

多媒體學習環境融入法語聽力教學對學習動機之研究

La compréhension auditive des apprenants et leurs motivations au sein d'un environnement multimédia

黃彬茹 / Bin-Ru Hwang

文藻外語學院法國語文系 助理教授

Department of French, Wenzao Ursuline College of Languages

【摘要】

現今，資訊科技的日漸普及，使語言學習與科技應用緊密結合，成為教學新型態。之中，又以網站學習應用最受國際法語教學界的矚目。這些教學資源，試圖提供最佳的學習狀態，期達到預定的教學目標，引發本地學習者的重視。本文藉由網站學習的應用，來探討學習者的學習動機。並特別探討此類教學資源在聽力學習之結合與運用。

【關鍵詞】

學習網站，學習動機，聽力訓練

【Abstract】

Nowadays, the popularization of information technology makes foreign language learning inseparable from the application of technology, and it also gives a new development in the field of French language teaching. Among all, the use of websites-learning plays the most important role in the educational circles of international French teaching. These teaching resources attempt to provide the most optimal learning condition and therefore achieve the expectation of teaching objective. This article will discuss the learning motivation of Taiwanese learners through the application of websites-learning. At the same time, we will also put emphasis particularly on how this kind of teaching resource should be combined and applied on the learning of listening comprehension.

【Keywords】

websites learning, learning motivation, listening comprehension training

Introduction

À l'heure actuelle, l'utilisation des nouvelles technologies donne un nouvel essor dans le milieu du Français Langue Étrangère (FLE). Parmi les nouveaux dispositifs, de nombreux sites prennent de plus en plus d'ampleur dans l'enseignement du français. Il s'agit des sites préalablement conçus pour des objectifs pédagogiques définis. Leurs contenus cherchent à créer des conditions optimales pour l'apprentissage du français. Certains offrent une réalité langagière authentique, qui permet ainsi d'établir des liens particuliers entre la classe du français et le monde d'extérieur, ce qui est très appréciable pour notre public sinophone.

Nous partons de l'utilisation et l'exploitation de ces sites afin de traiter la question de la motivation chez nos apprenants taïwanais. Si le contenu des sites se caractérise souvent par la diversité et la convivialité des données, comment peut-on les utiliser pour susciter l'envie d'apprendre ? Le présent article cherche plus particulièrement à savoir dans quelle mesure ce type de ressources pédagogiques peut favoriser la compétence d'écoute par rapport à un enseignement mené en classe de façon traditionnelle.

L'objectif principal est de venir en aide aux apprenants pour qu'ils puissent mettre en place des stratégies d'apprentissage dans l'acquisition et le développement de la compréhension orale, à partir de ressources multimédias variées ; de la même manière, comment prendre en charge leur apprentissage de langue. Nous allons montrer un cas concret sur l'utilisation des sites didactiques destinés à l'entraînement d'écoute. L'article se terminera par une réflexion sur les résultats d'une recherche menée pendant plusieurs années.

Il sera également question d'une étude sur l'impact des différents paramètres qui sont susceptibles d'être véhiculés au sein d'un site. Tous ces paramètres peuvent conduire à influencer les motivations d'apprenants.

1. Intégration pédagogique des innovations multimédias

1. 1. Contexte

Cette partie sera basée sur l'intégration des innovations multimédias, plus précisément, sur l'exploitation des ressources pédagogiques dans les sites Internet.

Comme on peut le remarquer, ce type de ressources est conçu à des fins éducatives pour l'apprentissage du français. Destinés à tous ceux dont le français n'est pas leur langue maternelle, ces ressources multimédias se présentent non seulement comme un livre, un manuel électronique de référence, mais elles jouent en même temps le rôle d'un cahier d'exercice en ligne. Souvent sous forme d'activités ludiques, ces exercices sont généralement autocorrectifs, suivis éventuellement des explications, des rétroactions.

Leur contenu varie d'un site à un autre. Cela consiste principalement à renforcer les quatre compétences langagières¹ pour l'apprentissage du français. On s'aperçoit que les tâches proposées dans ces sites reposent sur des aspects spécifiques de la langue, allant des exercices grammaticaux dans la plupart des cas, à l'entraînement du lexique, de la phonétique, de l'écoute. D'autres types de sites proposent un dispositif global, ciblé à toutes sortes de compétences linguistiques. Pour illustrer ces cas de figure, quelques observations portées sur l'exploitation et l'intégration dans l'enseignement feront l'objet d'une analyse. L'étude sera consacrée, à titre d'exemple, aux sites visés sur l'entraînement de la compréhension orale.

Ce choix n'est pas un hasard. D'après nos observations, parmi les quatre compétences linguistiques, la compréhension orale constituait et constitue toujours une perspective faible pour nos élèves de l'Institut universitaire de *Wenzao*. À ce sujet, une étude récente menée en 2008-2009 dégage également bien ce problème². Cette

¹ Signalons toutefois que les exercices d'entraînement touchent à tous les aspects de langue, à l'exception de domaines concernant l'expression orale qui se restreignent.

² Subventionné par National Science Council du gouvernement Taïwanais (NSC 97-2410-H-160-008-), ce projet de recherche a pour titre « Analyse des questionnaires du *Test de Connaissance du Français* », dirigé par Bin-Ru HWANG, 1^{er} août 2008 – 31 juillet 2009.

recherche montre que lors de la passation du *Test de Connaissance du Français*³, le résultat que nos élèves-candidats obtiennent sur la compréhension orale se révèle le moins satisfaisant, par rapport à ceux des deux autres épreuves obligatoires. De surcroît, elle révèle que cette situation défavorable n'a toujours pas changé depuis l'implantation du niveau seuil pour l'obtention du diplôme de la fin d'études, plus précisément, en 2003⁴. Suite à ces constatations, nous voudrions mener une recherche plus approfondie, afin d'améliorer particulièrement la compétence d'écoute de nos apprenants.

1. 2. Présentation des sites analysés

Nous allons aborder la description et l'analyse des ressources recueillies portant sur la compréhension orale. Deux sites entrent dans cette catégorie, à savoir *La voyante* et *Tapis Volant*.

Les critères de sélection pour les sites analysés dans cette recherche sont les suivants. Les deux sites que nous allons analyser sont avant tout ceux que nous jugeons appropriés pour l'apprentissage du français. L'interface est en général en français, à quelques exceptions près. Il s'agit aussi des sites que nous utilisons : ce sont des sites auxquels nous avons recours dans la classe de français au quotidien. Depuis dix ans, nous nous efforçons d'utiliser et d'exploiter les nouvelles technologies dans nos cours. De même, il s'agit ici d'un travail de synthèse portant sur les bilans et les analyses de nos expériences d'utilisation des TICE dans le

³ Une attestation de résultats positionne tous les candidats sur l'un des six niveaux (de A1 à C2). Cette échelle de compétences linguistiques est déterminée par le Conseil de l'Europe (Cadre européen commun de référence). <http://www.ciep.fr/tcf/index.php> Site consulté en août 2009. Les trois épreuves obligatoires sont composées de la « Compréhension orale », « Maîtrise des structures de la langue » et la « Compréhension écrite ».

⁴ L'article s'intitule « Le test de compréhension orale niveau B1 : analyse des questionnaires du TCF » sera publié au Colloque « Stratégie interdisciplinaire et interculturelle dans l'enseignement du français », Université de Fujen, 12-13 mars 2009.

domaine du FLE. Ces deux sites innovent dans le domaine : nous pouvons citer le cas de *La voyante* qui constitue, depuis quelques années, une référence importante dans le domaine de l'apprentissage en ligne. En outre, nous avons pris le site *Tapis Volant* qui est moins connu, afin de montrer les spécificités qui sont véhiculées dans ce type de sites. Ce produit pédagogique innovant présente des intérêts pédagogiques de plus en plus remarquables par les enseignants.

Pour des raisons d'organisation, nous avons étudié les deux sites d'observation en fonction de leurs compétences visées, tout en sachant que le contenu d'un certain nombre d'entre eux se dispose souvent de façon synthétique. Ils font appel à plusieurs compétences linguistiques. Comme les objectifs pédagogiques se chevauchent, nous allons mettre l'accent sur la partie d'écoute.

Par ailleurs, les sites que nous avons choisis sont en principe prêts à l'emploi. Ils ne nécessitent ni configuration ni manipulation technique complexe. Les sites sont aussi ciblés pour des publics diversifiés et permettent le développement de compétences variées. Les deux sites constituent des compléments en ligne pour leurs méthodes respectives. Mais il est tout à fait possible de les utiliser à part entière. Les contenus sont proposés, en principe, aux apprenants de niveau A2 à B1, selon les degrés de difficultés dans les exercices.

a) La voyante⁵

Le premier site *La voyante* fait partie intégrante de plusieurs supports multimédias élaborés par les éditions *Didier*. Il s'agit en effet d'une série de nouvelles activités ludo-éducatives et interactive pour jouer avec la langue française. Ces jeux entrent en relation plus ou moins avec la méthode nommée *Bravo !* en version papier⁶. Les activités consistent à aider les apprenants à s'entraîner sur une compétence ou une notion de langue spécifique. Les contenus touchent aux différents entraînements

⁵<http://www.didierbravo.com/modulesflash/module7/voyante.swf> Consulté en août 2009.

⁶ La méthode française *Bravo* est destinée aux jeunes adolescents.

http://www.didierbravo.com/html/profs/present_coll/fs_presentation.htm Consulté en septembre 2009.

grammaticaux, lexicaux et fonctionnels de la méthode. Huit jeux en total sont à choisir dans ce site. Sur la page d'accueil, on relève, de façon respective, l'intitulé du jeu et la taille du téléchargement qui est précisé en-dessous. Le site conseille ensuite la phase d'utilisation appropriée par rapport au rythme de la méthode. À ce point s'ajoute également une description succincte qui résume le contenu, le déroulement du jeu interactif. Pour terminer, les objectifs de chaque activité ludique se trouvent précisés en bas du jeu en question.

Les thèmes sont diversifiés : de la *Chasse aux stars* à l'apparition de l'*Extraterrestre*, en passant par la *Potion magique* et par l'enquête menée par le commissaire Magret, etc. Ces activités subsidiaires en ligne sont destinées à deux types de public. Le site s'adresse d'une façon générale à ceux qui travaillent avec cette méthode, apprenants et enseignants. On y trouve des exercices complémentaires par rapport aux notions étudiées dans le livre en papier. Il vise également ceux qui souhaitent approfondir de manière autonome la compétence d'écoute, en dehors du cadre scolaire.

Afin de mieux situer l'impact des ressources, notre analyse reposera essentiellement sur l'activité *La voyante*. En réalité, les huit jeux de ce site sont élaborés de manière similaire. En principe, on commence par l'écoute d'un enregistrement ou d'un dialogue. Puis, on accède à l'univers virtuel du jeu. On réalise enfin des exercices auto-correctifs. Signalons que ce site a particulièrement retenu notre attention, parce qu'il a été choisi par la majorité de nos apprenants lors d'une activité que nous avons effectuée.

Observons la page d'accueil du jeu⁷ :

⁷ <http://www.didierbravo.com/modulesflash/module7/voyante.swf> Consulté en septembre 2009

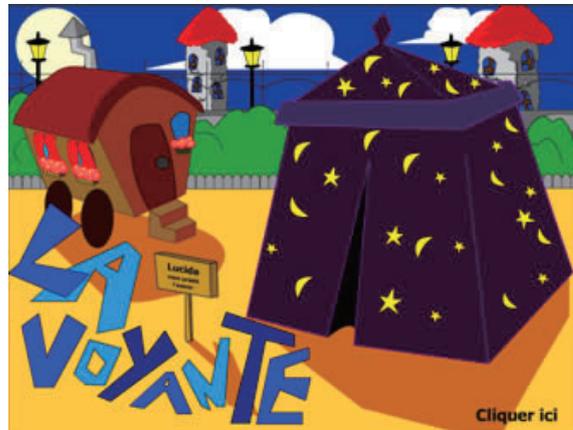


Figure 1 : Page d'accueil du site *La voyante*

La première page indique l'espace où l'on trouve le personnage principal : Lucida. Le titre « La voyante », ainsi que l'installation de la tente, mettent les apprenants dans le cadre de l'histoire. De plus, le panneau contenant la phrase « Lucida vous prédit l'avenir » vient s'appuyer sur cette idée dramatique. Après un clic, on entre dans l'univers du jeu, ainsi :



Figure 2 : Page d'introduction du site *La voyante*

L'histoire débute par une présentation descriptive des personnages principaux, Lucida et Marion. La consigne portant sur « Essaie de lire correctement sa vie passée et future » conduit de manière directe les apprenants à la découverte du parcours. Puis La voyante invite la jeune fille à s'installer, et l'aventure de ce personnage démarre.



Figure 3 : Consigne préalable dans le site *La voyante*

Il s'agit ici de la consigne principale qui indique les démarches à suivre : « Fais glisser, entre les mains de Lucida, la boule de cristal correspondant à ce qu'elle dit. ». Cette consigne représente non seulement un paramètre fonctionnel, permettant ainsi d'entrer en communication avec la voyante. Il faut comprendre ce savoir-faire : l'action que signifie « Fais glisser », l'objet visé « la boule de cristal », afin de pouvoir répondre aux questions par la suite. De la même manière, dans cette consigne, il est question du paramètre pédagogique. La phrase « Attention : le noir et blanc représente le passé. » suscite la mobilisation des connaissances pertinentes de l'ensemble des apprenants.



Figure 4 : Deux exercices dans le déroulement du jeu dans le site *La voyante*

On entre ensuite dans les exercices proprement dits. La voyante prédit – en utilisant le

temps du futur, ou raconte quelque chose qui s'est réalisé – en recourant au temps du passé. Après avoir écouté les propos de la voyante, les apprenants doivent choisir une réponse parmi les six boules qui figurent en haut à gauche de l'écran. Il est à préciser que l'on distingue le futur, représenté en couleur et situé dans la rangée de gauche, du passé représenté en noir et blanc et localisé dans la rangée de droite. La boule placée en bas, sert à élargir la dimension des boules colorées ou monochromes, permettant ainsi de mieux visualiser le détail de l'image. Pour ce faire, il suffit de déplacer le curseur sur une boule de cristal pour obtenir une meilleure visualisation. Signalons que la croix sur un dessin, marquée par la couleur rouge, indique la négation d'une action⁸. En outre, on peut écouter à son gré, les énoncés de la voyante, en cliquant sur ce personnage principal. Ces énoncés sont souvent des phrases simples, à l'aide de ces deux temps, telles que « Tu deviendras une chanteuse célèbre », « Tu ne gagneras que dix mille euros en loto », « À Noël, tu as eu autant de cadeaux que ton frère ». On peut aisément remarquer que l'exercice consiste également à s'entraîner sur le thème des comparatifs, mais aussi la tournure « ne... que » qui sert à marquer la restriction. Ces objectifs thématiques sont clairement indiqués dans la page de la présentation des jeux.

Une fois la réponse lancée, la boule devient scintillante si la proposition est adéquate. Alors en cas de mauvaise réponse, une croix apparaît sur la boule de cristal, accompagnée d'un signal d'erreur. Dans les deux cas, on passe de manière automatique à la question suivante, ainsi de suite. L'image suivante montre la fin du jeu :

⁸ Précisons que dans tout l'exercice, on ne trouve aucun cas concernant l'utilisation de la négation dans un énoncé. L'objectif serait de mettre, par opposition, avec l'emploi de la tournure « ne... que ».



Figure 5 : Le bilan de l'exercice pratiqué dans le site *La voyante*

Le jeu arrive à son terme. La voyante prononce le résultat final et le score s'affiche aussitôt sur l'écran. Le bilan est établi en fonction du nombre de bonnes réponses obtenues dans cette séance. Le jeu offre enfin la possibilité de le rejouer.

b) Tapis Volant

Le manuel *Tapis Volant* est une méthode de français destinée aux élèves en Australie et la Nouvelle Zélande⁹. Le site vient en effet compléter cette méthode sur papier. On y trouve une série d'activités interactives relatives aux différentes parties du livre. Il est à signaler que la présentation du site est écrite en anglais. Mais pour chaque unité du cours, tout est inscrit en langue française, aussi bien dans le contenu que dans les termes métalinguistiques. Par ailleurs, le site peut être utilisé suivant le rythme de la méthode. De la même manière, les apprenants peuvent s'entraîner en suivant librement les thèmes, les dialogues ou les exercices qui les intéressent. Le site constitue une ressource totalement indépendante. En voici la page d'accueil :

⁹ <http://www.cengagelearning.com.au/secondary/Lote/tapis-volant/about.asp> Consulté en septembre 2009.

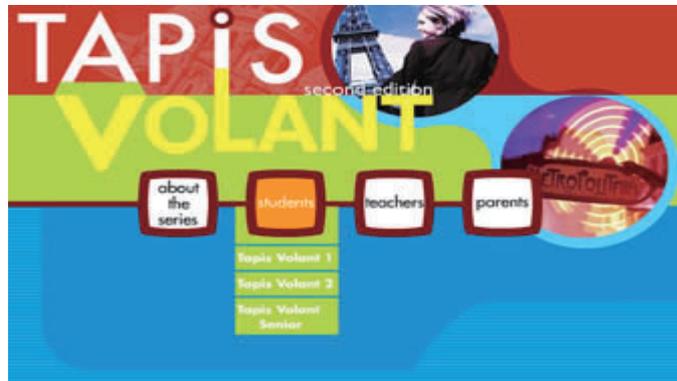


Figure 6 : La page d'accueil du site *Le Tapis Volant*

La page d'accueil donne quatre entrées possibles, à savoir : « about the series », « students », « teachers » et « parents ». Ces rubriques se rapportent à des informations descriptives qui s'adressent à un public spécifique, comme les titres l'indiquent. On y trouve les objectifs, les bénéfices de cette méthode interactive. De même, les modalités, les conditions nécessaires qui touchent au support technique, ainsi que les stratégies d'apprentissage à adopter, sont précisées dans ces rubriques annexes. Ce qui nous importe ici, il s'agit de la rubrique « students » car c'est le seul lien qui fournit des leçons de cours en ligne.

Trois sous-entrées permettent de parcourir dans la rubrique « students » : *Tapis Volant 1*, *Tapis Volant 2* et enfin *Tapis Volant Senior*. Les deux premiers liens s'organisent de manière quasi identique. Il s'agit là de ressources en ligne variées et complètes. On observe à ce sujet des unités de cours interactifs prêtes à l'utilisation. Cependant, la partie portant sur *Tapis Volant Senior* n'est pas abordée de la même façon que les autres. Cette dernière s'avère encore en état de construction. En réalité, elle ne fournit pas de matériel intégral en ligne comme dans les deux premiers. Il s'agit seulement de quelques informations détaillées sur ce livre, ainsi qu'un certain nombre d'exercices statiques à télécharger.

Pour plus de clarté, notre étude est consacrée uniquement à l'analyse des deux premiers liens, plus précisément, *Tapis Volant 1* et *Tapis Volant 2*. Au premier abord, examinons la structure principale de l'Unité 1 dans les deux différents niveaux :



Figure 7 : Unité 1 dans le *Tapis Volant 1* et le *Tapis Volant 2*

Il est à souligner que le *Tapis Volant 1* est combiné de seize unités. On ne relève que douze unités dans le *Tapis Volant 2*. En ce qui concerne la structure d'une unité, elle est abordée de façon légèrement différente. On observe qu'une leçon est construite à partir de la même structure analogue dans le *Tapis Volant 1* et *2* : une unité basique est, selon l'ordre, composée d'un tronc commun de trois éléments essentiels : « Situation », « Manière de dire » et « Grammaire ». Mais les seules différences que

l'on perçoit entre les deux, résident dans les catégories supplémentaires : on repère des liens concernant « Infos », « Lecture » et quelquefois « vocabulaire » dans le *Tapis Volant 1*. Les liens de « Document » et de « Culture » sont présentés dans le *Tapis Volant 2*. Ce qui nous importe le plus dans l'analyse des sites reposant sur la compréhension orale, est essentiellement la rubrique « Situation ». C'est également le coeur d'une unité leçon d'où part toute activité.

Les ressources se présentent sous forme de deux, trois, voire quatre activités selon la leçon, sous le lien « Situation »¹⁰. Chaque activité s'articule autour de plusieurs fragments de dialogue successifs¹¹. Les images suivantes permettent d'avoir un aperçu général de l'« Activité 1 » :



Figure 8 : Un dialogue avec l'alternance de la transcription dans le site *Tapis Volant 1*

Un dialogue apparaît sur l'écran dans une suite d'images. Lorsque la page Web est chargée, on écoute l'enregistrement concernant l'image en question. La transcription du texte peut intervenir, en cliquant sur l'icône sous forme de vignette comme dans la bande dessinée. Précisons que lorsqu'on procède à la première écoute, le texte

¹⁰ Précisons que dans le *Tapis Volant 2*, le nombre d'« Activité » est réduit à une seule par « Situation ».

¹¹ Il s'agit ici de l'Unité 2 du *Tapis Volant 1*.

[http://www.cengagelearning.com.au/secondary/Lote/tapis-volant/studentbook1/unit2/u02_situation_a01.ht](http://www.cengagelearning.com.au/secondary/Lote/tapis-volant/studentbook1/unit2/u02_situation_a01.html)

[ml](http://www.cengagelearning.com.au/secondary/Lote/tapis-volant/studentbook1/unit2/u02_situation_a01.html) Consulté en septembre 2009.

transcrit est occulté. Mais, l'icône-vignette bien balisée permet de l'activer, comme elle peut être fermée. La fermeture de transcription est représentée par l'icône-vignette sur laquelle une croix est marquée. Ensuite, l'icône du haut-parleur, située à droite, sert à activer le document audio. Enfin, on peut avancer ou revenir sur les images, en appuyant sur les touches concernées, et réécouter à tout moment.

Dans l'«Activité 2», il s'agit de reprendre les mêmes dialogues que l'«Activité 1». Mais, à la différence de cette dernière, la plupart des textes du dialogue sont présentés, à l'exception d'une boîte de dialogue qui est laissée vide :



Figure 9 : Activité 2 de la rubrique « Situation » dans le site *Tapis Volant* : cas de bonnes et mauvaises réponses données

On sollicite les apprenants pour qu'ils écoutent afin qu'ils puissent remplir cette vignette manquante. À droite, on trouve plusieurs propositions de réponses permettant aux apprenants de faire leur choix. En écoutant, il suffit de glisser-déposer dans la case concernée. Lors de bonnes réponses, un message de retour : « Bravo ! » ou « Excellent ! », permet d'avancer à l'exercice suivant. Si la réponse est mal choisie, un message instantané « Essayez encore une fois » présenté par un animal, chat ou chien, apparaît. Les apprenants ont besoin de refaire l'exercice jusqu'à ce qu'ils obtiennent une réponse appropriée. Par ailleurs, on remarque que l'alternance de la couleur encadrée intervient lors du changement de l'interlocuteur. Ce procédé indique de manière claire la prise de paroles de personnages, notamment s'il s'agit de multiples locuteurs. Enfin, pour la rubrique « Lecture », des exercices audios sont aussi proposés éventuellement. Observons maintenant un exemple de cette rubrique :

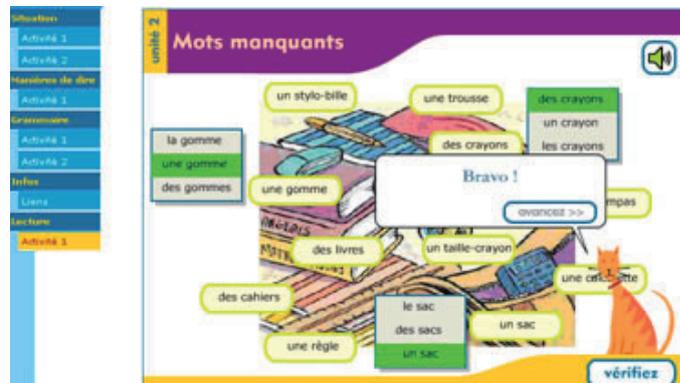


Figure 10 : Activité 1 dans la rubrique « Lecture » dans le site *Tapis Volant*

Il s'agit d'un entraînement fondé sur des mots manquants. Il faut écouter l'enregistrement proposé sur les objets dans le cas présent. Parmi les trois réponses, les apprenants sont sollicités pour en choisir une. Le déroulement jusqu'à l'étape suivante s'effectue de la même manière que celle que nous venons d'évoquer.

2. L'environnement multimédia par rapport à la motivation des apprenants

La partie précédente permet d'analyser de près le contenu, mais aussi l'organisation et le fonctionnement des deux sites qui nous ont servi d'exemples. Nous allons tâcher de montrer des paramètres présentés dans l'environnement multimédia qui sont susceptibles de motiver ou démotiver les apprenants.

2. 1. Des compléments de cours animés

Les sites tels que *Tapis Volant*, *La voyante*, permettent aux apprenants d'ancrer les bonnes pratiques dans les compétences langagières diversifiées. Précisons que tous les deux sont, bien entendu, conçu pour s'employer comme des compléments de méthodes en version papier. Mais, on constate que de plus en plus d'apprenants, ainsi que d'enseignants ont recours à ce type de sites d'apprentissage pour des compléments en classe. Ils peuvent être employés comme un support indépendant à part entier. Par conséquent, ils fournissent des pistes d'exploitations intéressantes, par rapport aux exercices classiques sur papier. Animés et souvent ludiques, ces compléments incitent vivement l'envie d'apprentissage, car c'est en faisant le jeu

qu'ils apprennent de manière simultanée. De surcroît, les sites sont accessibles à tout moment, par un simple clic. Les apprenants peuvent apprendre à leur gré. La souplesse des horaires d'apprentissage stimule également la motivation des apprenants. En effet, ils peuvent accéder au cours quelle que soit la contrainte spatio-temporelle. La disponibilité de chacun joue aussi un facteur essentiel dans l'apprentissage. L'heure à suivre le cours n'est plus imposée, mais c'est en fonction de la disposition d'apprenants. D'après nos observations, ils sont en général plus actifs pour ce type de sites. Il s'avère judicieux que l'apprentissage se construise à partir de la volonté des apprenants. Le parti pris reflète en quelque sorte ce que chacun désire apprendre. La motivation est ainsi renforcée.

2. 2. Progression pédagogique

Le matériel qui se présente dans le site *Tapis Volant*, dispose d'une progression pédagogique. Les activités avancent pas à pas, en réutilisant et exploitant les mêmes éléments ou les éléments similaires d'un exercice à un autre. En effet, ces éléments sont repris dans les différents contextes. Mais ce qui change, il s'agit de niveaux de difficultés ou de la compétence visée qui est en question. Le déroulement et l'organisation d'une activité font progresser de manière subtile les apprenants à retravailler sur les mêmes éléments revus dans le cours. Au lieu de pratiquer à nouveau les mêmes exercices, une bonne progression pédagogique permet de mieux les motiver.

Examinons le cas du site *Tapis Volant*. On peut constater qu'un même dialogue, repéré dans la rubrique « Situation », se présente d'abord dans l'*Activité 1*. Il s'agit là d'un entraînement basé sur l'écoute simple en faisant le premier pas. Lorsque l'on avance dans l'*Activité 2*, le type de questionnaires se complexifie plus ou moins. On reprend le même dialogue, mais outre la partie d'écoute, les apprenants doivent choisir une réponse appropriée parmi cinq à six propositions situées à droite. Puis, ils en sélectionnent une par un simple glisser-déposer. Après le lancement de la réponse, le dialogue se met à démarrer à nouveau. Les apprenants peuvent réécouter l'enregistrement et vérifier encore une fois leur réponse. Signalons que lors du changement de la prise de paroles des personnages, la vignette que nous repérons

dans le dialogue, est encadrée par la couleur verte. Cette technique stimule l'attention des apprenants. Ils seraient plus concentrés sur les paroles prononcées de chaque personnage. En outre, précisons que les propositions données n'apparaissent qu'à la fin du déroulement du dialogue. Ce procédé délicat sollicite des apprenants une écoute préalable. Il est nécessaire d'écouter de manière attentive pour pouvoir opter par la suite pour la réponse exacte, car les propositions ne viennent qu'après avoir tout écouté. À la différence de ce site, la pratique générale fournit d'emblée les propositions, ce qui ne stimulerait pas la mobilisation d'apprenants.

À l'encontre des sites basés sur les exercices grammaticaux, ceux-ci sont mis à part et isolés de leurs contextes. Chaque thème est indépendant et n'entretient aucune relation entre eux. Au niveau de la progression pédagogique, les sites concernant l'entraînement de la grammaire sont peu considérés et exploités. Par conséquent, ce type d'exercices est certes nécessaire, mais leur contenu strictement mécanique et répétitif démotive les apprenants.

2. 3. Interface

Le rôle que joue l'interface dans les ressources multimédias est capital. Il est certain que le contenu d'un site reste avant tout essentiel et majeur. Mais, une interface conviviale suscite davantage d'intérêt pour l'apprentissage, surtout en ce qui concerne les jeunes générations. Ce point de vue peut être élargi encore sur la question de l'interactivité. Autrement dit, il s'agit de la relation entre l'homme et la machine. Par rapport à un site qui ne fournit que des données statiques, un programme informatique donne des aspects du dynamisme interne. Et c'est à partir de là que l'interactivité se fonde¹².

Prenons un exemple. Dans l'enseignement avec un support papier, on vérifie les réponses à partir d'un livre ou de fiches de corrigés. Ainsi, on remarque de manière fréquente cette pratique dite « traditionnelle » dans de nombreux sites pédagogiques. Or, au lieu d'examiner les réponses avec une fiche « correction » à part, comme c'est

¹² http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php Consulté en juillet 2009.

le cas des sites didactiques sur Internet, ce déroulement mis en perspectives ludiques serait beaucoup plus intéressant. Pour le site *La voyante*, un exemple représente bel et bien l'association de l'apprentissage et les aspects relatifs au jeu. Des exercices interactifs d'écoute sont encadrés sur le thème la voyance, ce qui stimule beaucoup la volonté d'apprentissage d'après nos expériences.

En somme, pour des sites orientés vers l'exercice scénarisé d'un jeu, tels que les jeux proposés dans le site *Bravo !*, ceux-ci sont bien accueillis d'une manière générale par les apprenants. La motivation des apprenants est engendrée par plusieurs paramètres. Considérons *La voyante* comme exemple d'observation. En fait, dès sa page d'accueil, la mise en scène dans l'univers du thème est immédiatement marquée. L'inscription sur la pancarte « Lucida vous prédit l'avenir » fait entrer les apprenants dans une atmosphère de voyance. Elle est de plus renforcée par la présence d'une musique mystérieuse et persistante. Lors d'un déroulement de l'activité, cette musique est qualifiée par certains apprenants comme une entrée ludique qui s'accorde parfaitement à la mise en situation. À ce sujet, ils sont très satisfaits de l'insertion de cette mélodie jugée par eux comme un adjuvant favorisant l'apprentissage.

La simulation renforcée par l'aspect sonore, l'effet visuel (animé ou non animé) et l'interface ludique constituent des éléments adjuvants qui favorisent l'apprentissage : davantage de motivation et davantage de temps de passage pour l'apprenant. En réalité, les exercices sont transformés en animations, ce qui les différencie largement des exercices traditionnels. Ils peuvent offrir des pistes pédagogiques intéressantes. En travaillant sur plusieurs compétences langagières, le prolongement peut être par exemple appliqué sur l'emploi des différentes utilisations du temps de futur et du passé dans *La voyante*. Dans le même site *Bravo !*, *La palme de la meilleure actrice*, pour prendre un autre exemple, on insiste sur l'intonation, sur les diverses manières de montrer les mécontentements, les compliments, etc. Ces jeux sont employés de manière générique, mais ils désignent en fait de nombreuses potentialités pour l'apprentissage et l'enseignement.

2. 4. La clarté dans la disposition des éléments

La disposition des différents éléments contribue à améliorer le contenu de

l'environnement multimédias. C'est ainsi que l'on repère quelques composants intrinsèques dans le site *La voyante*. La discrimination entre le monde du passé et celui du futur est bien balisée au fil de l'activité. La consigne « Essaye de lire correctement sa vie passée et future » dès la première page d'introduction, suivie de l'instruction « Attention : le noir et blanc représente le passé » dans la page suivante, indiquent parfaitement les tâches assignées. Par l'aspect contrasté de la couleur, universelle dans le cadre culturel, le noir et le blanc, le jeu sous-entend dès le début un apprentissage fondé sur l'entraînement du passé et du futur. Ce dernier est par opposition mis en relief par la présence de couleur.

La subtilité qui renvoie aux étapes successives de l'apprentissage touche à la fois aux domaines techniques et fonctionnels. Ces éléments rendent par conséquent les apprenants plus actifs que s'ils s'exercent, car il leur faut se mobiliser et examiner de manière attentive tous les indices éventuels dans le déroulement de l'histoire, autrement dit, les consignes occultées dans le jeu. Mine de rien, avec la scène ludique, cette subtilité se transforme en piège pédagogique. À ce sujet, nous avons quelques réactions venant de la part de nos apprenants. En effet, un certain nombre d'entre eux se passent de ces consignes occultées. Ils n'ont donc pas compris les règles du jeu. En effet, il s'agit peut-être d'une habitude familière chez les apprenants. Ils font des exercices sans lire la consigne ni les accompagnements descriptifs. Par conséquent, lorsqu'ils entrent dans l'univers pronostique de la *Voyante Lucida*, ils n'arrivent pas à déterminer leurs réponses, même si, selon eux, ils comprennent le contenu. Étant donné que ces apprenants n'ont pas saisi le sens de la consigne ou l'ont passé inaperçue, il est normal que le choix soit difficile entre le noir et le blanc, et la couleur. Dans cette perspective, la disposition des éléments dans un site renforce également la motivation des apprenants. Si l'exercice scénarisé constitue un défi pour les apprenants, cela les mobilise davantage dans l'apprentissage.

2. 5. Echange et retour pédagogiques

Cette constatation nous conduit à aborder quelques caractéristiques dans ces sites ludiques. À titre d'exemple, dans le site *La voyante*, la réalisation des exercices s'avère en particulier appréciable. À première vue, il s'agit d'une pratique courante où

l'on fait des exercices auto-correctifs, comme dans d'autres sites similaires. Mais si l'on regarde plus attentivement, l'interaction entre l'ordinateur et l'apprenant est omniprésente. Un retour pédagogique, comme le souligne aussi Cord-Maunoury (2000 : 250), est constamment présenté. Étape par étape, on trouve de manière constante une rétroaction menée de la part de la machine, soit par le rejet de la réponse erronée, soit par le changement de couleur de la boule de cristal. Toujours sur *La voyante*. Une fois le jeu terminé, un message portant sur le résultat obtenu marque la réussite ou l'échec d'apprenants. En comparaison, dans le site *Tapis Volant*, l'exercice s'avance uniquement par le retour de bonnes réponses. En cas de réponse erronée, un chien qui accompagne le message « Essayez encore une fois » apparaît aussitôt. À l'inverse, une rétroaction du message « Bravo ! » permet de passer au dialogue suivant. Les apprenants sont ainsi imprégnés d'un environnement virtuel, mais surtout interactif. En somme, un échange pédagogique intervient dans le lancement de réponse par apprenants et la rétroaction par la machine. Grâce à ces sollicitations du programme, la motivation s'établit petit à petit.

2. 6. Entraînements concomitants sur compétences multipliées

On constate que la fin pédagogique ne concerne uniquement l'entraînement d'une compétence linguistique. En revanche, on observe que ces exercices en ligne sont mis, de manière fréquente, en relation avec les tâches multipliées dans une même activité. Ce facteur incite les besoins d'apprentissage.

Considérons le cas du site *La voyante*. Afin d'opter pour une réponse appropriée, il est d'abord nécessaire, en écoutant les paroles de la voyante, de faire la différence entre le temps du passé et le temps du futur. Conjointement, il faut disposer également de la notion grammaticale concernant ces deux temps de l'indicatif, ainsi que les comparatifs. À ce point s'ajoutent aussi les connaissances lexicales et culturelles. Pour les aspects culturels, il s'agit, en l'occurrence, de faire une distinction entre les différents drapeaux des pays, dans un exercice du site. Pour ce faire, plusieurs compétences sont sollicitées afin de faire travailler la compréhension orale, la grammaire, aussi bien que le lexique et la culture. Il s'ensuit que les activités

proposées favorisent l'ancrage de bonnes pratiques.

En tenant compte de ces facteurs énumérés ci-dessus, la motivation et le résultat d'apprentissage au regard d'apprenants seraient plus renforcés. Plusieurs formes d'apprentissage favorisent aussi la familiarisation et la mémorisation du matériel que les apprenants doivent étudier (Ferone, 2008 : 50).

2. 7. Le stock de questionnaires

Un certain nombre de sites disposent d'un cadre assez limité. C'est le cas par exemple du site *La voyante*. Quelques défauts apparaissent tout de même au moment de l'utilisation.

On dégage, par exemple, le problème concernant le stock de questionnaires. Les énoncés prononcés par la voyante sont réemployés lors d'une séance à l'autre. L'ordre est à peine différent. L'épuisement des questionnaires est aisé à remarquer. Certes, les jeux localisés dans le site *Bravo !*, dont *La voyante* en fait partie, sont des activités complémentaires destinées à une leçon du cours. La situation est tout de même plus tolérable par rapport à d'autres sites ayant cette lacune. Cependant, pour motiver davantage les apprenants, une variété de questionnaires constitue un facteur non négligeable.

Il est vrai que l'on repère assez souvent le recyclage des questionnaires dans un site. Le programmeur qui élabore le site aurait pu prévoir une quantité plus importante de questionnaires dans le site. Car, les apprenants sont démotivés par la répétition. En réalité, si les questionnaires d'écoute se répètent assez rapidement, les apprenants sont lassés et ils se désintéressent. Les questions posées dans le site se recyclent et s'épuisent. D'après nos observations, les apprenants perdent ainsi leur motivation et leur patience en faisant face aux mêmes exercices d'entraînement.

Conclusion

Nous avons examiné l'utilisation pédagogique à partir des sites orientés vers l'entraînement de la compétence orale. En fait, la plupart des sites pédagogiques

relevés sur Internet peuvent être appliqués de façon partielle ou intégrale dans une classe de langue. En réalité, les professeurs choisissent ce qui est intéressant sur le site, en vue d'une fabrication de polycopies ou d'exercices en ligne. Cet exercice peut être également envisagé comme un test ponctuel dans un cours ou le prolongement sous forme de devoirs faits à la maison. En somme, ces sites didactiques sont considérés comme des outils d'enseignement efficaces, prêts à l'emploi. Les professeurs, quant à eux, approuvent également l'utilité des sites pédagogiques cités ci-dessus.

En outre, ces exercices formels peuvent encore s'enchaîner par un déroulement progressif, à l'instar du site *Tapis Volant*. Les exercices peuvent se pratiquer de manière indépendante, mais ils sont reliés les uns aux autres. À cela s'ajoute le mélange de différents entraînements langagiers. Il est important de souligner qu'une des caractéristiques présente dans les ressources multimédias, consiste en la multimodalité. En effet, les élèves maîtrisent mieux, selon les recherches, l'information lorsque plusieurs canaux d'apprentissage (écrit, oral, texte, image) s'érigent de manière simultanée¹³. On peut citer comme exemple l'association entre l'écoute et l'emploi grammatical relevée du site *La voyante*. Précisons que pour pouvoir choisir entre la réponse au temps présent et celle au temps passé, il est nécessaire de comprendre préalablement le contenu audio. En tenant compte de ces facteurs énumérés ci-dessus, la motivation et le résultat d'apprentissage au regard d'apprenants seraient renforcés. Plusieurs formes d'apprentissage favorisent aussi la familiarisation et la mémorisation du matériel que les apprenants doivent étudier¹⁴.

Si ces exercices de va-et-vient permettent un entraînement intensif, ils suscitent surtout les intérêts d'apprentissage, grâce à l'aide des éléments multimédias. Au lieu de travailler sur des exercices répétitifs que l'on trouve dans le manuel sur papier, les ressources multimédias fournissent des contenus interactifs et ludiques, ce qui les distingue nettement des supports monotones. Par ailleurs, on constate aussi que ce type d'utilisation sert d'appui complémentaire efficace lors d'un cours traditionnel. Il est vrai que l'on ne peut pas se priver uniquement des sites pédagogiques dans une

¹³ Georges Ferone, *op. cit.*

¹⁴ *Op. cit.*

classe de langue. Cependant, l'utilisation directe, mais ponctuelle, s'avère appropriée, permettant ainsi d'exploiter pédagogiquement et de manière optimale les ressources qui viennent d'être évoquées. De la même manière, en recourant à ces sites, les apprenants sont dirigés de façon spontanée vers un apprentissage basé tant sur la compréhension orale, essentiellement, que sur la grammaire, le lexique, la culture. Cette approche contribue ainsi à un apprentissage ciblé et motivant.

Résumé :

A l'heure actuelle, l'utilisation des nouvelles technologies donne un nouvel essor dans le milieu du Français Langue Étrangère. Parmi les nouveaux dispositifs, de nombreux sites prennent de plus en plus d'ampleur dans l'enseignement du français. Il s'agit des sites préalablement conçus pour des objectifs pédagogiques définis. Leurs contenus cherchent à créer des conditions optimales pour l'apprentissage du français. Certains offrent une réalité langagière authentique qui permet ainsi d'établir des liens particuliers entre la classe du français et le monde d'extérieur, ce qui est très appréciable pour notre public sinophone.

Nous partons de l'utilisation et l'exploitation de ces sites afin de traiter la question de la motivation chez nos apprenants taïwanais. Le présent article cherche plus particulièrement à savoir dans quelle mesure ce type de ressources pédagogiques peut favoriser la compréhension auditive par rapport à un enseignement mené en classe de façon traditionnelle.

Mots-clés : Sites Internet sur l'apprentissage du français, motivation, compréhension orale

Bibliographie

Cord-Maunoury, Brigitte. « Analyse du site Polar FLE » in *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, Vol. 3, numéro 2, décembre 2000. <http://alsic.revues.org>

Ferone, Georges. *Un projet pour... Mettre les TICE au service des apprentissages*, Paris, Delagrave Editions, 2008.

HWANG, Bin-Ru. « Analyse des questionnaires du *Test de Connaissance du Français* », Pojet de recherche subventionné par National Science Council du gouvernement Taïwanais (NSC 97-2410-H-160-008-), 1^e août 2008 – 31 juillet 2009.

HWANG, Bin-Ru, Chung, Meicheng. « Le test de compréhension orale niveau B1 : analyse des questionnaires du *TCF* ». Colloque « Stratégie interdisciplinaire et interculturelle dans l'enseignement du français », Université de Fujen, 12-13 mars 2009.

HWANG, Bin-Ru. « L'exploitation et l'évaluation des matériels multimédias au service de l'enseignement de langues étrangères. De l'enseignement présentiel, e-cours à l'enseignement à distance. Deuxième enquête », Recueil du cinquième Colloque sur l'Enseignement de langues étrangères des deux rives, Institut universitaire de Wenzao, 2008.

Sites Internet

<http://www.ciep.fr/tcf/index.php>

<http://www.cengagelearning.com.au/secondary/Lote/tapis-volant/about.asp>

http://www.didierbravo.com/html/profs/present_coll/fs_presentation.htm

<http://www.didierbravo.com/modulesflash/module7/voyante.swf>

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php