

Enseigner le français à l'aide des ordinateurs: quelques conseils

Ann Caza

[Voici la conclusion, pp. 117-123, de la thèse de maîtrise écrite sous la direction de Patricia De Méo et approuvée en avril 1987.]

1. Créer des programmes à bases théoriques linguistiques

Pour une application significative dans l'apprentissage du français langue seconde, il est nécessaire de créer un matériel électronique à bases théoriques, fondé sur la compréhension de la nature de la langue et de son apprentissage. Ce n'est que lorsqu'on a une telle base qu'une bonne direction dans le développement des programmes électroniques peut être sauvegardée et qu'on peut acquérir un sens des proportions. Les programmes de langue ne vont pas, par exemple, être créés et mis en oeuvre seulement pour prouver que la technologie peut être utilisée dans cette discipline. Et quand on critique les programmes de grammaire de façon objective on pourrait se servir de ces commentaires comme étant aussi pertinents dans le développement futur de programmes linguistiques en langue seconde.

Dans l'élaboration d'une méthode d'enseignement pour supporter l'apprentissage, Gagné et al. (1981) ont donné, comme ligne de conduite, une leçon électronique sur l'identification de l'objet dans une phrase. Neuf méthodes ont été décrites, dont trois soucieuses d'explications et d'exemples et trois d'exercices. Une révision des théories de l'apprentissage d'une langue pourrait indiquer qu'une approche moins extravagante produit les mêmes résultats. Des efforts élaborés pourraient, peut-être, être placés de façon plus profitable, à savoir si un objet direct ou indirect est utilisé ou si l'objet est nécessaire dans une phrase particulière.

En créant des matériaux électroniques avec des bases théoriques linguistiques, on peut enrichir les idées pour expérimenter. La nature de la langue étant variée et les approches de l'apprentissage nombreuses, on peut avoir beaucoup de suggestions pour la création de programmes électroniques.

Il faut présenter des messages ou des discussions auxquels s'intéresse l'apprenant. Le professeur n'arrive jamais

à trouver un sujet qui intéresse toute la classe et il ne peut jamais être totalement sûr que ce qu'il a enseigné a été bien compris de tous. L'ordinateur équipé de synthétiseurs et/ou de voix digitales ou, mieux encore, du vidéo-disque, réussit très bien dans ce domaine puisqu'il peut présenter différents sujets à différents étudiants tout en faisant une correction et une évaluation personnelle de chaque étudiant.

Certaines observations ont été faites sur la façon dont les enfants utilisent quelquefois la langue, comme s'ils se parlaient à eux-mêmes, ou s'ils inventaient des dialogues imaginaires. L'ordinateur, avec ses caractéristiques interactives mais en même temps privées, a le potentiel d'encourager l'utilisation de la langue comme moyen d'expression artistique et personnel quand le professeur ne s'y attend pas, quand il n'est pas requis de parler. L'utilisation de la langue devient soudain spontanée.

## 2. Développer une pratique significative

Comme les points de vue structuralistes-behavioristes sont toujours soutenus comme méthode d'apprentissage en langue seconde, il ne faut pas complètement négliger la place des exercices de manipulation dans les programmes électroniques. L'importance de la pratique et de la répétition dans l'apprentissage d'une langue seconde est reconnue même dans les méthodes cognitives modernes. Dans une entrevue (Lipsitz 1982:11), Gagné a souligné que: "[...] in order to carry out most effectively the processing that's required, some of the subordinate skills must be automatic". La pratique fréquente encourage probablement l'automatisation.

Certains exercices de manipulation et de répétition sont aujourd'hui déguisés sous forme de jeux et ils ont été créés pour rehausser la pratique. Cependant, peu d'efforts ont été faits pour augmenter la profondeur du processus de pratique. Anderson (1980:196) a souligné que: "[...] manipulations to increase the depth with which information is processed result in better memory". Il a décrit, dans son étude, deux expériences pour démontrer les effets d'une pratique profonde sur l'apprentissage. Une des recherches décrites a été menée par Bobrow et Bower en 1969, dont voici les résultats: quand le processus de pratique n'est pas utilisé en profondeur, le niveau de rappel est de 29%; quand il est utilisé en profondeur le niveau de rappel est de 58%.

L'autre recherche a été menée par Hyde et Jenkins en 1973 qui arrivent aux mêmes résultats. Ces expériences ont jeté une certaine lumière sur les directions à suivre dans la création de programmes électroniques. Au lieu d'exploiter simplement les principes de compétition des jeux, des programmes visant le vocabulaire, la compréhension et les exercices de grammaire peuvent être créés avec plus d'emphase sur la profondeur du processus de pratique et le transfert des habiletés impliquées.

### 3. Explorer divers rôles et stratégies

On a indiqué au cours de cette recherche que les projets récents d'apprentissage d'une langue seconde à l'aide de l'ordinateur ont mis en marche des recherches sur les stratégies d'apprentissage de la langue à l'aide de l'ordinateur et les rôles que peut jouer celui-ci. Une troisième direction significative pour des projets futurs serait donc de continuer l'exploration de diverses stratégies. Nous récapitulerons ici quelques-unes de ces stratégies ainsi que les problèmes qu'elles posent.

Les programmes de simulation pour d'autres disciplines, par exemple, ont été suggérés comme matériel d'apprentissage de groupe, activant les solutions de problèmes, discussions, jeux de rôles et le travail d'équipe qui mènent tous à l'utilisation authentique de la langue. Cependant, quel type de simulation va engendrer ces résultats attendus? Est-ce que cela veut dire que la simulation dans n'importe quel sujet est adéquate? Quels sont les sujets qui intéressent certains groupes d'étudiants? Quel genre d'exercice à trouver une solution va initier l'utilisation de la langue vraiment authentique et communicative?

Les programmes exploitant le désir de la découverte chez l'étudiant offrent un nouveau défi. Le programme de démonstration "Report Writing" a été créé pour développer des méthodes pour prendre des notes et rédiger des rapports. Ce genre de programme pique la curiosité de l'étudiant qui prend plaisir à lire et à relire chaque note de chaque événement et à écrire un rapport basé sur ses propres observations. Est-ce qu'on pourrait avoir des programmes de ce genre sur différents sujets? Est-ce que les étudiants ne se fatigueraient pas de prendre des notes et d'écrire des rapports? Comment faciliter la correction de ces différents rapports sur différents sujets?

Le rôle de l'ordinateur comme "aide" offre aussi des promesses intéressantes. Allié au vidéo-disque, par exemple, l'ordinateur a été utilisé pour présenter la langue de façon interactive, sur base de films culturels. En plus, comme Otto (1983) le suggère, l'ordinateur peut être utilisé de façon profitable pour la présentation et le rappel d'une grande quantité d'images emmagasinées dans le vidéo-disque pour l'apprentissage d'une langue seconde.

Enfin, les recherches dans le domaine des systèmes d'instruction générative et l'approche "étudiant" sont des domaines fascinants pour la création et la mise en oeuvre de futurs programmes électroniques pour l'enseignement du français langue seconde. L'enseignement à l'aide de l'ordinateur (l'E.A.O.) intelligent, pour l'utilisation de la grammaire, soit au niveau de la phrase, soit au niveau du dialogue, a été essayé. On se demande s'il est possible d'appliquer des stratégies pour l'étude des oeuvres littéraires dans lesquelles les connaissances doivent être particulières.

#### 4. Vers un environnement intégratif

Pour jouer un rôle réellement actif dans l'apprentissage d'une langue seconde, le matériel électronique doit être intégré aux autres matériaux électroniques ou non-électroniques, aux activités de classe et au programme de langue en général.

Au cours des années soixante-dix, Olivier et Scott (1978) ont démontré le succès de certains programmes d'E.A.O. en mathématiques produits par l'"Individualization Project" à l'O.I.S.E. Le programme formait une partie essentielle du curriculum. Les professeurs des collèges communautaires de l'Ontario ont aidé dans la création du programme, l'établissement des buts, des objectifs, du matériel et des stratégies. Par conséquent, le projet a grandi, ce qui a eu comme résultat la formation d'un groupe de conseillers pour assurer un développement à long terme.

Indéniablement, les efforts pour l'intégration de l'ordinateur dans la salle de classe et au programme d'étude a attiré beaucoup de ressources humaines et même un appui financier adéquat, une administration adéquate et la coopération. Néanmoins, dans l'analyse finale, l'apprentissage d'une langue seconde reste une décision à demandes multiples en expériences intégratives - demandes d'exactitude, de justesse, d'efficacité et d'individualité.

Bibliographie

Anderson, J.R. 1980. Cognitive Psychology and its Applications. San Francisco: Freeman.

Gagné, Robert M., et al. 1981. Planning and Authoring Computer-Assisted Instruction Lessons. Educational Technology, vol. 21, no 9: 17-26.

Lipsitz, L. 1982. Developments in Learning Psychology. An Interview with Robert M. Gagné. Educational Technology, vol. 22, no 6: 11-15.

Olivier, W.P., & G.F. Scott. 1978. Large Scale Development of Computer-Based Instructional Systems. Communication présentée à la réunion de: American Educational Research Association.

Otto, S.K. 1983. Videodisc Image Retrieval for Language Teaching. System, vol. 2, no 1: 47-52.

A.C.