**LE MULTIMÉDIA ET L'ENSEIGNEMENT DU FLE - UNE EXPÉRIENCE PÉDAGOGIQUE**

**Introduction.**

Le web est une ressource très riche pour l’enseignement/apprentissage du FLE, il offre non seulement des documents authentiques à exploiter, mais aussi une multitude de types d’exercices interactifs, des jeux, des chansons, des vidéos sur des thèmes de culture et de civilisation, des suggestions didactiques et méthodologiques pour les professeurs et toutes sortes de ressources pour leur formation ou pour les apprenants.

Les cours de français, qui utilisent comme support de tels instruments multimédia, attirent l’intérêt des apprenants, et facilitent l’apprentissage d’une langue étrangère. Les éléments multimédia – images, sons, vidéos, animation, etc.- sont bien venus dans la classe de langue étrangère.

Tous ces moyens modernes 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 les apprenants se débrouillent de plus en plus facilement avec tous les moyens techniques et informatiques, pour les professeurs, cela reste assez souvent un monde à découvrir et à maîtriser. Même si, pour les professeurs les plus jeunes, la navigation sur l’Internet constitue une activité quotidienne et banale, ils ne reçoivent aucune 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.

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

Cela suppose une rapide mise à niveau pour ceux qui ne savent pas travailler avec l’ordinateur : manipulation de l’ordinateur, création de fichiers, sauvegarde de matériel, ouverture et mode d’emploi des fichiers audio et vidéo, etc. 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 que nous avons 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 conseillé 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 (auteurs, œuvres, etc.), 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*

Selon ce critère, un site doit fonctionner rapidement, permettant le déplacement facile entre les pages, le retour à la page de départ, la fermeture rapide 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 apprenants en bas âge 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*

Selon ce critère, un site doit comprendre le nombre le plus grand possible 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 « se promener » 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. Dans les exercices pour les enfants, cela se fait très souvent d’une

manière amusante et attrayante.

Ainsi, 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 amusants, jeux, chansons, images, sons et vidéos.

**2 Connaissance des ressources pédagogiques pour les enseignants et les apprenants.**

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 cette fin : les articles, les livres, les forums des professeurs, les leçons-modèles, etc. En plus, ils trouvent ici du matériel pour l’amélioration de leur propre français, mais qu’ils peuvent aussi conseiller aux apprenants : des dictionnaires, des vocabulaires, 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.

À cette occasion, les étudiants peuvent participer aux forums sur l’Internet, ou ils 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.

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

L’exploitation de ce type d’exercices constitue l’aspect le plus important de cette activité. Dans un premier temps, les étudiants doivent découvrir seuls les exercices Multimédia, et les grouper dans plusieurs catégories en fonctions des critères énoncés plus haut. Ensuite, nous leur demandons de chercher les exercices qui comptent un nombre assez important d’éléments multimédia, des jeux qui se prêtent à une exploitation didactique avec les enfants non-natifs, des sites qui fonctionnent très bien du point de vue technique et ne demandent pas l’installation de logiciels difficile à trouver.

Dans l’étape suivante, les étudiants sélectionnent dans le matériel étudié ce qui convient mieux pour leur leçon. Lors de cette sélection, ils doivent tenir compte de l’âge des apprenants, de leur niveau de français, du thème et du type de leçon. Comme type de leçon, les leçons d’acquisition de connaissances et de vérification sont, toutes les deux, conseillées.

En ce qui concerne le contenu, nous leur avons suggéré de choisir soit seulement des thèmes de lexique, soit des thèmes mixtes lexique-grammaire. Nous avons ainsi mis un accent spécial sur le lexique, car c’est dans ce domaine que les exercices multimédia sont les plus intéressants : ils offrent des images avec l’objet, la forme écrite et la forme sonore du mot, en combinant de cette façon trois récepteurs et en facilitant l’apprentissage.

Les sites les plus intéressants sur le vocabulaire sont ceux destinés aux enfants, qui emploient des modalités intéressantes et diverses pour le même sujet. Le vocabulaire peut ainsi être exercé en formes variées et attrayantes jusqu’à l’apprentissage complet des mots enseignés.

**1-Nouvelles ressources et pratiques apportées par les TICE**
Les TICE apportent des nouvelles ressources multimédias, elles offrent
un dispositif médiatisé de pratiques pédagogiques qui facilite
l’apprentissage d’une langue étrangère.
Pour esquisser une typologie rapide des ressources apportées par les
TICE, on retiendra des familles de ressources :

• Banques de données et d’informations numérisées, textes, images,
vidéos, web...etc.), 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, systèmes experts, permettant de modéliser les
phénomènes étudiés et d’en faire varier les paramètres.

• Dispositifs de travail collectif, de mise en réseau, de communication.

**2-Didacticiel**
Un didacticiel est la contraction de « didactique » et « logiciel » qui
peut désigner deux choses :
• Un programme informatique relevant de l’enseignement assisté par
ordinateur (EAO). Plus précisément, il s’agit d’un logiciel interactif
destiné à l’apprentissage, de savoir sur un thème ou une donnée,
incluant généralement une auto-évaluation de connaissances.
• Un document papier ou support numérique, visant à former par
l’utilisation d’un logiciel, on parle aussi de tutoriel (l’enseignant).

**3-Apprentissages en ligne**

L’apprentissage en ligne ou (E-Learning)
 , c’est l’utilisation des nouvelles technologies
multimédias de l’internet pour améliorer la qualité de l’apprentissage, en
facilitant, d’une part, les échanges et la collaboration à distance, de l’autre.
L’apprentissage en ligne est une modalité pédagogique et
technologique qui concerne la formation continue, l’enseignement
supérieur et la formation en entreprise, c’est-à- dire l’apprenant
adulte ayant une certaine autonomie dans son processus d’apprentissage,
pour former des personnes sans contrainte de lieu et de temps, pour
individualiser un apprentissage actif. Ce sont les avantages d’un cours en
ligne.
La plate-forme d’apprentissage en ligne, appelée parfois LMS
(Learning Management System) est un site web qui héberge des contenus
didactiques et facilite la mise en œuvre de stratégies pédagogiques.

**4-Espaces numériques de travail (ENT)**

L’espace numérique de travail ou l’espace numérique d’apprentissage
(ENA) est un portail en ligne sécurisé, qui permet à l’ensemble des
membres de la communauté scolaire et/ou universitaire (apprenants, personnels enseignants, personnels non-enseignants, parents) d’accéder à des activités d’apprentissage et d’accompagnement des apprenants.
**5-La formation ou l’enseignement à distance**

1-E.A.O. : (Enseignement Assisté par Ordinateur.)
A. Didacticiels non multimédia (nombreux logiciels en mode texte par
exemple encore en service)

B. Didacticiels multimédia

\* Multimédia non interactifs (logiciels démonstratifs utilisant l'image, le son ou
la vidéo, mais ne comportant pas de questions)
\* Multimédia interactifs (logiciels enregistrant les réponses aux questions
parfois capables de gérer plusieurs scénarios dans un même exercice ou une
même séquence explicative)

C. Progiciels (logiciels dédiés aux métiers servant aux exercices et à la pratique.

D. Les films interactifs (souvent sur DVD, offrent des possibilités de sous
titrage en différentes langues, différents choix de scénarios...).

E. Les plateformes utilisent la puissance des réseaux et notamment celle
d'Internet pour "mettre en ligne" des logiciels .
F. Certains environnements permettent d'intégrer la voix et l'image d'un
"accompagnateur" dans le didacticiel .

 2-E.I.A.O. : (Environnement Interactif d'Apprentissage par Ordinateur.)
Ce dispositif permet la prise de contrôle à distance de l'environnement du
poste informatique d'un ou de plusieurs apprenants. On le retrouve dans des
salles équipées en réseau. Le formateur animateur a la possibilité de faire des
démonstrations collectives ou privées, de visualiser l'activité d'un apprenant et
de communiquer avec lui par "chat" ou même par vidéo ou par audio.

3-Internet :
A. Navigation, messagerie, téléphonie, visio conférence et vidéo
conférence
1. Navigation (permet d'effectuer des recherches, des illustrations,...)
2. Messagerie (permet de communiquer : mail, forum, chat)
3. Téléphonie, visio conférence et vidéo conférence (permettent de communiquer
par la voix et par l'image, à deux ou à plusieurs participants)

B. Création de site de présentation ou de site interactif
1. Site de présentation (sur une page ou sur plusieurs pages organisées en
arborescence (réseaux), présentation d'informations écrites ou multimédia)
2. Site interactif (inclusion d'une animation interactive ou d'une
véritable interactivité programmée en script (langage informatique) parfois gérée
avec une base de données)

C. Extranet (site interactif dont l'accès est limité par mot de passe et gérant
à l'aide d'une base de données des aspects administratifs (absences des apprentis,
calendriers d'alternance) ou/et des aspects pédagogiques (référentiels, suivis en
entreprise, séquences de formation)

D. Intranet (idem Extranet mais accessible que de l'intérieur de l'entreprise
ou de l'organisme)
E. Serveurs de ressources en ligne, encyclopédies en
ligne("Web encyclo")