les courts métrages apparaissent, de nos jours, comme un outil pédagogique riche et représentatif d'une société. Ils présentent et expliquent la langue-culture de manière évidente. Demougin et Dumont (1999 : 24) l'affirment :

« Loisir de masse, révélateur d'une culture, reflet d'une société et agent d'un certain imaginaire, le cinéma (auquel nous associons le feuilleton télévisuel) permet une connaissance, une compréhension meilleure de la langue-culture ciblée »

Les films apparaissent comme un outil riche et représentatif d'une société. Ils présentent et expliquent la langue-culture de manière évidente. La langue qui apparaît dans les films est aussi une langue authentique faisant partie de la culture, différente de celle des manuels où la langue présentée est la version la plus standardisée. Ils deviennent ainsi un outil susceptible d'être exploité pour analyser une culture, ses modes de vie, ses valeurs, ses stéréotypes et comportements quotidiens.

Il est vrai que les films ainsi que les feuilletons télévisés constituent une source féconde représentative de la culture pour nos cours de langues. Les feuilletons ont, de nos jours, un très bon accueil du grand public. Ils représentent les modes de vie auxquels le public s'identifie et auxquels il finit par s'attacher.

« Il faut souligner l'intérêt du caractère intimiste du feuilleton télévisuel : le rendez-vous pris avec le téléspectateur installe la réception dans la durée et permet une approche différente, plus familière en quelque sorte que le film. La mise en phase du spectateur avec l'œuvre gagne en authenticité » Demougin et Dumont (1999 : 36).

### **Le choix des documents authentiques**

Il faut, pourtant, rester prudent quant aux choix de documents visuels que nous allons exploiter dans nos cours de langues. Gohard-Radenkovic (2004) ne conseille pas, par exemple, l'exploitation de documents journalistiques ou documentaires télévisés qui représentent la société quotidienne. Elle considère que les informations sont périssables, et

reposent sur des connaissances immédiates d'événements passagers. En fait, elle recommande ce type des documents lors d'une approche comparative du même événement vu par des pays différents, fomentant ainsi une discussion interculturelle.

Gohard-Radenkovic propose l'utilisation des documents authentiques non « pédagogisés ». Dans ce sens-là, l'auteur opte pour l'exploitation des « films de mœurs mettant en scène la société française (qui) nous paraît riche en perspectives pédagogiques et en informations culturelles ». Gohard-Radenkovic, (2004 : 165). Ces films de mœurs permettent l'analyse des modes de comportement, différences sociales et des styles de vie.

« On peut ainsi à travers des images repérer les styles de vie (habitats, vêtements, loisirs), les façons de se comporter et de parler, les valeurs morales des personnages, indices de différences sociales, générationnelles, confessionnelles, ethniques qui ont l'avantage d'offrir une image plurielle de la société mise en scène à une époque déterminée ».

Le film constitue donc un outil précieux puisqu'il s'agit d'un matériel authentique, représentatif de la culture et de la langue parlée dans un contexte précis. L'usage effectif du film peut correspondre à tous les niveaux du système scolaire: l'école primaire, le collège, le lycée, voire l'université.

### **Le spot publicitaire**

Un autre outil de média c'est le spot publicitaire qui apparaît comme un support extrêmement riche en références culturelles et donc particulièrement adapté à l'enseignement des langues cultures.

Du point de vue interculturel, le spot publicitaire permet de mieux faire comprendre le comportement et la mentalité des étrangers, dans notre cas – les Français. Ainsi que, selon les thèmes, on pourra discuter, débattre et faire ressortir des éléments culturels implicites et analyser les clichés qui en découlent et de ce fait, améliorer la compétence culturelle et interculturelle des apprenants. Alors, en tant que véhicule des informations culturelles, ce document publicitaire permet aux apprenants de langues étrangères, particulièrement du FLE, de partager quelque chose avec les locuteurs du pays concerné, en l'intégrant à leur actualité, leurs préoccupations, leur imaginaire socioculturel. Le spot publicitaire permet par conséquent une reconnaissance de soi et découverte de l'Autre.

Le travail sur le spot publicitaire contribue au développement de la compétence interculturelle en classe de FLE. Il peut être exploité dans l'apprentissage du français comme élément déclencheur de comparaison interculturelle en permettant à l'apprenant de confronter deux visions du monde différentes, deux points de vue différents, donc, deux systèmes culturels différents.

### **Les médias et le multimédia pour une diffusion linguistico-culturelle :**

De nos jours, les médias offrent des opportunités illimitées pour accéder à la langue-culture francophone. Les documents audio-visuels, par exemple, permettent de créer une unité langagière (le français) tout en respectant la variété des langues présentes dans le monde francophone.

« L'espace audio-visuel offre une chance exceptionnelle (la seule pratiquement) de donner quelque consistance au plan d'aménagement linguistique de la francophonie. Il permet seul en effet de diffuser efficacement une langue nécessaire, présente partout, mais déterritorialisée (le français), sans exclure de facto les autres langues du multilinguisme africain (supranationales et ou régionales) et des plurilinguismes nationaux (les langues nationales) » Chaudenson, (1991 : 207).

Chaudenson réfléchit ensuite aux types de programmes audio-visuels en français qui seraient d'intérêt pour le public francophone et qu'il pourrait s'approprier :

« Cette proposition de conception et de mise au point de modes de diffusion audio-visuelle du français n'a rien de commun avec certains produits culturels traditionnels. Ces productions sont généralement excellentes, mais elles s'adressent à des publics différents. Dans une perspective de réelle diffusion des bases de compétence linguistique en français les produits culturels classiques sont sans intérêt ni efficacité ; la télévision francophone peut être intéressante pour le public (comme spectacle), mais il faut une compétence moyenne »

Ces considérations nous paraissent pertinentes du point de vue de l'acquisition de la langue. Si nous voulons accéder à un public dont les connaissances de la langue française sont plus au moins limitées, nous devons garantir la diffusion de programmes qui soient intéressants et nous ajouterons, utiles. D'après Chaudenson, il faut que ces programmes suivent les principes d'attractivité et d'efficacité.

« En ce qui concerne le principe d'attractivité, il faut choisir nos programmes en fonction des goûts des publics cibles et « non ceux des intellectuels qui seraient amenés à donner leur opinion sur un tel projet [...] il faut fidéliser les spectateurs pour favoriser les apprentissages linguistiques » Chaudenson, (1991 : 213).

Chaudenson (1991 : 212) décrit également le principe d'efficacité : il s'agit de l'importance de créer une gamme de productions adaptée au public en fonction de ses compétences linguistiques (français élémentaire, facile, moyen, etc.), de son âge et, éventuellement, de ses activités (programmes en français fonctionnel ou spécialisé). On ne trouve cependant aucune référence au contenu culturel qui pourrait faire partie principale de ces productions.

« Il est absurde et inutile d'offrir à un téléspectateur africain, dont la compétence en français est quasi nulle, « Bouillon de culture » ou « La marche du siècle » ; ne parlons même pas de films dont les références culturelles et le français parlé, souvent argotique ou familier, lui échappent totalement, ne serait-ce que du fait de « l'accent ». Il est donc nécessaire de créer (car cela n'existe pas) une gamme de productions qui commentent au niveau de français le plus élémentaire [...] le modèle de ce genre de production demeure sans doute « Sésame Street » dont on oublie souvent qu'il comportait dans la version anglaise cette visée pédagogique ».

Enfin, aux principes cités par Chaudenson, nous ajouterions celui de culturellement significatif. Comment arriver à la connaissance de l'autre, au respect de la francophonie en général si nous éliminons ce qui est l'essence de la culture, si nous éliminons la possibilité de connaître l'autre.

### **L'utilisation de la vidéo à des fins (inter)culturelles :**

- De ce qui précède, nous pouvons dire que les matériaux vidéo qui peuvent être utilisés dans l'apprentissage du FLE sont des vidéo-clips, court-métrage, extraits de films, ou films, publicités, documentaires, reportages. Ces séquences offrent de nombreuses possibilités d'usage pour l'apprentissage de la langue. Par exemple :
- utiliser la vidéo comme un outil de débat et d'analyse de différences culturelles ;
- répondre à des questions qu'on propose aux étudiants sur l'image qu'ils sont en train de voir ;

- les personnages, leur caractère, leur façon de s'habiller, leurs actions, les endroits où se trouvent, ce qu'ils ont fait. C'est une bonne occasion pour faire ressortir des aspects culturels visuels.
- choisir un extrait polémique sur un aspect de la société représentée et faire un débat à partir de cet extrait ;
- voir les films en entier et faire faire aux étudiants une synthèse, une rédaction sur l'histoire du film, décrire le caractère d'un des personnages, créer un scénario pour une continuation.

### **Conclusion**

Dans les sociétés développées de nos jours, il est nécessaire de diriger notre regard sur la réalité culturelle des pays, des sociétés et des peuples. Aujourd'hui les médias offrent des opportunités illimitées pour accéder à la langue-culture francophone. Les documents audiovisuels permettent de créer une unité langagière tout en respectant la variété des langues présentes dans le monde francophone.

Nous avons pu voir à travers cette partie l'importance croissante du multimédia vis-à-vis de la promotion des cultures. Cette importance s'observe dans différentes aires culturelles et linguistiques et semble entériner la globalisation communicationnelle dans toutes les dimensions. En effet, il a été exploré la place de l'interculturel dans les médias numériques, déterminant ainsi les usages numériques qui contribuent à façonner les représentations et les interactions.

Par ailleurs, les documents multimédias multiplient les opportunités de communication en abolissant les frontières spatio-temporelles. Ils ouvrent de nouvelles perspectives interculturelles et modifient les dimensions publiques et privées.

**Partie 04 :**  
**Le multimédia et la classe inversée**

## **Introduction**

Dans cette partie, nous allons voir le concept de la classe inversée et son rapport avec le multimédia. D'abord, il sera abordé les types de la classe inversée. Ensuite sa démarche et le rôle du multimédia et des TIC quant à la réalisation des activités de cette pédagogie.

### **Le concept de la classe inversée**

La classe inversée est un modèle qui réorganise les processus de l'enseignement et de l'apprentissage. Elle se définit par un caractère hybride qui traduit « une mise à distance partielle d'une formation présentielle » Nissen, (2006 : 44). Les deux modalités ont chacune une fonction spécifique, mais sont complémentaires.

Il s'agit d'un dispositif de formation dispensé selon plusieurs procédés d'apprentissage complémentaires. On distingue généralement le présentiel, le distanciel synchrone et le distanciel asynchrone. Concernant le présentiel, il s'agit d'enseignement entre plusieurs personnes physiquement présentes dans un même endroit, on utilise aussi le terme de face à face. Le distanciel synchrone est un enseignement qui est dispensé à travers un audio ou vidéo conférence. Puis le distanciel asynchrone est assuré par l'intermédiaire d'un contenu de formation e-learning.

La classe inversée engage l'idée d'inversion des logiques de répartition des activités. La théorie est déportée en dehors de l'espace présentiel avec le formateur, et les exercices et mises en œuvre sont réalisés lors des temps présentiels. Une transformation des rôles et une autonomisation des apprenants sont sous-jacentes. La classe inversée propose aux participants d'aller plus loin, et de construire eux-mêmes l'ensemble du cours à délivrer au professeur.

Autrefois, « un professeur d'université enseignait 80% des connaissances acquises dans sa formation ; aujourd'hui, dans certaines branches, il n'en enseignerait plus que 5 à 10%, tant le rythme d'élaboration du savoir s'est accéléré » Serres et Stiegler (2012). L'enseignant n'est plus le transmetteur d'un savoir constitué puisqu'il y a désormais davantage de savoirs en cours de constitution, en permanente réélaboration.

Au sein de cette approche pédagogique, une première exposition à la matière s'effectue de manière autonome, dans une phase préalable à une phase présentielle animée par un enseignant. L'ancrage et l'approfondissement des connaissances sont travaillés pendant cette séance par le biais d'activités appropriées (échanges avec l'enseignant et entre pairs, projets de groupe, activité de laboratoire, débat...). La partie préparatoire autonome peut s'effectuer

avec différents types de ressources (livres et autres documents, sites Web, vidéos, logiciels...) et de tâches à réaliser (faire une recherche, répondre à un quizz...). Dans une classe inversée, l'enseignant ne se pose pas d'abord en expert sur son estrade (sage on the stage) mais en accompagnateur, en facilitateur d'apprentissage (guide on the side)

De son côté, l'étudiant n'est plus désigné comme le réceptacle d'un savoir transmis, mais comme un partenaire actif dans l'élaboration du savoir. Le voici propulsé au rang de protagoniste de son apprentissage. On attend de lui qu'il développe de nouvelles compétences et que, de simple auditeur récepteur, il devienne gestionnaire de projet, discutant lors d'un débat, chercheur d'informations, présentateur d'une étude de cas, enquêteur sur le terrain.

La classe inversée engage l'idée d'inversion des logiques de répartition des activités. La théorie est déportée en dehors de l'espace présentiel avec le formateur, et les exercices et mises en œuvre sont réalisés lors des temps présentiels. Une transformation des rôles et une autonomisation des apprenants sont sous-jacentes.

La classe inversée propose aux participants d'aller plus loin, et de construire eux-mêmes l'ensemble du cours à délivrer au professeur. Le numérique produit son lot de propositions pédagogiques avec la pédagogie inversée qui combine découverte du cours à la maison, travaux en sous-groupe, soutien personnalité de l'enseignant et travail en mode projet en classe.

La classe inversée n'est pas seulement « le cours en vidéo avant la séance et des exercices et applications pendant la séance ». C'est aussi un bouleversement dans les rapports aux savoirs et aux rôles tenus par les étudiants et les enseignants. Il y a de fausses représentations sur la classe inversée, puisqu'on la confond parfois à des activités de simple visionnage. Le tableau suivant tient à rectifier ces représentations :

La classe inversée n'est pas...	La classe inversée est...
Un synonyme de vidéos en ligne. Les vidéos sont conçues en vue d'augmenter le temps d'interaction en classe et en support d'activités d'apprentissage porteuses de sens.	Un moyen d'amplifier les interactions et les contacts personnalisés entre les élèves et l'enseignant.
Un remplacement de l'enseignant par des vidéos. Beaucoup de classes inversées ne recourent pas à des capsules vidéos. Lorsqu'elles le font, l'objectif est de secondar l'enseignant dans son rôle de transmission	Un environnement dans lequel les acteurs changent de rôle : les étudiants prennent la responsabilité de leurs propres apprentissages sous la guidance du formateur qui n'est plus le maître sur l'estrade ("sage on the

pour dégager des espaces relationnels qui lui permettent d'aller plus loin dans son rôle d'enseignant.	stage") mais l'accompagnateur attentif ("guide on the side").
Un cours en ligne ou un MOOC <sup>11</sup> . Ceux-ci visent à faire l'économie du présentiel. Or le focus de la classe inversée, c'est justement le présentiel ! Ce qui est mis en ligne est pensé en articulation étroite et complémentaire avec des activités en classe. Le MOOC peut néanmoins être utilisé comme une ressource.	Un mélange fertile de la transmission directe (j'enseigne) avec une approche constructiviste ou encore socio-constructiviste de l'apprentissage (c'est aux apprenants qu'il revient d'apprendre).
Des étudiants seuls, livrés à eux-mêmes et à leur écran. Les activités à distance peuvent recourir à l'écran ou pas, se réaliser seules ou en groupe... Ces activités sont organisées selon une structure consistante, un scénario précis, clairement communiqué à l'étudiant	Une classe où les contenus travaillés (la "matière") sont accessibles tout le temps pour les révisions, les examens, la remédiation.

Par ailleurs, la classe inversée est l'occasion aux apprenants qui sont absents pour cause de maladie ou activités extra-curriculaires pour se rattraper, et aussi un lieu où les étudiants peuvent recevoir un accompagnement personnalisé.

### **Les fondements de la classe inversée**

La classe offre un cadre dans lequel l'enseignant déploie sa séquence d'enseignement, et présente aux apprenants un savoir qui se confronte à leurs représentations. Ces derniers sont amenés à s'interroger sur l'objet, et à développer une attitude de recherche et des méthodes de pensée afin qu'ils construisent et assimilent un concept qui fait sens dans la vie quotidienne Astolfi et Develay, (2016). Une fois le temps de classe terminé, il est attendu que le rapport au savoir se prolonge à la maison à travers l'accomplissement d'un travail personnel au moyen de techniques liées à l'objet d'apprentissage. La maison devient un cadre à l'étude du savoir dans lequel le contrat didactique est transposé. Les apprenants réalisent alors les tâches demandées en vue d'appliquer et de renforcer l'étude amorcée dans le système didactique principal et spatio-temporel de la classe (Félix, 2002)

Dans le modèle de la classe inversée, le paradigme est interverti. L'enseignant transfère en dehors de la classe l'étude d'un objet d'apprentissage qui ne nécessite pas un exercice cognitif

---

<sup>11</sup> Massive Open Online Course

complexe, afin de libérer du temps en classe pour des activités d'application, d'approfondissement, de réflexion et de création. Les apprenants découvrent ainsi en autonomie cet objet de savoir en amont de la classe, de sorte à se préparer à entrer en activité en classe. Dans une perspective active, l'enseignant sollicite l'engagement des apprenants dans des activités de communication et de collaboration, ou propose des activités différenciées pour répondre aux besoins de certains apprenants. Les apprenants occupent une place centrale dans le processus d'enseignement-apprentissage.

Hamdan et al. (2013) expliquent les principes de cette approche pédagogique nommée le flipped learning à travers le sigle F.L.I.P. :

- « Flexible Environment » : l'enseignant envisage la classe comme un environnement flexible susceptible d'accueillir divers modes d'apprentissage selon les profils d'apprentissage des apprenants.
- « Learning culture » : la culture d'apprentissage se traduit par une transformation des rapports aux rôles et aux savoirs des deux partenaires à la situation d'enseignement-apprentissage. Les apprenants sont amenés à s'autonomiser et à s'impliquer à chaque moment de leur processus d'apprentissage.
- « Intentional content » : l'enseignant identifie les contenus disciplinaires qui peuvent être reportés hors la classe. Le travail de compréhension et de conceptualisation des connaissances est ensuite approfondi en classe
- « Professional educators » : l'enseignant réfléchit au moment et à la manière d'inverser la pédagogie afin d'accompagner, de guider et d'évaluer les apprenants.

Ces caractéristiques constituent les fondements de la classe inversée, laquelle intègre à chaque mise en œuvre une médiation pédagogique réfléchie et spécifique. La souplesse du modèle révèle ainsi une variété de pratiques pédagogiques.

### **Une pédagogie soutenue par le multimédia et les technologies**

Les technologies soutiennent la théorie d'un apprentissage centré sur l'apprenant, ses connaissances, ses habiletés et ses capacités cognitives, en proposant des modalités innovantes, et un caractère interactif au processus d'enseignement-apprentissage. Nissen (2013 : 2) qui s'est interrogée sur les points de convergence entre la didactique des langues et les technologies, évoque une individualisation de l'enseignement à travers l'usage de

ressources numériques, grâce à ce qui est décrit comme une rupture avec les trois unités de la tragédie classique : les unités de temps, de lieu et d'action.

La médiatisation favorise l'accès aux savoirs à tout moment. Elle invite les apprenants à les étudier à leur rythme, à choisir de travailler des contenus différenciés, à développer leur autonomie grâce aux rétroactions immédiates des activités proposées. Le temps en classe est ensuite exploité dans des activités d'apprentissage où les apprenants sont amenés à participer à des échanges avec l'enseignant et leurs pairs, à partager leurs points de vue, à construire ensemble les significations des connaissances qui entourent l'objet d'apprentissage.

Les technologies offrent diverses possibilités :

- celle de mettre en œuvre un scénario structuré offrant aux apprenants un cheminement dans l'étude du contenu ;
- la possibilité pour l'enseignant d'avoir un feedback de la préparation des apprenants, d'intervenir pour étayer ou réguler leurs activités, ou d'apporter un soutien méthodologique ;
- la possibilité de mettre en place des activités interactives suscitant un échange d'informations ou un travail collaboratif entre pairs ;
- la possibilité de proposer des outils favorisant des échanges asynchrones avec l'enseignant ou avec les pairs.

En ce qui suit le schéma représentant les trois types de classe inversée.

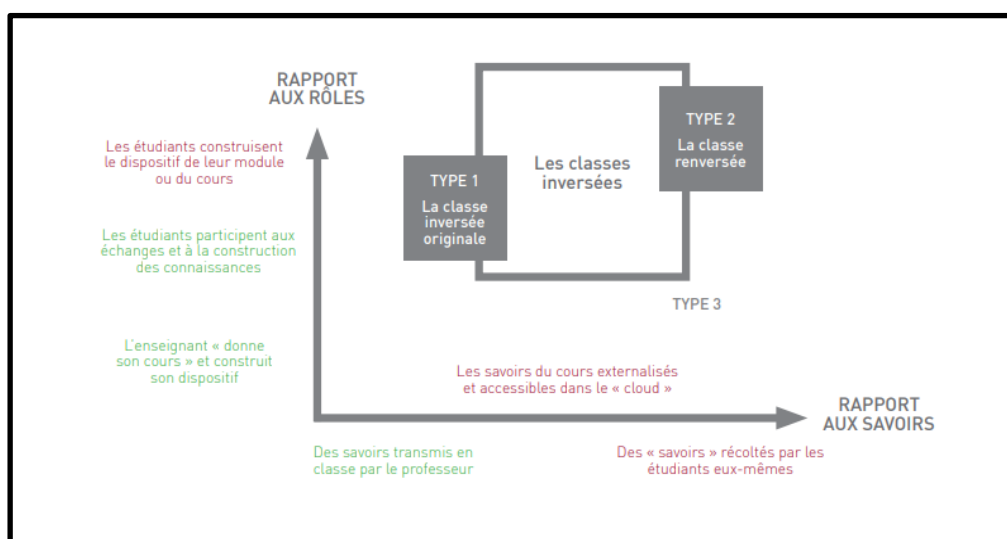


Figure 1 : représentation des trois types de classe inversée<sup>12</sup>

<sup>12</sup> <https://ecportail.wp.imt.fr/files/2021/03/Lecoq-Lebrun-Kerpelt-Classe-en-vers-pour-apprendre-endroit-1-1.pdf>

Le type 1 correspond au schéma "classique" de la classe inversée « Lectures at home and Homework in class ». Le "savoir" y est externalisé, en particulier par le numérique, laissant la place en présence à d'autres activités d'accompagnement des apprentissages. On y met l'accent sur l'externalisation des savoirs.

Dans le type 2, les étudiants sont invités à aller chercher les savoirs dans les contextes. Ils recherchent des informations sur une thématique donnée, documentent les sujets qui leur ont été attribués, vont sur le terrain... En préparation du retour en classe, ils en réalisent une présentation ou préparent avec ce matériau une activité pour leurs collègues. L'accent est mis sur les changements de rôles (entre l'enseignant et l'apprenant).

Le type 3 réunit les deux configurations précédentes (type 1 et type 2) en alternant ainsi des activités de contextualisation (rencontre des contextes, recherche de sens...), de décontextualisation (modélisation, apport des théories...) et de recontextualisation (applications, problèmes, débats...). C'est ce que nous appelons les classes inversées en scénarisant les activités proposées le long des deux axes.

Il s'agit d'une intervention pédagogique qui favorise la transférabilité des apprentissages en vue de l'acquisition d'une compétence transversale. Ce modèle scénarise un processus au cours duquel l'apprenant appréhende et interprète un contexte d'apprentissage en établissant une analogie avec un autre contexte dans lequel s'est inscrite la structuration d'une connaissance. Ce transfert des apprentissages « fait essentiellement référence au mécanisme cognitif qui consiste à utiliser dans une tâche cible une connaissance construite ou une compétence développée dans une tâche source » Legendre (2001 : 441).

### **Les compétences à développer par la classe inversée**

Eric Mazur (2016 : 99) nous a énuméré les compétences susceptibles d'être développées grâce au procédé de la classe inversée comme suit :

- Capacité à s'engager dans l'apprentissage de manière autonome, en identifiant ses propres besoins de formation, en effectuant des recherches individuelles pour répondre à des questions ouvertes tout en développant la pensée critique.
- maîtrise des objectifs d'apprentissage dans les projets.
- résoudre et interpréter des équations pertinentes tout en évaluant l'exactitude d'une solution ;
- capacité à travailler en équipe notamment dans différents rôles ;

- faire preuve de professionnalisme en agissant de manière respectueuse lors des séances de cours ou de rencontres à l'extérieur de la salle de cours, notamment en étant ponctuel et en s'engageant pleinement dans les activités.

### **La classe inversée et les plateformes d'apprentissage**

Le développement de la technologie et la multiplication des supports numériques ainsi que la disponibilité de nombreuses applications sur le web rendent aujourd'hui l'accès à l'information scientifique plus facile. Peraya, (2015 : 08).

Aujourd'hui la problématique de l'apport du numérique aux apprentissages est plus importante que les usages des technologies qui se sont grandement évolués dans notre société Amadiou et Tricot, (2014). Ceci dit, la réflexion sur les conditions de l'intégration du numérique dans les classes se propage, de plus en plus, pour donner naissance à de nouvelles formes d'enseignement-apprentissage nommé actuellement le e-learning. Celui-ci est pour Lebrun (2005 : 41) : « Un outil ou plutôt un moyen dynamisé par l'électronique, utilisé pour faciliter ou prolonger l'enseignement-apprentissage ».

Ce terme anglophone consiste en l'utilisation des nouvelles technologies multimédias et de l'Internet, pour améliorer la qualité de l'apprentissage, en facilitant l'accès à des ressources et des services, ainsi que les échanges et la collaboration à distance.

Le e-learning définit tout dispositif de formation qui utilise un réseau local, étendu ou l'internet pour diffuser, interagir ou communiquer. Cela inclut l'enseignement à distance, en environnement distribué, l'accès à des sources par téléchargement ou en consultation sur le web. Il peut faire intervenir du synchrone ou de l'asynchrone, des systèmes tutorés, des systèmes à base d'autoformation, ou une combinaison des éléments évoqués.

Le e-learning résulte donc de l'association de contenus interactifs et multimédia, de supports de distribution (PC, internet, intranet, extranet), d'un ensemble d'outils logiciels qui permettent la gestion d'une formation en ligne et d'outils de création de formations interactives. L'accès aux ressources est ainsi considérablement élargi de même que les possibilités de collaboration et d'interactivité. Ce dispositif concerne particulièrement l'apprenant adulte qui a déjà une certaine autonomie dans l'organisation de son processus d'apprentissage (en formation continue, l'enseignement supérieur et la formation en entreprise).

Selon Marquet (2011), le e-learning désigne toutes les formes d'apprentissage par des moyens numériques, recouvrant ainsi l'ensemble des pratiques qui mobilisent des moyens numériques. Le terme du e-learning est vraiment récent et complexe, le e-learning est protéiforme et cette complexité est en partie liée à la synthèse qu'il tente de faire entre différentes formes technologiques qui ont chacune leur histoire de même que l'enseignement notamment à distance. Fenouillet et Déro (2006 : 110). Ceci dit, un enseignement à distance renvoie à un ensemble d'environnements éducatifs dont une des grandes caractéristiques est d'utiliser des technologies multimédias et l'internet pour améliorer l'apprentissage

Parmi ces technologies disponibles profitant d'internet on trouve les plateformes pédagogiques qui, d'un côté, offrent un espace d'apprentissage à distance, favorisant les interactions entre l'enseignant et ses apprenants, et de l'autre côté elles offrent la possibilité de consulter les cours et les contenus qui sont toujours disponibles sur les plateformes.

Nous citons deux plateformes très connues qui peuvent être au service de la classe inversée :

### **La plateforme Claroline**

Claroline est un LMS (Learning Management System), un LMS qui sert à distribuer des formations à distance, son objectif est l'apprentissage en ligne. Pour Claroline, l'apprentissage est le centre du logiciel, car c'est l'objectif essentiel. Tout est fait pour que l'apprenant intègre les contenus par des parcours et des exercices de collaboration.

Ce logiciel libre fourni aux écoles, aux universités ainsi qu'aux entreprises et institutions une plateforme consacrée à l'apprentissage et au travail collaboratif en ligne ; il est conçu pour optimiser l'impact des apprentissages et facilite la mise en place des pédagogies innovantes. Il rend les cours plus dynamiques et ludiques en créant des activités qui répondent aux besoins du public visé. Sur le site officiel de cette plateforme on annonce que : « Claroline connect est l'outil idéal pour mettre en place des classes inversée ».

A travers cette plateforme la théorie est apprise à distance en exploitant des vidéos et des exercices partagés par l'enseignant, tandis que la pratique est travaillée en classe pour intégrer une pédagogie innovante et inversée.

## **La plateforme Moodle**

Le passage par les technologies numériques dans l'enseignement est devenu une réalité obligatoire, ce passage à encourager le développement et l'émergence de nouvelles méthodes pédagogiques d'enseignement-apprentissage à distance, ces dernières répondent aux besoins du public visé actuel qui est l'étudiant de l'enseignement supérieur.

Moodle est une plateforme e-Learning gratuite, c'est un LMS libre (learning management system) distribué sous la licence publique générale, qui permet, d'une part, aux enseignants de créer des cours dynamiques à distance ; de l'autre part, nous pouvons dire que cette application web peut être consultée sur n'importe quel type d'appareil. Moodle est définie sur son site officiel comme une plateforme d'apprentissage destinée à fournir aux enseignants, administrateurs et apprenants un système unique robuste, sûr et intégré pour créer des environnements d'apprentissages personnalisés. et à n'importe quel moment, ce qui facilite la tâche pour nos étudiants.

L'intervention de l'enseignant consiste à intégrer des cours dynamiques en profitant de nombreuses fonctionnalités standards offertes par la plateforme, il peut mettre ses cours en ligne et à la disposition de ses étudiants qui y sont préalablement inscrits. L'enseignant peut même bénéficier des offres de la plateforme en exploitant les rubriques devoirs, wiki, quiz, chat, enquête pour rendre ses cours plus efficaces, motivants et évolutifs. La plateforme Moodle présente un modèle favorisant pour intégrer une pédagogie inversée.

## **La classe inversée et l'enseignement-apprentissage du FLE**

La combinaison de l'enseignement présentiel et de séances en e-Learning vise à :

- Soutenir la motivation des étudiants en variant les supports (textes, audio, vidéos, images, capsules) et les techniques ; et de créer des exercices interactifs pour travailler l'oral et l'écrit ;
- Présenter aux apprenants un accès plus directe à la langue-culture (documents authentiques) ;
- Permettre aux apprenants de travailler en semi-autonome ou en autonomie guidée pour faire des recherches en dehors de la salle de classe et du laboratoire ;
- Aider les apprenants à identifier et à résoudre leurs propres difficultés, en fonction de leurs intérêts et de leurs besoins, selon leur propre rythme.

- Proposer un modèle d'adaptation qui tire profit des technologies pour l'apprentissage du FLE.

## **Conclusion**

La mise en pratique de la classe inversée dans l'enseignement supérieure serait susceptible de renforcer l'autonomie le sens de responsabilité chez nos étudiants et futurs citoyens du monde. En somme, le modèle de classe inversée mérite qu'on y consacre un réel intérêt au-devant de son importance et de ses nombreux points forts. Les technologies en général et les nouvelles technologies de l'éducation qui nous entourent nous permettent une diffusion multilatérale des connaissances. La classe inversée n'est pas simple à mettre en place, mais elle possède beaucoup d'avantages.

**Partie 05 :**

**L'enseignement à distance**

## **Introduction**

La virtualisation de l'EAD s'est opérée dans la seconde moitié des années 1990 avec le développement fulgurant des technologies de l'information et de la communication (TIC), et notamment avec l'avènement du web devenu accessible au public en 1991. Ces progrès ont changé les méthodes de travail dans de nombreux secteurs, et ouvert de nouveaux horizons dans le domaine de l'éducation. Dans sa thèse de doctorat, A. Assaad, (2016 : 31) déclare que les TICE « ont modifié les modalités d'accès aux connaissances et aux savoirs ainsi que leur diffusion, et amené les enseignants à réfléchir sur leurs pratiques et stratégies d'enseignement ». Cette partie va traiter de l'enseignement à distance et son rôle quant à l'optimisation de l'enseignement virtuel à l'université.

## **L'enseignement à distance**

Le terme « enseignement à distance » est complexe, et a radicalement changé au cours des dernières décennies. Une longue histoire a précédé ce qui était désormais regroupé sous le concept de « e-learning ». Si l'on se rapporte à cette histoire, on s'aperçoit qu'il s'agit là du dernier avatar bien modernisé de ce qui s'est appelé, pendant un siècle, cours par correspondance ; il s'est développé sous le nom d'enseignement à distance et s'est renouvelé sous le vocable de formation ouverte et à distance, avant de s'implanter sur Internet et devenir ainsi « e-learning ».

Le système d'EAD est un système éducatif non présentiel qui sépare spatialement l'enseignant de l'apprenant. Selon l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), l'EAD est une forme d'enseignement dans laquelle les enseignants et les élèves sont physiquement séparés ; c'est un type d'enseignement indissociable de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication « TIC » (visioconférence, conférence Web, cours en ligne...), et pour lequel la présence physique de l'étudiant n'est généralement nécessaire qu'en période d'examen. Aussi, l'EAD peut conjuguer l'usage de plusieurs outils et plateformes, et donner lieu à des enseignements hybrides, lorsqu'elle est combinée à l'enseignement en mode présentiel<sup>13</sup>.

L'EAD a, également, pris de nombreuses appellations ; telles que « l'apprentissage à distance » (e-learning ou online Learning), « EAD » (Distance Teaching) et « l'éducation à

---

<sup>13</sup> Politique de la formation à distance, 2013, p3. En ligne <https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/vrsg/Reglementation/>

distance » (Distance Education). Le terme « enseignement à distance » (EAD) est utilisé pour indiquer qu'un enseignant enseigne à distance. Mais dans le cas de la description du processus d'apprentissage par l'apprenant – le bénéficiaire – c'est-à-dire de sa réception du matériel appris, le terme utilisé devient « l'apprentissage à distance » (AAD). Quant au terme de « l'éducation à distance » (EAD), il exprime le processus d'enseignement et d'apprentissage qui comprend le transfert et l'acquisition de connaissances et de compétences à travers de multiples supports, et qui est utilisé à distance entre l'enseignant et l'apprenant. Selon L. Sherry (1995), « le système de l'éducation à distance impliquent une interactivité entre l'enseignant et les élèves, entre les élèves et l'environnement d'apprentissage, et entre les élèves eux-mêmes, ainsi qu'un apprentissage actif en classe ».

Cependant, la définition de « l'enseignement à distance » de l'éducateur suédois, Börje Holmberg, (1989) est l'une des plus simples et des plus couramment utilisées dans les revues d'enseignement à distance. Il rappelle que « l'enseignement à distance recouvre différentes méthodes d'études à tous les niveaux qui ne sont pas sous la supervision directe et continue d'enseignants qui accompagnent leurs élèves dans les salles de classe ou dans les mêmes locaux, mais qui, néanmoins, bénéficient de l'orientation et de l'enseignement d'une organisation de soutien ».



### **Évolution du concept d'enseignement /d'apprentissage à distance**

L'EAD est l'un des secteurs le plus en croissance. Les premiers cours d'EAD ont été développés au milieu du XIXe siècle en Angleterre et aux États-Unis. Il est progressivement devenu une composante importante des universités depuis le début du XXe siècle, jouant un rôle important dans le développement des pratiques d'enseignement à l'université.

L'histoire de ce modèle d'enseignement est liée au développement des technologies. À chaque nouveauté technologique, on a constaté une application dans la formation à distance :

de l'imprimé au WEB, en passant par l'audiovisuel et le multimédia. Le rapport de l'UNESCO (2002)<sup>14</sup> fait suite au développement historique de l'enseignement et de l'apprentissage à distance, qui s'est étendu sur quatre générations.

### **La première génération : L'enseignement par correspondance**

L'enseignement par correspondance est apparu à la fin du XIXe siècle et visait à dispenser un enseignement post-secondaire à distance. Il est basé sur des documents imprimés et des instructions d'accompagnement. Le courrier régulier était le moyen de communication entre les deux parties du processus éducatif : l'enseignant et l'apprenant. Créés à cet effet, le « Toussaint Welsh Institute » à Berlin, en 1856, « University of London » en 1858, « University of Chicago » en Amérique en 1891 et « Queen's University » au Canada 1889.

### **La deuxième génération : le modèle multimédia**

Depuis les années 1970, divers médias ont été introduits : téléphone, radio et télévision. Selon Quintin (2005 : 17), « Cette forme d'EAD se caractérise par le recours à plusieurs médias individuels (radio, cassette audio, télévision, cassette vidéo, ordinateur, vidéodisque), cette deuxième génération enrichit l'offre, en termes de supports, à un ensemble plus vaste qui inclut, outre l'écrit, les ressources multimédias en pleine expansion à l'époque ». C'est un modèle d'enseignement assisté par ordinateur, des disques compacts, des émissions télévisées et radiophonique.

### **La troisième génération : le téléapprentissage**

Cette génération marque le passage du multimédia individuel au modèle télématique (ensemble des techniques qui combinent les moyens de l'informatique avec ceux des télécommunications). Il comprend audioconférence, conférences audio-graphiques, vidéoconférence, télévision interactive.

### **La quatrième génération : le modèle d'enseignement flexible**

Cette génération combine plusieurs médias interactifs tels qu'Internet, le courrier électronique, les CD interactifs, ainsi que des salles de classe virtuelles, des bibliothèques électroniques, des conversations directes et d'autres moyens de communication et

---

<sup>14</sup> ALECSO : La stratégie arabe pour le développement de l'éducation Supérieur

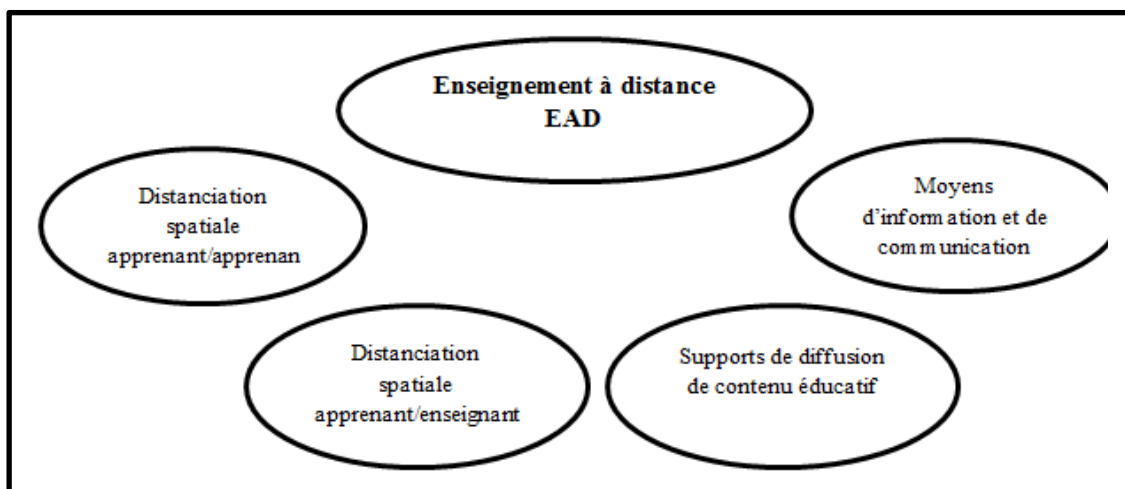
d'enseignement. Ce modèle se définit comme l'association de l'informatique et des télécommunications dans l'offre d'un ensemble de services rendus disponibles par un réseau de communication et accessibles par des ordinateurs et des personnes localisés à des points éloignés.

Morre et Kearsely (1996 : 197), soulignent l'importance de ces méthodes de communication dans les programmes d'enseignement à distance pour fournir un canal de communication directe, rapide et bidirectionnel entre l'apprenant et l'enseignant afin de surmonter la barrière d'espace et de temps, et de soutenir l'apprenant pendant le processus d'apprentissage.

En conséquence, grâce à la technologie de la classe virtuelle sur le Web où le cours est diffusé en séance interactive et en temps réel, le degré d'autonomie requis chez l'apprenant semble diminuer au fur et à mesure que la technologie avance. En revanche, comme le pense Lebel (1993 : 67), le niveau de dialogue et de l'encadrement s'améliore progressivement. La structure de ces cours semble aussi se simplifier, ressemblant de plus en plus aux cours traditionnels puisque les professeurs se retrouvent sur le terrain connu de leur classe, où la possibilité de dialoguer librement agit à titre d'agent compensatoire. Ceci a pour résultat de réduire le temps de conception de cours en amont (front-end course design) comparativement à ce qui est habituellement nécessaire par des cours diffusés à distance.

Ces générations sont considérées comme des modèles d'organisation toujours bien présents sur le terrain de la formation à distance. Selon la culture historique et les contraintes rencontrées, les organismes de formation adopteront plutôt l'un que l'autre.

De ce qui précède, les caractéristiques générales de l'EAD virtuel peuvent se résumer ainsi :



L'enseignant à distance peut sélectionner les techniques de formation Web appropriées pour l'apprenant suggérer des ressources d'apprentissage adaptées à ses besoins et déterminer l'étendue du soutien dont l'apprenant a besoin pendant le processus d'apprentissage, ainsi que l'évaluer à la fin du programme.

### **Modèles de l'enseignement à distance**

Les technologies de l'EAD se divisent en deux sous-types, les technologies d'encadrement en mode synchrone et celles en mode asynchrone

#### **Enseignement à distance en Mode synchrone**

Les leçons pédagogiques offertes à distance en mode asynchrone, c'est-à-dire en temps différé, ne nécessitent pas la présence de l'enseignant ni de l'apprenant ni tous les apprenants en même temps ; l'enseignant peut envoyer la leçon à l'aide de courriers électroniques ou la placer sur le site Web, et l'élève peut y accéder aux moments qui lui conviennent, en suivant les instructions de l'enseignant pour terminer l'apprentissage sans qu'il y ait communication simultanée entre eux. En revanche, des études de Lundgren-Cayrol, (2001) et de Michinov, (2002), montrent que l'enseignement asynchrone présente certaines limites en pédagogie, en particulier dans l'exploitation de situations qui nécessitent un travail d'équipe pour échanger des expériences ; le travail d'équipe est un élément central de l'apprentissage, comme les séances de remue-méninges, la résolution de problèmes ou les jeux éducatifs qui mettent en pratique la dimension communicationnelle fondée sur l'exploitation de la méthode du dialogue et des échanges interpersonnels en temps réel. Ces situations dynamiques, fondées sur la co-construction, la coproduction des savoirs et la création de relations affectives et émotives, sont des éléments essentiels à l'apprentissage et à l'encadrement.

#### **Modèles d'enseignement mixte, hybride et bimodal**

Le terme « enseignement mixte » peut sembler vague ; il englobe une variété de technologies et de méthodes pédagogiques dans des combinaisons variables ; il peut désigner un mode intermédiaire qui combine à la fois le synchrone et l'asynchrone dans les environnements d'enseignement en ligne, en fonction des préférences des apprenants et de leurs situations. Il peut signifier également un mode qui combine EAD (synchrone ou/et asynchrone) et l'enseignement en présentiel, connu sous le nom « enseignement en mode hybride ».

Dans une formation hybride, « les apprenants ont des activités d'apprentissage à réaliser à distance et d'autres activités qui se passent en présence de la personne enseignante »<sup>15</sup> Guillemet, P. (2009). « Comme c'est le cas de la classe inversée (flip teaching), qui implique que l'étudiant écoute la partie théorique du cours depuis un support multimédia et se présente en classe pour faire des exercices ». Selon G. Rumble, professeur de gestion de l'enseignement à distance, « le développement de modèle mixte de formation à distance, en termes d'hybride, serait plus souhaitable et les établissements mixtes auraient plus de chance de réussir ».

On parle, également, des cours « en mode bimodal » dispensés simultanément à un groupe en présence et des étudiants à distance ; un professeur enseignant en classe devant des étudiants présents, tandis que d'autres participent au même cours via une plateforme. Selon Potvin (2011) l'expression « établissement bimodal » qualifie un « établissement qui offre concomitamment une partie de ses activités pédagogiques en présentiel et une autre à distance » Tandis qu'une institution ne pratiquant que l'une d'elles sera dite unimodale.

En 2006, la notion « systèmes d'enseignement mixte » s'est concrétisée avec la publication du premier « Handbook of Blended Learning » de Bonk et Graham (2006 : 05). Ce dernier a contesté l'ampleur et l'ambiguïté de la définition du terme et a défini les « systèmes d'enseignement mixte » comme des systèmes qui « combinent l'enseignement en face à face et par ordinateur ». Par ailleurs, Il ressort de l'analyse de résultats de 96 études comparant l'enseignement en ligne à l'enseignement en classe que la modalité d'enseignement mixte s'avère plus efficace que la modalité entièrement en ligne.

### **Plateforme pédagogique à distance**

La plateforme est un terme large qui fait référence soit à des systèmes d'exploitation, soit à des logiciels sur le web permettant une exploitation spécialisée, ou encore à un ensemble de machines avec un serveur. Un socle, système d'exploitation, serveur ou logiciel à partir duquel il est possible de développer des logiciels, organiser des apprentissages ou stocker et échanger des informations.

Apparues au début des années 1990, les plates-formes pédagogiques, sont des environnements logiciels permettant de mettre à la disposition des trois principaux types d'utilisateurs

---

<sup>15</sup> L'équivalent anglophone serait l'expression *blended-learning*

(professeurs, étudiants, administrateurs) un ensemble de fonctionnalités liées à la consultation à distance de contenus pédagogiques, à l'individualisation de l'apprentissage, au télé tutorat, etc.

Les plates-formes pédagogiques sont des environnements logiciels qui assistent la conduite des formations ouvertes et à distance. Ce type de logiciels regroupe les outils nécessaires aux trois principaux utilisateurs (formateur, apprenant, administrateur) d'un dispositif, qui a pour premières finalités la consultation à distance de contenus pédagogiques, l'individualisation de l'apprentissage et la télé tutorat. Autour de ces premières finalités, peuvent s'ajouter d'autres fonctionnalités et d'autres rôles : des fonctionnalités relatives aux référentiels de formation et à la gestion de compétences, aux catalogues de produits de formation, au commerce électronique, à la gestion administrative, à la gestion des ressources pédagogiques, à la gestion de la qualité de la formation ; des rôles d'administration des matériaux pédagogiques, des rôles d'administration de la scolarité ou de la formation, etc.

Dans le cadre de l'évolution des techniques, des infrastructures de réseau et des normes, une plate-forme pédagogique pourra utiliser des médias et des modes de communication plus diversifiés et enrichir les procédures d'échange de données avec des ressources pédagogiques d'apprentissage ou d'autres systèmes d'information.

Il serait d'abord judicieux de fournir quelques définitions de la plateforme :

La plateforme est une catégorie de logiciels (paquet de programmes), en anglais : Learning Management System « LMS ». C'est un outil dont le rôle est de doter l'administration de l'enseignement-apprentissage à distance d'un ensemble de fonctionnalités permettant aux participants du système d'échanger des informations et de gérer ou de se référer à des contenus pédagogiques.

La fonction fondamentale d'une plate-forme pédagogique est de créer les conditions de fonctionnement d'une classe virtuelle, basées sur un accompagnement pédagogique à distance des apprenants et la mise en œuvre de travaux collaboratifs. Selon S. Brunel et ses collègues (2015 : 12), « les plateformes constituent des systèmes complexes qui intègrent à la fois, la technologie, l'homme et un environnement ».

Il faut rappeler que la classe virtuelle est la simulation d'une classe réelle. La diffusion du cours se fait à l'aide d'une plateforme, à une date et une heure précise (synchrone), auprès

d'apprenants éloignés géographiquement. Cet environnement intègre des outils reproduisant à distance les interactions d'une salle de classe.

Dans ce contexte, la vidéoconférence, l'audioconférence et le tableau blanc électronique se substituent aux instruments utilisés en formation présentielle. La classe virtuelle se présente sous deux formes. L'une est représentée par un groupe d'apprenants inscrits à une formation à distance et qui interagissent entre eux et avec un tuteur durant toute la durée de l'apprentissage. L'autre se présente sous forme de dispositif de formation à distance qui reprend les mêmes apprentissages que la classe physique. Par extension, une classe virtuelle peut désigner l'interface web qui permet la mise en place de cette modalité de formation

L'avancée des recherches dans les domaines de l'informatique et des sciences cognitives contribue au développement de plates-formes technologiques permettant désormais la gestion administrative de la formation, la création et la diffusion de contenus, l'apprentissage synchrone et asynchrone. En 2012, Prat (2012) estime à environ 300 le nombre de plateformes de formation présentant des fonctionnalités et une qualité comparables.

En guise de récapitulation, Brunel et ses collègues, experts en technologie de l'EAD (2015), pour qui « les plateformes permettent toutes, mais à des degrés différents d'informer (communiquer, afficher l'information, des ressources, des contenus...), rendre possible la collaboration entre les utilisateurs (enseignants, apprenants et administratives), suivre les apprenants et les accompagner dans leur processus de formation, créer des produits de l'apprentissage (ressources pédagogiques, devoirs...), organiser la formation (au plan macro) ou l'apprentissage autonome (au plan micro).

### **Types de plateformes d'enseignement en ligne**

Il existe plusieurs plateformes éducatives en ligne, dont la plupart sont gratuites. On peut les utiliser en créant un compte, puis l'entrer par courriel et mot de passe. Parmi les meilleures plateformes éducatives, on cite à titre d'exemple : Google Class room, Moodle, Edmodo, Zoom, Mooc (Massive Online Open Courses), Spoc (Small Private Open Courses), Foad (formations ouvertes à distance), etc. ; mais parmi les meilleures et les plus faciles à utiliser et à gérer entre enseignant et élève, selon certains technologues, sont la plate-forme (Google Classes) et la plate-forme (Edmodo) pour n'en nommer que quelques-unes.

Avant de passer aux défis de l'enseignement à distance, nous tenons à résumer principales caractéristiques d'EAD virtuel comme suit :

- la séparation quasi-permanente de l'apprenant et de l'enseignant tout au long du processus d'apprentissage
- la présence d'une organisation responsable de la planification et de la préparation du matériel didactique
- le recours aux TIC.

### **Principaux défis de l'enseignement à distance :**

La communauté des chercheurs s'accorde sur le fait que la transition de l'enseignement en présentiel (EEP) à l'élaboration d'un EAD concerne tous les acteurs du processus éducatifs (Etat, enseignant, apprenant et parents) et nécessite des changements profonds : culturels, organisationnels, pédagogiques, etc.

- **Défis pour l'Etat**

Le gouvernement tunisien, comme dans de nombreux pays arabes et même ailleurs, est confronté à des défis importants au sein de son système éducatif, dont l'un est l'intégration des technologies de l'information et de la communication (TIC). En effet, selon l'UNICEF (2020 : 13), de nombreux pays arabes subissent la fracture numérique, le manque d'infrastructures informatiques, la pénurie d'électricité, les familles défavorisées ayant peu accès aux équipements collectifs, et les élèves, parents et enseignants dépourvus des savoir-faire numériques<sup>16</sup>.

- **Défis pour l'enseignant, l'apprenant, et les parents :**

Tout d'abord, il est important de noter qu'avec l'EAD, le processus éducatif se base sur trois composantes fondamentales (enseignant / apprenant / parents), à savoir un triangle du processus éducatif. Cela diffère de la dualité du processus éducatif dans l'enseignement en présentiel dit « traditionnel » (Enseignant / Apprenant) où les parents n'ont pas de rôles remarquables, excepté leur rôle parental quotidien : conduire les siens à l'école, revoir leurs devoirs à domicile, etc.).

- **Défis pour l'enseignant :**

---

<sup>16</sup> Selon une étude récente de l'UNICEF. In « Note de synthèse : L'Education en temps de covid-19 et après » : [https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy\\_brief\\_-\\_education\\_during\\_covid-19\\_and\\_beyond\\_french.pdf](https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_education_during_covid-19_and_beyond_french.pdf)

Selon Piaget, le père de la pédagogie moderne, « Si les enseignants ne sont pas correctement préparés, ni les meilleurs programmes ni les meilleures théories ne seront utiles pour ce qui doit être réalisé ». Ce qui dénote que le rôle de l'enseignant est essentiel quel que soit le mode d'enseignement, et que « la technologie ne remplace pas l'enseignant, il l'utilise pour développer une éducation de qualité ».

De son côté, M. Lisowski (2010 : 43), spécialiste de la formation continue, estime que « la réussite de l'apprenant en formation à distance –ou en présentiel- est liée en grande partie à l'implication des enseignants, et à leur rôle de tuteurs au sein de cette modalité d'enseignement ». De même, G. Jacquinot-Delaunay (1993), ajoute que « pour être efficaces, les nouvelles technologies, loin de remplacer l'enseignant exigent de lui de plus en plus de compétences non seulement techniques, mais aussi humaines et sociales ». En conséquence, les enseignants, qui ont des rôles nouveaux et essentiels dans le processus de l'EAD, ont besoin de nouvelles compétences et sont appelés à se former, à se perfectionner constamment pour s'adapter aux changements et aux innovations qui surviennent dans leur profession. Cela fait donc de la formation des formateurs un véritable défi pour intégrer l'enseignement à distance dans le processus éducatif.

- **Défis pour les apprenants et les parents :**

Le rôle de l'apprenant et des parents s'avère une composante essentielle du Triangle de l'EAD. De nombreux spécialistes de l'e-learning estiment qu' apprendre en ligne est censé doter l'apprenant de nouvelles compétences: accéder à l'information, discuter en ligne, trouver et partager des informations et s'engager (prendre des notes pendant le cours virtuel, rédiger des résumés, etc.), de plus, travailler en groupe d'apprenants à distance permet de mieux réfléchir, de se poser des questions et de s'entraider, ce qui donne vraiment de la valeur au e-learning, et ce sont toutes des compétences que l'apprenant doit posséder au présent. Cependant, avec la crise sanitaire du Covid 19, les étudiants affichaient une réticence par rapport à l'apprentissage à distance.

Cette réticence face à l'EAD constitue un véritable obstacle à son intégration dans le système éducatif. Ce refus est dû à diverses raisons, telles que : les apprenants ne sont pas convaincus de l'efficacité de ce type d'enseignement dépourvu de la dimension humaine qui caractérise l'apprentissage en face à face ; le manque de culture numérique et de pré-préparation psychologique pour les apprenants ; ainsi qu'une méconnaissance de l'importance des

nouvelles technologies (TIC) et de l'appropriation de nouvelles compétences technologiques pour le futur professionnel.

### **Conclusion**

Au terme de cette partie, nous pouvons dire que l'enseignement à distance est devenu une intéressante alternative notamment à l'ère du numérique, du multimédia et des TICE. Les étudiants auront plus d'opportunité d'étudier au-delà des séances officielles, tout en profitant de la présence virtuelle de leur enseignant et des contenus à apprendre.

**Partie 06 :**

**Bilan de l'utilisation du multimédia**

Cette partie dresse le bilan de l'utilisation du multimédia et des TICE dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Ce bilan englobe l'apport du multimédia et des TICE pour l'enseignant ainsi que pour l'apprenant, les avantages, les inconvénients, les réussites, les limites, les contraintes et l'impact du recours à ce support.

**Apport des TICE :**

Il est clair que d'un point de vue pédagogique, l'existence du multimédia et des TIC ne se justifie que si elles apportent une réelle valeur ajoutée à l'enseignement et à l'apprentissage, Dès lors, il nous semble nécessaire de dresser une liste non exhaustive des différents apports de ces supports dans l'enseignement du français : leur usage dans le parcours enseignement-apprentissage du FLE exige la rigueur, la diversité de moyens, surtout, une démarche qui fera créer les pratiques pédagogiques.

L'impact des TICE et du multimédia sur l'apprentissage du FLE contribue à moderniser le système éducatif et facilite les tâches d'enseignement-apprentissage en FLE, tandis que leur impact conduit à une meilleure utilisation des outils informatiques pour permettre l'apprentissage. Des applications pédagogiques très efficaces en sont l'illustration, comme les ordinateurs.

**Pour les enseignants :**

- Le multimédia et les TICE sont un outil de création d'activités.
- Ils leur permettent de se concentrer sur les aspects créatifs de l'enseignement.
- Ils leur permettent d'identifier rapidement les points faibles de l'apprenant et d'y remédier en proposant une progression pédagogique individualisée.
- Ils leur donnent un nouveau rôle dans la classe car les enseignants ne sont pas les seuls détenteurs du savoir.
- Ils les libèrent des tâches les plus répétitives habituellement effectuées en classe.
- Ils favorisent une présentation diversifiée et attrayante de l'information.

**Pour les apprenants :**

- Ils permettent un libre accès à l'information et au savoir, et ils promeuvent l'heuristique.
- Ils augmentent la motivation des apprenants.

- Ils apportent une aide importante au développement de l'autonomie.
- Ils développent de nouvelles façons de communiquer et ont besoin de plus d'activités d'apprentissage.
- Ils sont perçus comme justes et patients, avec un point de vue neutre, et leurs réponses sont rigoureuses.
- Ils minimisent l'apprentissage en attribuant différents états aux erreurs.
- C'est un outil qui facilite la réflexion, grâce à leur rapidité de réaction, supprime toute interruption dans le processus d'analyse, et mieux encore, peut initier une dynamique de recherche.

### **Les réussites de l'intégration du multimédia et des TICE**

Afin de réussir l'intégration des TICE en classe, beaucoup de facteurs entrent en jeu :

- **Croisement des variables : enseignant /ressources /dispositif :**

Pour une meilleure intégration, il faut qu'il y ait des changements concernant toute la structure organisationnelle de l'institution. A l'établissement scolaire, il faut adapter les cours et les horaires des enseignants pour un meilleur rendement. De plus, les enseignants doivent prendre la voie du renouveau, dans la mesure où la structure doit les encourager à recourir aux ressources numériques par eux-mêmes avant tout, condition d'une bonne appropriation.

- **Croisement des variables : apprenant /ressources /dispositif**

Actuellement, il est sensé que les apprenants aient une certaine autonomie. Vu sous cet angle, on constate que le décalage entre le lycée et l'université est immense d'où les échecs récurrents. Par ailleurs, Albero (1998) note que l'utilisation des TIC n'a rien d'évident pour un apprenant :

« Les dispositifs utilisant des moyens technologiques qui permettent une grande individualisation et une relative autonomie mettent une grande partie des usagers en difficulté. Il semblerait que ces dispositifs complexes demandent une attitude active, une implication importante et des compétences d'un autre ordre que celles qui étaient requises jusque-là ».

Bucher-Poteaux (1998) précise les obstacles à surmonter :

« Le changement de rôle de l'apprenant et de l'enseignant est déroutant pour les étudiants, en partie parce que le reste de leur enseignement universitaire continue à se dérouler dans la tradition du cours magistral et du TD. La liberté est difficile à gérer et la responsabilité peut générer de l'angoisse. Une nécessaire période de formation à l'autogestion s'articule autour d'un premier processus de déconditionnement pendant lequel l'étudiant fera évoluer ses représentations et ses préjugés sur l'apprentissage des langues ; puis d'un deuxième processus d'acquisition des savoir-faire dont il aura besoin pour prendre son apprentissage main ».

La complexité de l'apprentissage via le multimédia rend moins incontestable d'évaluer l'efficacité réelle d'une telle utilisation vu que l'environnement, l'approche et l'application pédagogiques et méthodologiques ne sont pas les mêmes entre un cours classique et un autre avec le multimédia :

« Il est impossible de comparer les phénomènes d'apprentissage traditionnels avec ceux qui incluent l'utilisation d'un logiciel, car aucun programme ne présente le sujet comme il l'aurait été de façon traditionnelle et son utilisation même ajoute une dimension supplémentaire à l'apprentissage. Il est également difficile quand on compare deux groupes d'apprenants distincts, l'un utilisant le logiciel et l'autre non, de trouver des groupes identiques, en ne modifiant qu'une seule variable de sorte que l'on puisse attribuer les changements éventuels au logiciel et non à d'autres différences entre les deux groupes » (OCDE 1989: 100)

- **Croisement des variables : activités d'apprentissage / type de ressource utilisée.**

L'activité d'apprentissage concerne l'enseignant qui la conçoit, et l'apprenant qui la réalise. La manière dont les ressources seront traitées est cruciale surtout avec l'usage du multimédia, qui est plus complexe et foisonnant. Souvent, l'outil informatique fait revenir à des pratiques dépassées. Ici, il faut que le produit utilisé s'accorde avec l'approche communicative ou du moins puisse, par quelque détournement, s'y intégrer.

La plupart des auteurs s'accordent à dire qu'un nouvel outil ne peut pas faire changer la méthodologie et qu'il peut tout au plus provoquer des effets de système :

« Les ressources technologiques catalysent le changement dans les méthodes pédagogiques, car elles dictent un nouveau départ, une refonte du contexte qui laisse entrevoir de nouvelles façons de fonctionner. Elles peuvent susciter un passage de la méthode traditionnelle à un ensemble plus éclectique d'activités d'apprentissage faisant place à des situations de construction des connaissances ». (Haymore, Sandholtz, Ringstaff et Owyer, 1997:50).

Reste le problème de l'intégration de ces activités à ce qui se fait en classe. C'est d'autant plus difficile que cela reste très limité ou du moins fonctionnant avec moins d'efficacité que prévu. L'une des solutions proposées pour une meilleure intégration est de faire participer les enseignants à l'élaboration du matériel multimédia.

### **Les contraintes à l'intégration du multimédia et des TICE**

Cuban (1999) résume les obstacles liés à l'intégration de ces supports en trois facteurs, à savoir : l'équipement, le temps et le soutien technique. Un investissement dans ces domaines permettrait de favoriser une intégration pédagogique des TIC en éducation.

Les pratiques pédagogiques dominantes en contexte scolaire sont aussi un frein majeur à leur intégration pédagogique. Cependant, il a été indiqué que le succès de l'intégration des technologies en éducation, selon Mangenot (2000), serait lié à un ensemble de facteurs psychologiques, sociaux, idéologiques et organisationnels qui sont aussi importants que ceux évoqués en haut. En effet, il y a des contraintes spatio-temporelles liées à la distribution des salles et la fixation des horaires :

- **La méthodologie de travail** : par exemple, vérifier si le travail par petits groupes, favorise les interactions entre apprenants, ou plutôt le travail avec toute une classe.
- **Les supports d'enseignement-apprentissage** (méthodes, fichiers, vidéo, cédéroms, Internet, etc.).
- **Les enseignants**, avec leurs pratiques et méthodologies habituelles, doivent changer, leur motivation et leur représentation de leur rôle dans les apprentissages doivent évoluer.

- **Dans la classe branchée**, l'intégration de l'outil informatique dans le système scolaire indique que pour que les TICE puissent être utilisées avec profit, les enseignants doivent accepter de remettre en question leurs croyances pédagogiques qui consistent à considérer le professeur comme « unique source de savoir, pratique de la classe organisée autour de la parole du maître ». (Haymore, Sandholtz, Ringstaff et Owyer, 1997: 50)
- **Les apprenants**, leur niveau en langue, leur motivation, leurs représentations sur les TICE et leur apport, leurs stratégies d'apprentissage et leur degré d'autonomie (Albero, 1998). S'ajoute à cela leur environnement social quant à la familiarisation avec l'outil informatique.
- **Les logiciels disponibles** : là se trouve le problème de tuteur-outil. Il existe par exemple de nombreux produits sur Internet ou sur cédéroms ou des logiciels de type tutoriels excluant d'une certaine manière l'enseignant, puisqu'ils prennent entièrement en charge l'acte d'enseignement, de la consigne à l'évaluation des productions. Inversement, si l'on prévoit d'emblée la présence de l'enseignant, il devient possible de proposer des activités plus riches, plus ouvertes et qui s'adaptent mieux aux besoins des apprenants sachant que l'enseignant est le mieux placé pour délimiter les besoins des apprenants. Actuellement, la plupart des logiciels de langues sont de type tutoriel (pour des raisons commerciales) et les activités proposées sont fermées et donc partiellement en contradiction avec l'approche communicative.

### **Effets et efficacité du multimédia et des TICE**

Il n'est pas évident d'évaluer l'efficacité réelle d'une telle utilisation vu que l'environnement, l'approche et l'application pédagogiques et méthodologiques ne sont pas les mêmes entre un cours classique et un cours moderne :

« Il est impossible de comparer les phénomènes d'apprentissage traditionnels avec ceux qui incluent l'utilisation d'un logiciel, car aucun programme ne présente le sujet comme il l'aurait été de façon traditionnelle et son utilisation même ajoute une dimension supplémentaire à l'apprentissage. Il est également difficile quand on compare deux groupes d'apprenants distincts, l'un utilisant le logiciel et l'autre non, de trouver des groupes identiques, en ne modifiant qu'une seule variable de sorte que l'on puisse attribuer les changements éventuels au logiciel et non à d'autres différences entre les deux groupes» (OCDE 1989 : 100).

Par ailleurs, l'efficacité de l'enseignement fait par ordinateur ne doit pas être jugée par rapport à un ensemble de groupes, mais sur sa capacité à améliorer et introduire de nouvelles pédagogies dans l'enseignement. Donc, l'apport en technologie doit se concevoir sur plan plutôt qualitatif que quantitatif. « On ne peut concevoir l'efficacité de l'apprentissage assisté par ordinateur comme si cette approche représentait en soi une forme d'enseignement de tous les apprenants nécessitant cette forme d'enseignement » Dunkel (1991 : 24)

De nos jours, il existe des logiciels qui permettent aux enseignants de changer les contenus pédagogiques selon le besoin de leurs apprenants. On peut donc évaluer un outil multimédia sur la capacité qu'il offre ou non aux enseignants cette possibilité d'adapter et de varier son utilisation selon les besoins pédagogiques et le niveau des apprenants. Cependant, il est à noter que plusieurs études s'intéressant à l'impact et l'efficacité du multimédia ont abouti à des résultats favorables et positifs comme :

- L'amélioration des compétences langagières des apprenants.
- La stimulation et la motivation quant à l'apprentissage d'une langue vivante.
- L'impact de l'outil sur les apprenants les plus faibles.

On peut déduire que l'impact des TIC change en fonction du niveau de l'apprenant : plus il a des lacunes dans la matière, plus il profite de didacticiels conçus pour ce genre d'apprentissage. Inversement, plus l'apprenant a des compétences, plus il cherche une plus grande liberté au niveau des activités proposées et réclame plus de structures pédagogiques

### **Effets du multimédia et des TICE sur les l'enseignement-apprentissage**

La synthèse des études et des recherches théoriques faites sur les effets de l'utilisation de ces supports technologiques nous renseigne les résultats suivants :

**Modification de la relation enseignant-apprenant :** l'utilisation des TICE permet le changement dans l'organisation de travail habituelle. On suppose que le travail dans un laboratoire de langue va susciter plus d'autonomie chez l'apprenant que s'il était dans un classique. La relation enseignant-apprenant est alors modifiée puisque l'enseignant est beaucoup plus présent pour rassurer et guider l'apprenant dans sa tâche.

**Motivation des apprenants :** des études menées par S. Vosniadou (2008) montrent l'intérêt que manifestent les apprenants pour les activités éducatives se déroulant avec les TICE.

Cependant, l'enseignant doit accorder plus d'attention aux apprenants ayant des difficultés afin qu'ils ne se découragent pas trop vite.

« Les apprenants, lorsqu'ils sont interrogés, déclarent qu'ils aiment utiliser l'ordinateur pour écrire, qu'ils ont moins peur d'être jugés négativement, qu'ils ont l'impression de progresser et qu'ils sont fiers de leurs productions sur ordinateur. » (Cochran-Smith, 1991).

Cet effet de motivation, que suscite l'utilisation de ces technologies, n'est pas inhérent au traitement de texte et il se retrouve dans les divers usages de l'ordinateur en milieu scolaire.

**Effets sur l'attention des apprenants et leurs activités :** il semble être plus facile d'attirer l'attention des apprenants face à un outil rarement manipulé ou moins souvent qu'un stylo. Des études dans le domaine du traitement du texte, comparant les effets du support multimédia et ceux du papier, démontrent qu'il n'y a pas de réelle supériorité du multimédia sur le papier. Certes, les apprenants sont d'une part plus actifs et plus motivés quand il s'agit de multimédia, mais l'organisation différente de l'information et les problèmes techniques de manipulation les gênent dans leur travail d'autre part. Les auteurs concluent donc sur le fait que

« La conception de l'usage du traitement de texte en milieu scolaire a tendance à plagier les supports-papier, alors que la logique voudrait que l'on développe de manière spécifique les possibilités nouvelles offertes par les technologies actuelles. » (Griselin, 2000 : 43)

**Effets sur l'autonomie des apprenants :** en introduisant ces nouvelles technologies, l'apprenant est en possession d'un vaste réseau d'informations qu'il peut acquérir par le biais de recherches effectuées sur le web. En effet, la psychologue S. Vosnadiou note que ces outils fournissent une plus grande responsabilité et une plus grande autonomie aux apprenants. Pour cela, les enseignants auront dû, au préalable, encadrer et accompagner les apprenants pour qu'ils trouvent par eux-mêmes les démarches qui permettent d'avancer dans la tâche.

**Effets sur l'apprentissage :** les TICE utilisent beaucoup de représentations visuelles, ce qui attire d'une part l'attention des apprenants et permet, d'autre part, une mémorisation plus rapide et plus efficace des savoirs. Cependant, cette méthode doit être employée avec parcimonie afin de ne pas rendre les apprenants passifs.

**Effets sur l'habileté :** les TICE constituent un moyen pédagogique avantageux dont l'enseignant peut disposer dans son travail. Cependant, cela mène à s'interroger sur les possibilités et les habiletés susceptibles d'être développées chez les apprenants dans un environnement TIC. Selon le Conseil Supérieur de l'Éducation (2000), trois types d'habiletés peuvent être développés chez les apprenants grâce aux TIC :

**Apprentissage de l'utilisation des technologies elles-mêmes :** dans ce type d'utilisation, c'est la familiarisation avec le fonctionnement technique de l'ordinateur qui est visée en premier lieu, sans pour autant que l'apprenant devienne un technicien en informatique.

**Les TIC comme moyen d'apprentissage :** ici, les ordinateurs permettent la formation à distance, la répétition d'exercices, la communication en mode synchrone ou asynchrone. Ils peuvent aussi servir dans le cadre de l'enseignement traditionnel en classe pour compléter ou enrichir les contenus.

**Les TIC comme soutien à l'apprentissage :** dans cette perspective, les TIC permettent à l'apprenant d'être actif dans ses apprentissages et ainsi, de mieux s'intégrer à une société où le savoir et les technologies sont indispensables.

Au-delà des aspects purement techniques inhérents à l'utilisation des ordinateurs, il s'avère que les TIC peuvent effectivement apporter un plus à l'apprentissage. Ainsi, lors de la planification de son cours, l'enseignant peut s'interroger quant à la façon d'exploiter les TIC dans le cadre de ses activités d'enseignement. La technologie dans le domaine de l'éducation constitue un nouveau champ disciplinaire permettant le développement de compétences et l'acquisition de connaissances nécessaires à l'apprenant pour accéder à la maîtrise intellectuelle. C'est ainsi que l'apprenant développe sa capacité d'argumentation objective tout en travaillant sur trois plans: le cognitif, le psychomoteur et l'affectif.

Des recherches montrent que les TICE permettent d'accumuler des connaissances, mais aussi de développer et d'encourager l'esprit de recherche, favorisent la collaboration dans le travail d'équipe et développent la métacognition.

### **Avantages et inconvénients des TICE**

Pour l'enseignement du FLE, nous voulons surtout faire ressortir les principaux avantages et inconvénients fréquemment repris dans les interrogations quant aux impacts possibles des nouvelles technologies sur l'enseignement et l'éducation sur les étudiants et les chercheurs.

## **Les avantages des TICE**

- L'accès rapide et économique aux connaissances les plus diversifiées. Aubé (1996),
- Les TICE constituent une aide extraordinaire dans la production de documents.
- Le traitement de texte, par exemple, offre la possibilité de revenir plusieurs fois sur son brouillon pour changer l'organisation des idées, insérer des exemples afin d'assurer une meilleure compréhension du texte, réviser l'orthographe et la grammaire de l'écrit.
- Elles permettent dans d'autres cas de joindre des graphiques, des illustrations et même des séquences vidéo.
- Il est aisé d'avoir accès rapidement à une multitude d'informations. On peut d'ailleurs consulter ces données d'une façon séquentielle comme dans un livre, mais aussi de manière à consulter un dictionnaire.
- Les TICE rendent l'information disponible « au bout des doigts ». Ce qui n'est pas négligeable dans une classe puisque les apprenants ont la chance de consulter des sources d'informations diversifiées et de sélectionner celles qui les intéressent.
- La multitude d'informations obtenues puisse être imprimée et mise à la disposition des apprenants
- Aident dans la production de documents
- Elles apportent donc aux apprenants tout le soutien nécessaire pour qu'ils puissent se préoccuper des interlocuteurs auxquels ils s'adressent dans leur document.

## **Les inconvénients du multimédia et des TICE**

Les TICE peuvent toutefois de présenter quelques inconvénients qu'on peut résumer dans les points suivants :

- Le risque que l'apprenant se sente dépassé par une surcharge d'information et qu'il n'arrive pas à se repérer parmi les outils et les ressources trop nombreuses qui lui sont proposés.
- Non-appropriation des connaissances par les apprenants. Dit aussi « syndrome du surfeur » : les apprenants parcourent les sites en récoltant le maximum d'informations, sans pour autant transformer ces informations en connaissances. Ils se comporteraient comme s'il n'était jamais nécessaire de s'approprier ces connaissances puisqu'elles y sont toujours.
- Déception quant à la qualité des outils disponibles

- La méfiance de la part des enseignants envers l'utilisation des ressources disponibles dans la toile et le multimédia, de peur que l'emploi de ces outils ne soit trop difficile à maîtriser.
- Elles présentent le danger de contribuer au fait que les apprenants ne soient jamais en train de construire des connaissances.
- La question de la validité des documents consultés par l'apprenant sur la Toile présente un risque qui peut être, toutefois sauvegardé par les cyber-enquêtes
- Perception que le savoir est essentiellement fonctionnel
- L'apprentissage risque de s'orienter exclusivement vers la recherche de connaissances utilitaires, pour un exposé par exemple, sans pour autant sauvegarder ces informations. Il est sensé que les connaissances des apprenants leur permettent de mieux comprendre les phénomènes réels, tout en enrichissant leur développement culturel.
- Ces technologies présentent effectivement le danger de concourir à ce que l'apprentissage soit orienté vers le développement de connaissances utiles maintenant, et si nous ne sommes pas attentifs à cet inconvénient, l'univers culturel des jeunes apprenants pourrait s'appauvrir.
- Perçues comme outils magiques, les TICE peuvent dispenser des connaissances personnelles. Par exemple, les corrections automatiques orthographiques et grammaticales dans les traitements de texte. Les apprenants estiment qu'il n'est plus nécessaire de consommer du temps en faisant attention à l'orthographe et à la grammaire de leur écrit puisque les corrections automatiques leur sont disponibles

### **Les défis à surmonter**

Il nous paraît judicieux de traiter les défis qui se présentent avec l'usage du multimédia et des TIC dans l'enseignement. Ci-dessous nous brosons une liste de défis majeurs présentés par cet usage dans l'enseignement.

- **Le déterminisme technologique**

Parmi les plus grands défis qui ont émergé dans le demi-siècle le plus récent face à l'intégration des technologies dans l'enseignement, il existe le problème du déterminisme technologique. La notion du déterminisme technologique présuppose que le simple fait de les intégrer les TIC dans l'enseignement améliore automatiquement le processus d'enseignement-apprentissage .Warschauer (2004).

L'auteur note que les TIC apportent de nouvelles possibilités pour le domaine de l'éducation, mais que ce n'est cependant pas le fait d'introduire les TIC dans la salle de classe qui permet d'apporter de meilleurs résultats. Pour Warschauer, d'autres facteurs entrent en jeu : en effet, ce qui permet avant tout une appropriation des savoirs, c'est la façon dont on intègre les TIC dans l'enseignement. Comme le constatent Tsitouridou et Vryzas (2011: 27) : « La technologie toute seule ne conduit pas nécessairement à une transformation de l'éducation. Le potentiel éducatif des nouvelles technologies est très important mais leur réussite n'est pas donnée d'avance ». Intégrer les TIC dans l'enseignement nécessite donc une réflexion approfondie sur la façon dont on peut les utiliser dans une perspective pédagogique pour véritablement améliorer le processus d'enseignement-apprentissage et surtout, pour éviter les dangers du déterminisme technologique.

- **L'enseignant face à l'intégration des technologies dans l'enseignement**

Il nous semble primordial de vraiment comprendre, comment introduire les TIC façonne et change le rôle de l'enseignant moderne.

Le domaine de l'enseignement est un domaine en pleine mutation grâce aux changements et aux innovations apportés par l'usage pédagogique des TIC. Ces changements ont des implications sur le rôle de l'enseignant du FLE et Barthelemy (2007 :16) note que, « les temps changent comme le rôle (qui se complexifie) des enseignants de français, langue étrangère ». Pour Benbih (2012), l'enseignant est appelé à s'adapter aux innovations qui sont apportées par l'intégration des TIC dans l'enseignement et à repenser et à réinventer son rôle.

Selon une enquête effectuée par Albero et Dumont (2002), la majorité des enseignants ont déclaré qu'avec l'usage des TIC, l'enseignant d'aujourd'hui assume plusieurs rôles et la définition de son rôle est plus complexe. Notons que pendant longtemps, le rôle le plus important de l'enseignant était celui de transmettre le savoir aux apprenants, car il était considéré comme le seul détenteur du savoir. Cependant, avec la progression de la réflexion pédagogique et l'introduction des TIC dans l'enseignement, l'apprenant devient de plus en plus autonome et dès lors, le rôle de l'enseignant n'est plus exclusivement celui du détenteur ou transmetteur du savoir. Linard (2000 : 2) souligne que, « face aux TIC, le rôle des enseignants s'infléchit plutôt que transmetteurs du savoir. Ils deviennent guides des moyens et des raisons d'y accéder »

Albero et Dumont (2002) ont identifié quatre responsabilités majeures qui se présentent et qui modifient ainsi le rôle de l'enseignant du FLE avec l'arrivée sur scène des TIC dans le domaine éducatif. D'abord, l'enseignant prend le rôle d'initiateur. Lorsque les apprenants ne savent pas comment naviguer les ressources TIC, c'est à l'enseignant de les initier et de leur apprendre comment manipuler l'outil informatique. Aussi l'enseignant assume-t-il souvent la responsabilité d'accompagnateur.

Vu que les TIC proposent plusieurs supports pédagogiques, l'enseignant doit être préparé à accompagner les apprenants dans leur exploration de ces supports pédagogiques. L'enseignant devient également concepteur de supports pédagogiques. Si l'enseignant trouve que les supports pédagogiques sur le marché ne sont pas tout à fait applicables aux objectifs de ses cours, dans ce cas-là, il peut prendre la responsabilité de concevoir ou de créer des supports appropriés. Finalement, l'enseignant joue le rôle de coordinateur. Avec l'intégration des TIC, l'enseignant se trouve dans des situations où il est appelé à coordonner les activités des techniciens pour mettre en place un dispositif qu'il utilisera dans ses cours.

D'après l'étude menée par Benbih (2012), l'un des plus grands défis occasionnés par l'usage des TIC dans l'enseignement est donc la connaissance des TIC que peuvent avoir les enseignants et qui peut être limitée. Avant de penser à promouvoir l'intégration des TIC dans l'enseignement, les institutions peuvent être amenées à commencer par mettre en place des programmes de formation dans ce domaine. Cela exige non seulement du temps mais de la motivation de la part des enseignants sans parler de l'aspect budgétaire.

Il est à noter que les exigences et les nouvelles responsabilités évoquées ci-dessus, qui se présentent à l'enseignant moderne à cause des TIC, ne sont guère exhaustives, néanmoins elles démontrent comment le rôle de l'enseignant d'aujourd'hui évolue grâce aux avancements technologiques et aux innovations pédagogiques. Dans ce cadre, il est essentiel que l'enseignant fasse des efforts pour s'outiller dans le domaine des TIC afin d'être capable d'offrir à ses apprenants une éducation de qualité, adaptée à l'époque dans laquelle on vit.

- **Les problèmes de durée de vie courte et la préparation coûteuse en temps**

D'après l'étude menée par Benbih (2012), il est évident que le domaine des TIC lui-même est un domaine qui connaît beaucoup de progression, d'innovations et d'améliorations. Les outils TIC peuvent donc très rapidement devenir démodés et dépassés. Par ailleurs, même si les enseignants qui ont participé à l'étude de Benbih insistent sur l'importance de l'intégration

des TIC dans l'enseignement, ils soulignent également que l'usage des TIC peut s'avérer difficile et coûteux en temps dans des situations où l'enseignant doit tout d'abord mettre en place tous les matériels et les outils avant le commencement des cours. Les enseignants se plaignent aussi de la grande quantité de temps passé à sélectionner du matériel de bonne qualité. Dans des situations où les enseignants ne sont pas rémunérés pour tout le temps qu'ils passent dans la préparation des matériaux d'apprentissage, intégrer les TIC dans le processus d'enseignement-apprentissage peut donc devenir un véritable obstacle pour eux.

### **Conclusion**

A travers cette partie, nous avons pu voir les avantages du recours au multimédia et aux TICE dans une perspective pédagogique, mais comme tout moyen et support pédagogique, il y a également le revers de la médaille. Lors de l'intégration de ces technologies, des défis surgissent, et la communauté pédagogique doit les affronter pour pouvoir profiter des apports multiples de ces supports modernes.

Par ailleurs, l'apport du multimédia et des TICE doit être considéré à un niveau qualitatif plutôt que quantitatif. En conséquence, ils ont connu une croissance et un intérêt public considérables au fil du temps. Leur apport semble bénéfique dans le domaine de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères, car ils ouvrent des possibilités extraordinaires pour les chercheurs dans le domaine de l'innovation pédagogique, permettant ainsi le développement de nouvelles stratégies d'apprentissage. En fait, ce sont des moyens de diversifier, d'enrichir et d'innover les relations pédagogiques, tant dans la partie enseignement que dans la partie apprentissage.

## *Conclusion générale*

Le multimédia et les technologies informatiques se révèlent un outil intéressant pour la prise en compte de la diversité. Elles ont un rôle amplificateur en ce qui concerne l'élargissement du champ de l'expérience à travers les textes et les usagers, la diversité de stimuli (son, image, écrit) et la multiplication de sources de documentation et de propositions d'apprentissage. Néanmoins, les technologies ne modifient pas les pratiques et elles ne façonnent pas de manière automatique une conduite autonome, bien qu'elles exigent une attitude active et une forte implication de la part des utilisateurs.

En effet, les apprenants utilisent les fonctions de consultation, communication et production de la Toile et des didacticiels en ligne selon des manières diverses d'appropriation construites sous l'influence de leurs représentations préalables sur les langues et sur l'apprentissage, leurs idées reçues et leur idéologie. Le support ne modifie pas la problématique de la définition des objectifs, de l'élaboration de plans d'apprentissage et de l'auto-évaluation. Prélever des informations ou puiser des ressources sur la Toile ne signifie pas construire des savoirs et des savoir-faire.

En ce qui est du développement de compétences de compréhension et de production de textes, la construction de la signification implique le développement de stratégies d'inférence qui sont régulées par des stratégies métacognitives influées à leur tour par les expériences antérieures d'apprentissage des langues. Un apprentissage morcelé, linéaire, allant du simple au complexe, où la théorie précède toujours la pratique, ne favorise ni la capacité à gérer la complexité ni celle à construire un apprentissage signifiant orienté vers une acquisition progressive de l'autonomie.

Pour la dimension interculturelle, le dispositif multimédia peut permettre de faire découvrir à l'apprenant des aspects interculturels pour qu'il les mette en rapport avec sa propre culture et ses expériences personnelles afin de mieux accéder à la culture de l'autre.

A travers ce cours, il a été montré que le développement de la didactique du FLE et par extension celle des langues est étroitement lié à l'utilisation d'un dispositif moderne, à savoir le multimédia, qui pourra assurer un apprentissage de langue optimal et une communication interculturelle et des rapports à l'autre.

Si, actuellement, l'autonomie s'avère un objectif incontournable pour les apprentissages des langues, il faudra mettre en œuvre des stratégies de médiation didactique favorisant le déconditionnement de la culture d'enseignement ainsi que l'apprentissage de savoirs et de

savoir-faire qui font partie de la capacité à auto-diriger son propre apprentissage. La médiatisation ne supplée pas la médiation pédagogique. Cette désacralisation de l'outil informatique devrait, à notre avis, être accompagnée du développement de recherches sur les auto-apprentissages et sur les modes d'utilisation et d'appropriation des technologies.

Enfin, la mise en place d'un dispositif multimédia au sein des établissements scolaires et académique serait une tâche cruciale quant au développement de l'autonomie de l'apprenant en classe, car il sera supervisé par son enseignant, qui veillera sur le bon déroulement de l'apprentissage.

# *Glossaire terminologique*

**ACTION INSTRUMENTEE** : utilisation d'un objet technique dans une activité donnée.

**ADDIE** : Analys Design Development Implementation Evaluation ou Analyse, Design, Développement, Implantation et Évaluation. Méthode d'aide à la conception d'une e-formation

**ANIMATEUR** : accompagnateur qui intervient sur le groupe d'apprenants. Sans rapport direct avec les contenus de cours, avec le fond, il intervient plus sur la forme des échanges afin d'animer les groupes de travail.

**ANNOTATION** : désigne toute explication, réflexion ou critique associée à une page web, selon le W3C.

**APPRENANCE** : chez l'apprenant, l'ensemble de dispositions affectives, cognitives et connectives, favorables à l'acte d'apprendre, dans toutes les situations formelles ou informelles, de façon empirique ou didactique, autodirigée ou non, intentionnelle ou fortuite.

**APPRENANT** : dans le contexte de la FOAD, l'apprenant est une personne qui suit une e-formation. Plus largement, il s'agit d'une personne engagée et active dans un processus d'acquisition, ou de perfectionnement, des connaissances et de leur mise en œuvre.

**ATELIER** : action de formation participative dans laquelle les participants apprennent en produisant. Le groupe doit être assez restreint pour assurer de véritables relations et une certaine intimité.

**AUTEUR** : il assure la rédaction structurée du contenu des documents pédagogiques, tout en respectant le modèle documentaire défini pour le dispositif de formation et l'exactitude du contenu mis (le cas échéant) à disposition par l'expert.

**AUTODIDACTE** : individu dirigeant ses pratiques d'apprentissage, définissant par lui-même ses buts et ses moyens d'apprendre, seul ou avec les autres, à l'extérieur des systèmes éducatifs.

**AUTODIDAXIE** : capacité d'un individu à se former seul, sans recours à une médiation humaine. Il s'agit d'un processus de formation, d'un type d'apprentissage, à l'initiative de l'individu et hors institution.

**AUTO-EVALUATION** : évaluation par l'apprenant de ses progrès, généralement effectuée au moyen d'un questionnaire qu'il remplit seul.

**AUTOFORMATION** : l'autoformation désigne un processus par lequel l'individu détermine son itinéraire d'apprentissage (rythme, contenu, temps de travail), de façon autonome, et en étant éventuellement en relation avec un tuteur ou un groupe structuré.

**BASE DE DONNEES BIBLIOGRAPHIQUE** : (BDB), portail documentaire, banque de données bibliographique ou BDDB, base documentaire, base de données documentaire. Les bases de données bibliographiques répertorient toute catégorie d'objets bibliographiques.

**BATON DE PAROLE** : objet servant à réguler la parole dans un groupe, issu des pratiques de dialogue en groupe du monde amérindien. Il limite le pouvoir de la parole à celui qui parle.

**BAVARDAGE** (chat) : moyen de communication en temps réel des textes simples tapés au clavier. Le terme plus technique est bavardage textuel synchrone.

**BESOIN** : un besoin peut être défini comme un différentiel de compétences, entre des compétences à acquérir et les compétences actuelles de l'apprenant.

**BLOG** : Site Web ayant la forme d'un journal personnel où l'auteur communique ses idées et ses impressions. La forme francisée "blogue" est utilisée.

**BOOKMARKING** (marque-page social, navigation sociale ou partage de signets) : c'est une méthode pour stocker, classer, chercher et partager les liens favoris des internautes.

**BOOKSPRINT** : technique d'écriture collaborative visant à produire un livre dans un temps limité (quelques jours seulement). Un booksprint s'appuie généralement sur des logiciels collaboratifs.

**BUREAU VIRTUEL** : logiciel centralisant, sur un serveur, des données d'organisation, de communication et de collaboration.

**CAMPUS NUMERIQUE** : un campus numérique est un dispositif de formations modularisées, répondant à des besoins d'enseignements supérieurs identifiés, combinant les ressources multimédias, l'interactivité des environnements numériques, et l'encadrement.

**CAMPUS VIRTUEL** : un campus virtuel désigne tout site web ayant pour objet de s'adresser à une communauté d'apprentissage, en mettant à sa disposition les ressources pédagogiques et les fonctionnalités de communication et de collaboration correspondantes.

**CLAVARDAGE** : terme d'origine canadien pour désigner le bavardage.

**COACHING** : le coaching est une pratique de transformation des individus, des équipes et des organisations. Cette pratique participe de l'apprenance, parce que le coaching encourage à la réflexivité et au retour sur les expériences vécues

**COMMUNICATION MEDIATISEE PAR ORDINATEUR (CMO)** : communication interpersonnelle à travers des forums de discussion en ligne, des chats (clavardage), avec ou sans webcams, avec d'autres utilisateurs.

**COMMUNICATION MULTIMEDIA** : la communication multimédia est le fait de communiquer et d'établir une relation avec quelqu'un ou quelque chose grâce à des supports, technologies, techniques et produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information.

**CONCEPTEUR** : le concepteur régit le processus d'ingénierie didactique, qui facilite l'apprentissage en construisant et en maintenant en état de fonctionnement, un système d'apprentissage intégrant des sources d'informations, des moyens de communication, d'interaction et de collaboration entre les acteurs.

**COOPERATION** : selon l'approche socio constructiviste, la coopération est un travail de groupe interactif. Elle repose sur la division des tâches et des responsabilités au sein du groupe. Chaque membre est responsable de poser un geste, de mener une action ou d'accomplir une sous-tâche.

**COORDINATEUR DE FORMATION** : assure le bon fonctionnement de la formation. Il assure le suivi des apprenants, des enseignants et des examens.

**COURS EN LIGNE** : désigne une méthode d'apprentissage dispensée à distance par Internet ou par téléphone, ou parfois des cours de soutien utilisant les mêmes moyens de communication.

**COURRIEL** : abréviation désignant le courrier électronique.

**CYBERENQUETE** (WebQuest) : activité de recherche structurée dans la Toile conduite par des apprenants.

**DATA** (données) : les data sont un ensemble de symboles codifiables, explicites et facilement transférables. La data est discrète, uniforme et objective

**DIDACTICIEL** : logiciel destiné à l'enseignement assisté par ordinateur.

**E** : Abréviation de 'électronique', et maintenant de 'en ligne'. Préfixe indiquant qu'un dispositif électronique est utilisé avec le terme qui suit. Avec le développement de l'internet et des réseaux, l'aspect électronique correspond surtout à celui de 'en ligne'

**E-FORMATION** : l'e-formation est à l'origine un sous-ensemble de la FOAD, qui s'appuie sur les réseaux électroniques. Aujourd'hui, le concept d'e-learning est de plus en plus employé, attestant de l'évolution fondamentale de ce domaine de formation.

**E-LEARNING** : utilisation des nouvelles technologies multimédias et de l'Internet, pour améliorer la qualité de l'apprentissage, en facilitant l'accès à des ressources et des services, ainsi que les échanges et la collaboration à distance.

**E. PORTFOLIO** : c'est un portfolio multimédia accessible via un navigateur internet.

**FAI** : Fournisseur d'Accès Internet ou ISP pour Internet Service Provider. Certaines universités, ou institutions, proposent un accès gratuit à des enseignants.

**FLASH** : logiciel de création multimédia qui permet d'afficher des animations interactives dans une application informatique ou un site.

**FORUM DE DISCUSSION** : ces forums mettent à la disposition de tous, l'ensemble de contributions reçues.

**HTML**: Hyper Text Markup Language. C'est le langage de programmation sous-jacent aux pages Web. On peut créer des sites sans nécessairement connaître ce langage.

**IMAGE VIRTUELLE** : une image est dite virtuelle si son origine est une description numérique dans une mémoire informatique.

**INFOGRAPHIE** : ensemble de techniques informatiques liées à la création et au traitement d'images numériques.

**INSTALLATION** : est la procédure permettant l'intégration du programme sur l'ordinateur pour le rendre apte à être exécuté.

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** : l'IA (appelé aussi informatique cognitive) est l'ensemble des systèmes et de logiciels informatiques avec des capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains, pour simuler ou assister certaines activités humaines

**INTERACTIF** : système informatique dans lequel un ou plusieurs utilisateurs dialoguent avec le système, la plupart du temps sous la forme de questions et réponses.

**INTERACTIONS** : les interactions désignent les échanges entre le tuteur et l'apprenant, l'apprenant et les membres de sa classe virtuelle, le tuteur et la classe virtuelle.

**LECTEUR MULTIMEDIA** : est un périphérique ou une application qui permet de restituer des données visuelles et auditives.

**LITTERATIE** : l'aptitude à comprendre et à utiliser l'information écrite dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des bus personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités.

**MEDIA INTERACTIF** : intègre différents média (sons, vidéos, photos, métadonnées), présentés de manière interactive et temporelle au sein d'une interface de consultation ergonomique.

**MESSAGERIE INSTANTANEE** : Service permettant l'envoi de messages en temps réel entre des personnes connectées sur un réseau informatique.

**MODULE E-LEARNING** : Activité de formation généralement proposée au sein d'une formation e-learning.

**NAVIGATION** : consiste à se déplacer sur un mode non-linéaire, à 'naviguer' sur le Web, à la recherche d'un complément d'information apporté par les responsables d'un journal à un article, ou à un élément de cet article.

**OPEN SOURCE** : c'est un logiciel libre dont le code source est accessible à tous, et peut être modifié librement.

**PAD** : éditeur de textes collaboratifs en ligne, auquel les contributions de tous les utilisateurs apparaissent immédiatement à la vue des autres. Il s'agit d'une interface multimédia permettant d'accéder à des livres, journaux, films, musiques et jeux.

**PRESENCE** : la présence est identifiée par Jeunese (2009) comme une composante essentielle de l'apprentissage en ligne.

**PODCASTING** : système de diffusion d'émissions audio ou vidéo sur Internet, qui permet de les télécharger et de les transférer sur un appareil numérique.

**PUSH** : méthode pour envoyer des informations à un utilisateur sans que celui-ci soit obligé de se connecter avec son navigateur sur un site donné.

**QR CODE** : Quick Response Code. Codes-barres en deux dimensions, constitués d'un ensemble de carrés noirs sur fond blanc, dont la disposition unique permet d'accéder à des informations accessibles à partir d'hyperliens

**RAM** : Random Access Memory. C'est la mémoire vive de l'ordinateur en action durant toute la durée d'une application. Plus on en a, plus on peut faire tourner d'applications puissantes à la fois.

**RAPID LEARNING** (apprentissage rapide) : ensemble de modalités de production rapide d'un contenu d'e-formation avec un outil auteur.

**REVUE PAR LES PAIRS** (Peer review) : évaluation individuelle ou collective d'une offre de formation, ou d'un produit d'apprentissage, par un individu, par des individus ou des groupes appartenant à la même institution.

**SALONS DE BAVARDAGE** (chatrooms) : voir bavardage.

**SERVEUR** : c'est un ordinateur, relié à un réseau, équipé d'un puissant processeur, de « gros » disques durs (pour stocker les informations) et de beaucoup de mémoire (pour accueillir les nombreux clients).

**SERVICES INFORMATIQUES** : les services informatiques sont un terme générique désignant toute application de l'expertise technologique et informatique d'une entreprise pour faciliter les opérations commerciales quotidiennes.

**SMARTPHONE** : Téléphone mobile possédant des fonctions d'assistant personnel, conçu pour avoir des utilisations variées (internet, jeux...).

**SYNCHRONE** : les communications synchrones présentent un intervalle de temps constant entre des éléments de données ou des évènements consécutifs.

**TELECOMMUNICATION** : toute transmission, émission ou réception de signes, de signaux, d'écrits, d'images, de sons ou de renseignements de toute nature, par fil, radioélectricité, optique ou autres systèmes électromagnétiques.

**TOILE** (Web, Internet, World Wide Web) : traduction proposée par les Canadiens qui respecte la métaphore originale de web pour désigner le réseau.

**URL** : Uniform Resource Locator. Il s'agit d'une adresse Internet exploitée par les navigateurs. Chaque page Web dispose d'une adresse unique ou URL.

**VIDEOGRAPHIE** : c'est l'ensemble des techniques, méthodes et moyens permettant des enregistrements en vidéo et leur exploitation.

**VIDEO-LUDIQUE** : c'est un jeu vidéo, ou ludiciel, utilisant un dispositif informatique. Le joueur utilise des périphériques pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel.

**VIDEOPHONIE** (vidéophonie, visiotéléphonie ou vidéotéléphonie) : technique qui, en intégrant des caméras et des écrans à des appareils téléphoniques, permet à des interlocuteurs de se voir en même temps qu'ils parlent.

**WIKI** : un wiki est un site web dont les pages sont modifiables par les visiteurs du site. Il permet ainsi l'écriture collaborative de documents.

## **Références bibliographiques**

Ait-Dahmane K., (2011) L'impact des TICE sur l'enseignement/apprentissage de la langue française dans le supérieur : quels besoins de formation pour quelle pédagogie ? Synergies Algérie Vol. N°. 12 pp. 227-231

Albero B. et Dumont B., (2002) Les technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement supérieur : pratiques et besoins des enseignants, Rapport d'enquête ITEM, Version 5

Albero, B. (1998). Les centres de ressources langue : interface entre matérialité et virtualité. in Etudes de linguistique appliquée. Paris. Didier. Erudition

Amadiou, F., et Tricot, A. (2014). Apprendre avec le numérique: mythes et réalités. Retz.

Assaad, A. (2016): Place et rôles de l'enseignant intervenant dans des dispositifs de formation universitaire à distance, Thèse de Doctorat de L'Université de LYON. Disponible en ligne sur : [http://theses.univ-lyon2.fr/documents/lyon2/2016/assaad\\_a/pdfAmont/assaadatheseudl.pdf](http://theses.univ-lyon2.fr/documents/lyon2/2016/assaad_a/pdfAmont/assaadatheseudl.pdf)

Astolfi, J.-P., et Develay, M. (2016). La didactique des sciences: Vol. 7e éd. Presses Universitaires de France; Cairn.info. <https://www.cairn.info/la-didactique-dessciences--9782130749745.htm>

Barthélémy, F. (2007) Professeur de FLE : Historique, enjeux et perspectives. Paris : Hachette

Benbih, A., (2012) L'outil informatique et l'enseignement/apprentissage des langues, quels apports? <http://benbihabdellah.unblog.fr/2012/03/11/abdellah-benbihI%E2%80%99outil-informatique-I%E2%80%99enseignement-apprentissage-des-languesquels-apports>

Bertin J.-C., (2001). Des outils pour des langues. Ellipses.

Bertrand Y. (1990). Théories temporaires de l'éducation, Ottawa : zen d'arc

Bonk, CJ et Graham, CR : (2006). Le manuel des environnements d'apprentissage mixtes : perspectives mondiales, conceptions locales. San Francisco : Jossey-Bass / Pfeiffer

Bouazzaoui, M.E., (2012) Les enjeux de l'intégration des TICE dans l'apprentissage de la langue étrangère: le cas du FLE. Revue Electronique Internationale de Sciences du Langage Sudlangues Vol. no. 17 pp. 38-47

Brunel, S. Lamago, M. F. et Girard, F. (2015) Des plateformes pour enseigner à distance : vers une modélisation générale de leurs fonctions, AIP Primeca La Plagne, France.

Bucher-Poteaux, N. (1998). La formation des enseignants de langues entre didactique et sciences de l'éducation. In *Etudes de linguistiques appliquées*. Paris. Didier. Erudition

Centre d'études et de recherches pour l'innovation dans l'enseignement de l'OCDE créé en 1968.

Chaudenson, R. (1991). *La francophonie : représentations, réalités, perspectives*, Institut d'études créoles et francophones, Paris, Didier Érudition

Cheilan, L. (2004). *Ecriture et traitement de texte à l'école élémentaire*.

Cochran-Smith, M. (1991). *Learning to teach against the grain*. Harvard educational review

Collès, L., Develotte, Ch., Geron, G. et Tauzersabatelli, F. (2007). *Didactique du FLE et de l'interculturel. Littérature, biographie langagière et médias*, Louvain- La-Neuve, Proximités E.M.E.

Compte, C. (1993). *La vidéo en classe de langue*. Hachette.

Cuban, L. (1999). *Don't blame teachers for low computer use in classrooms*, Los Angeles Times, August 22.

Cuq j-p 2002. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE international. Paris.

Cuq, J.-P. 2003. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Asdifle. CLE International.

De Carlo, M. 1998. *L'Interculturel*. Paris : CLE International

Deci E. L. ,et Ryan R.M., (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum

Demougin, F. et Dumont, P. (1999). *Cinéma et chanson: pour enseigner le français autrement: une didactique du français langue seconde*, Paris, CRDP Midi-Pyrénées Delagrave.

Dunkel, P. (1991). *Computer Assisted language learning and testing: research issues and practice*. New York: NEBURY House.

Félix, C. (2002). *L'étude à la maison : Un système didactique auxiliaire*. *Revue des sciences de l'éducation*, 28(3), 483-505. Érudit. <https://doi.org/10.7202/008331ar>

Fenouillet, F. et Déro, M. (2006). Le e-learning est-il efficace ? Une analyse de la littérature anglo-saxonne. Savoirs.

Fox M., (1988) A report on studies of motivation teaching and small group interaction with special reference to computers and to the teaching and learning of arithmetic. Milton Keynes, U.K.: The Open University, Institute of Educational Technology

Gohard-Radenkovic, A. (2004). Communiquer en langue étrangère. Des compétences culturelles vers des compétences linguistiques, Berne, Peter Lang.

Gonon, I. 2008. Guide pratique du travail collaboratif en communautés virtuelles d'apprentissage. Disponible sur : [www.cursus.edu/dossiers-articles/articles/17243/travail-collaboratif-distance](http://www.cursus.edu/dossiers-articles/articles/17243/travail-collaboratif-distance)

Griselin et all. (2000). Multimédia et construction des savoirs université de Franche- Comté

Guillemet, P. (2009). La formation hybride, 2009, *Vers l'UQAM bimodale* En ligne : <https://sites.google.com/site/versluqambimodale/Home/la-formation-hybrid>

Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., et Arfstrom, K. (2013). A review of Flipped Learning. Flipped Learning Network. <https://flippedlearning.org/>

Hanafi, K. (2014). Enseignement universitaire ouvert et enseignement à distance : visions et expériences contemporaines, chap.1, éd.1, pp.15-17.

Haymore Sandholtz J., Ringstaff C. & Owyer D. C. (1997) La classe branchée. Enseigner à l'ère des technologies. Paris, CNDP.

Holmberg, B. (1989). The concepts and applications of distance education and open learning, *Sajhelsatho*. N2. Pp.18-25: [https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/AJA10113487\\_1176](https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/AJA10113487_1176)

Jacquinet, G. (1993). Apprivoiser la distance et supprimer l'absence ? Ou les défis de la formation à distance, revue française de pédagogie. N° 102. pp.55-67. En ligne : [https://www.persee.fr/doc/rfp\\_0556-7807\\_1993\\_num\\_102\\_1\\_130](https://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_1993_num_102_1_130)

Knoerr, H. (2015). TIC et motivation en apprentissage/enseignement des langues. Une perspective canadienne. *Cahiers de l'APLIUT*, Vol. XXIV N° 2 | 2005, 53-73. En ligne : [URL : http://journals.openedition.org/apliut/288](http://journals.openedition.org/apliut/288)

Lamou, A. 2010. La vidéo en classe de FLE- atelier pour les professeurs de français en Indonésie. Disponible sur : [www.apfi-ppsi.com/cadence22](http://www.apfi-ppsi.com/cadence22).

- Lancien, T. 1998. Le multimédia. Paris: CLE International.
- Lebel, C. (1993). L'autonomie de l'étudiant à distance : représentations discursives de tuteurs, Thèse de doctorat. Université de Montréal.
- Lebrun M. et Nagano .R, 1996. De « Educationnel technologie » à « La technologie pour l'éducation », les cahiers de la recherche en éducation université de Sherbrooke, vol 2,
- Lebrun, M. (2005). E. Learning pour enseigner et apprendre : Allier pédagogie et technologie.
- Legendre, M.-F. (2001). Tardif, J. (1999). Le transfert des apprentissages. Montréal: Les Éditions Logiques. Revue des sciences de l'éducation, 27(2), 441-444. Érudit. <https://doi.org/10.7202/009941ar>
- Leslé, F. et Macarez, N. 1999. Le multimédia (Que sais-je), Éditeur. Presses Universitaires de France - PUF
- Linard, M., (2000) Un autre rôle pour les enseignants. <http://www.moniteur92.ac.ac-versailles.fr/Monit40/propos40.htm>
- Mangenot, F. (2000). L'intégration des TIC dans une perspective systémique. Revue langues modernes. N°3.
- Martinez, P. 1996. *La didactique des langues étrangères*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Mehry L. (2011). Des outils de l'enseignement/apprentissage du FLE. Le cas de multimédia: Quelles pratiques ? La revue de l'université de Tishreen des recherches et des études scientifiques. Séries sciences humaines et arts. Vol. (33) No. (3)
- Moran, J. M. 2000. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus.
- Nissen, E. (2006). Scénarios de communication en ligne dans des formations hybrides. Le Français dans le monde. Recherches et applications, «Les échanges en ligne dans l'apprentissage et la formation», numéro spécial, 44-58.
- Paivandi, S. (2009). L'enseignement à distance : un facteur de changement à l'université, dans : Sun-Mi Kim éd., *Le plaisir d'apprendre en ligne à l'université. Implication et pédagogie*. Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, « Perspectives en éducation et formation », p. 177-188. En ligne : <https://www.cairn.info/le-plaisir-d-apprendre-en-ligne-a->

Peraya, D. (2015). La classe inversée peut-elle changer l'école ? Résonances. Mensuel de l'école valaisanne.

Pitar, M. (2010). Le multimédia dans l'enseignement des langues étrangères, une expérience pédagogique : <https://faculty.chass.ncsu.edu/marchi/FLF401/MultimediaandTeaching.pdf>

Prat, M. (2012). Réussir votre projet e-learning : pédagogie, méthodes et outils de conception, déploiement, évaluation. Herblain : ENI éditions.

Quintin, J.-J. (2005), Effet des modalités de tutorat et de scénarisation dans un dispositif de formation à distance. Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation, Université de Mons-Hainaut, Belgique, en ligne : <http://archive-edutice.ccsd.cnrs.fr/edutice-00001429>

Richardson U. et Lyytinen H. (2014), The GraphoLearn method: The theoretical and methodological background of the technology-enhanced learning environment for learning to read, *Human Technology* 10 (1), 39-60.

Savignon, S. 1983. *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice*. Massachusetts: Addison-Wisley Publishing

Serres, M. et Stiegler, B. (2012). Pourquoi nous n'apprendrons plus comme avant, *Philosophie Magazine*, n° 62. Disponible sur : [www.youtube.com/watch?v=iREkxNVetbQ&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=iREkxNVetbQ&feature=youtu.be)

Sherry, L. (1995). Issues in Distance Learning, *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(4), 337-365 : [file:///C:/Users/Admin/Downloads/article\\_8937.pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/article_8937.pdf)

Tahi, R. (2022). Glossaire pédagogique dans le système LMD. Université de Boumerdes

Tomé, M., (2007) Applications pédagogiques de weblogs dans le Campus Virtuel FLE. Université de Léon. [http://flenet.rediris.es/tourdetoile/Tome\\_BlogsCampusEH07.html](http://flenet.rediris.es/tourdetoile/Tome_BlogsCampusEH07.html)

Tsitouridou M., & Vryzas K., (2011) Technologie, Culture et Education. *Synergies Sud-est Européen* vol. no.3, pp. 15-34

Venet, M., Correa, E. et Sausez, F. 2016. Pédagogie universitaire et accompagnement dans la zone proximale de développement des enseignants et enseignantes en formation initiale et continue. *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*. Volume 19-1.

Vosniadou S. et al. (2008). L'approche de la théorie du cadre au problème du changement conceptuel, Manuel international de recherche sur le changement conceptuel, New York : Routledge, pp. 3-34.

Warschauer M., (2004) Technological Change and the future of CALL in Fotos S. & Brown C. (eds), New perspectives on CALL Second and Foreign Language Classrooms. Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates