

WEBLINGUA : un outil en ligne pour l'enseignement / apprentissage des langues

Petitgirard Jean-Yves. Enseignant-chercheur à l'Université Stendhal, Grenoble3, France.
petitgirard@u-grenoble3.fr

Mots clés : Enseignement / apprentissage des langues - TICE - Formation ouverte - -
Plateforme de formation - Scénarii d'intégration - En ligne.

Résumé

Maîtriser deux, voire trois, langues vivantes à l'aube du 21^{ème} siècle est devenu une nécessité pour tout technicien, ingénieur, cadre, et autre responsable. Cet enjeu renvoie inévitablement à la formation linguistique dispensée à nos étudiants dans nos universités ou centres de formation, mais aussi aux ressources et outils mis à leur disposition. Le développement de centres de ressources, de l'Internet et des services Web associés ouvrent la voie à de nouvelles pratiques de formations en différé, et/ou à distance. L'accès en ligne pour des parcours linguistiques se heurtait jusqu'à ce jour aux contraintes de débits pour la diffusion de fichiers son, mais surtout la récupération de productions orales des étudiants via le Web. Le développement de Weblingua, service internet, permet de dépasser cette limite en permettant la création par le formateur de véritables parcours scénarisés intégrant les 4 compétences en langue : la compréhension de l'écrit et la production écrite, la compréhension de l'oral et la production orale.

Introduction

Les outils ouverts, aussi appelés systèmes auteurs, générateurs d'activités ou bien encore programmes cadres, font partie depuis les années 80 de la panoplie d'outils à la disposition des formateurs pour créer des exercices, des activités, des leçons multimédias adaptés à leur public, aux besoins et aux niveaux de ce dernier. Si à l'origine ils restaient assez proches des langages informatiques, aujourd'hui ils sont relativement simples d'utilisation et ne nécessitent pas de connaissances informatiques très élaborées.

De nombreux enseignants de langues connaissent et utilisent déjà ce genre d'applications, notamment « Hot potatoes » diffusée gratuitement par l'université Victoria au Canada. WEBLINGUA s'inspire de principes identiques dans sa philosophie mais permet d'aller beaucoup plus loin dans la conception même des activités multimédias générées, de leur enchaînement dans des parcours, de leur accès dans différents environnements.

Qu'est-ce que WEBLINGUA?

Il s'agit en fait de la combinaison de cinq entités fonctionnelles.

- Un éditeur de son
- Un générateur d'activités présentant 21 protocoles ou modèles types

- Un générateur de séquences pédagogiques
- Une plateforme de formation de type LMS
- Une plateforme de ressources de type LCMS

1/ L'éditeur de son

Il permet d'utiliser la capacité de traitement des ordinateurs pour modifier une réalité sonore à des fins pédagogiques. Il ne s'agit pas d'effectuer tout traitement qu'un éditeur professionnel pourrait faire, mais simplement de proposer 6 fonctions pour créer de nouvelles réalités sonores à intégrer dans des exercices. En voici quelques exemples.

- Copier une ou des parties d'un fichier son. L'idée étant de pouvoir proposer les éléments dissociés à l'apprenant afin qu'il la reconstruise. On peut, par exemple, imaginer ainsi de démonter un dialogue ou une interview et proposer à l'apprenant de la reconstruire, sans le support textuel.
- Couper des éléments d'un fichier son. Une telle fonction ouvre la voie à des exercices dits lacunaires que nous réalisons aisément à partir d'un texte (le fameux texte à trous), mais qui devient possible grâce au support informatique.
- Masquer une partie de fichier ou appliquer un fond sonore. D'un message émis dans des circonstances normales, on peut le transposer dans un environnement plus bruyant, (gare, usine...) et entraîner ainsi l'apprenant à écouter des conversations simulées en contexte réputé difficile.
- Réduire le débit d'un son de manière automatique. Souvent les élèves demandent la répétition d'un message plus lentement. On peut l'enregistrer au préalable dans différents débits, mais l'informatique nous permet d'intégrer une fonction pour automatiser cette démarche.
- Associer du son avec du texte. Tout le monde connaît le Karaoke, quelques applications sur cédéroms l'utilisent. On peut s'interroger sur l'utilisation qui en est faite dans des contextes d'apprentissage linguistique. Souvent on donne à l'élève le texte en même temps qu'il entend le son. Comment peut-on affirmer que l'on construit ainsi une compétence de compréhension de l'oral dans la mesure où l'élève est amené à lire et donc engagé dans une compréhension de l'écrit ? Notre idée est d'inviter l'élève à arrêter l'écoute lorsqu'il ne comprend pas un passage et lui proposer une série d'aides qui s'appuient sur ce que le concepteur connaît du texte dans la mesure où il est à même de savoir quel est le passage écrit associé à l'endroit de la pause. Les aides peuvent se graduer à partir d'une simple répétition d'un passage lentement, à la traduction de ce même passage en passant par une explication, un commentaire, une paraphrase voire le texte en langue source ou cible.

2/ Le générateur d'activités.

Comme indiqué ci-dessus, WEBLINGUA offre la possibilité de créer 19 exercices différents utilisant des ressources audio, images, vidéos et textes. Toutes ces activités s'inscrivent dans l'une des quatre compétences fondamentales de tout apprentissage linguistique : la compréhension écrite, la compréhension orale, l'expression écrite et l'expression orale.

Pour ce qui concerne l'auteur, chaque activité est paramétrable et permet une utilisation simple mais aussi une création plus riche en fonction de sa compétence et du temps à disposition. Pour ce qui concerne l'élève, plusieurs interfaces sont utilisables, sous forme de « skins », adaptées au niveau et au contexte d'utilisation.

Voici en quelques mots les différentes possibilités. Il s'agit de permettre à l'apprenant

- d'effectuer une recherche sur un texte en fonction d'une consigne
- d'effectuer une recherche sur un document sonore en fonction d'une consigne
- d'isoler dans un continuum sonore une portion de message correspondant à une recherche d'éléments.
- de travailler sur des QCM, des exercices de type Vrai/Faux, à partir de propositions de type texte, sonore ou visuelle.
- d'associer des messages sonores en fonction d'une consigne
- d'utiliser des exercices lacunaires
- de regrouper des éléments textuels ou sonores, de même nature
- d'associer du son à des images
- de regrouper des éléments sonores participant d'une même cohérence
- de reconstruire des dialogues à partir de l'oral
- de désigner un élément sur un dessin ou une image, en fonction d'une consigne ou message sonore
-

Des activités de production orale ou écrite sont aussi possibles.

3/ Le générateur de séquences pédagogiques

WEBLINGUA intègre la possibilité d'assembler les différents exercices réalisés à l'aide du système auteur précédemment décrit. Nous proposons trois modes assemblage : des scénarios de mise en situation, des séquences d'activités, des tests.

a) Les scénarios de mise en situation

Il s'agit de proposer à l'apprenant une succession d'activités qui s'inscrivent dans une tâche professionnelle ou non, liée à un objectif linguistique. Ce mode de travail est calqué sur l'approche du Diplôme de Compétences en Langues du Ministère de l'Education Nationale Français. Ce diplôme permet d'évaluer les compétences linguistiques d'un individu à travers une mise en situation professionnelle ; cette mise en situation met en évidence les différentes compétences linguistiques (compréhension écrite et orale, expression écrite et orale, compétence interactive) qui sont évaluées en contexte. WEBLINGUA détermine quatre phases : la compréhension d'une mission, le recueil des informations nécessaires, le traitement de ces informations et la restitution d'une synthèse, phases recouvrant toute situation professionnelle d'utilisation de la langue. Un autre intérêt de WEBLINGUA est d'autoriser la stagiaire à choisir son mode de travail : soit en entraînement, soit en évaluation. La différence est que la plateforme enregistre toutes ses réponses en mode évaluation et ne l'autorise pas à recommencer.

Exemple de scénario simplifié :

Situation

Vous travaillez pour l'agence de voyage « Ailleurs ». Vous devez assister à une réunion avec 3 représentants d'un groupe d'adultes qui désirent visiter la Chine.

Tâche numéro 1 (compréhension de la mission)

Votre première tâche est de préparer cette réunion, pour cela vous allez confectionner un questionnaire fondé sur les informations essentielles à recueillir

Tâche numéro 2 (recueil des informations)

Dans cette partie, il faut rencontrer les trois représentants et récupérer les informations nécessaires pour organiser l'itinéraire

Tâche numéro 3 (traitement des informations)

Dans cette partie, vous allez préparer une brochure pour le groupe

Tâche numéro 4 (restitution)

Dans cette partie, vous allez rencontrer le groupe et répondre à leurs questions

Pour chacune de ces tâches, une série d'activités, définies à l'aide du système auteur, est proposée pour permettre à l'apprenant de mettre en pratique ses connaissances et compétences qui seront évaluées ou non, suivant le mode de travail choisi ou imposé par l'organisme de formation.

b) Les séquences d'activités.

Un formateur peut tout simplement vouloir proposer à un apprenant trois ou quatre exercices sur tel ou tel point de grammaire, un ou deux sur des aspects phonétiques / phonologiques..... sans pour autant inscrire la séquence dans la logique définie précédemment. Là aussi, il y a pour l'apprenant la possibilité de simplement s'entraîner ou s'évaluer.

c) Création de tests

Chaque protocole embarque un « scoring » que le formateur / concepteur peut paramétrer en fonction de la difficulté des contenus intégrés. Une série d'activités peut alors donner lieu à l'établissement d'un score avec trace des réalisations de l'apprenant. Par ailleurs il est possible de limiter l'accès à des ressources utilisées dans le cadre d'un test, par exemple la possibilité de réécouter un message sonore peut être paramétrée de 0 à x fois. Enfin une pondération peut être établie si l'on considère qu'une activité revêt plus d'importance qu'une autre en termes de maîtrise linguistique.

4/ Une plateforme de formation de type LMS

WEBLINGUA est un outil en ligne, nous l'avons dit précédemment. Il constitue une plateforme de formation dans la mesure où il intègre une gestion des apprenants, des groupes d'apprenants, des groupes de groupes d'apprenants. Parallèlement, une gestion des formateurs est prise en compte, tant du point de vue d'un espace personnel que d'un espace public ; en d'autres termes un concepteur peut utiliser WEBLINGUA pour créer ses activités et les rendre public pour tel apprenant ou tel groupe d'apprenants, à tout moment. Par ailleurs, la notion de session de formation est elle aussi intégrée : il est possible d'assigner une session à un groupe sur un espace de temps déterminé. Cependant, WEBLINGUA ne prend pas en compte des aspects tels qu'un forum, un chat.... en d'autres termes les aspects « communication » des plateformes existantes. Quoi qu'il en soit, la normalisation de WEBLINGUA via les normes SCORM et AICC rend les activités générées utilisables via des LMS existantes, l'interopérationalité est donc conservée.

Pour accéder à des scénarios ou séquences CAMELOT, il existe cinq possibilités :

- Envoyer l'adresse du scénario à un apprenant via un courrier électronique
- Pointer un scénario via une LMS existante
- Utiliser WEBLINGUA en tant que plateforme et accéder à ses ressources
- Envoyer, via cédérom un scénario ou des séquences.
- Télécharger un scénario ou une séquence à partir d'un intranet, dans le cadre des projets de cartables électroniques, par exemple.

5/ Une plateforme de ressources de type LCMS

Les ressources manipulées dans WEBLINGUA ne sont pas en utilisation exclusive par les différents protocoles énoncés ci-dessus. Les normes en vigueur, LOM et Dublin Core sont utilisées pour définir les ressources afin de les rendre réutilisables par d'autres environnements, moyennant accord préalable des auteurs de la ressource, bien évidemment.

L'utilisation de WEBLINGUA reste très large. Il peut satisfaire les besoins d'apprentissage dans de nombreuses langues pour différents types de publics : débutants, au cycle primaire ou secondaire, à l'université, en formation d'adultes... Par ailleurs la notion de scénarios ou de séquences d'activités peut alimenter des développements autour des « cartables électroniques » ou des tableaux actifs. Il convient maintenant de créer des contenus et des les implémenter dans l'outil et proposer ainsi des activités novatrices, en ligne, pour l'enseignement et l'apprentissage des langues vivantes.

Références

HERINO M & PETITGIRARD JY (2002). *Langues et Multimédia : de la réflexion à la pratique*. CRDP Grenoble, Collection Objectif Multimédia.

BOUCHARD R. & MANGENOT F. (2001) *Interactivité, interactions et multimédia*, Notions en questions n°5 Editions CNRS.

DESBIENS JF. & CARDIN JF. & MARTIN D. (2004), *Intégrer les TIC dans l'activité enseignante : Quelle formation ? Quels savoirs ? Quelle pédagogie ?* Les presses de l'université de LAVAL

BARBOT MJ. & CAMATARRI G. (2002), *Autonomie et apprentissage. L'innovation dans la formation*, Paris, PUF – Education et formation.

Pour plus d'informations concernant l'état de développement, connectez-vous sur :

<http://www.ardemi.fr>