

Deuxième Année, Numéro 4, Automne-Hiver 2006, Publiée en été 2008

Analyse d'un logiciel éducatif du FLE: *Learning French Language*

Rouhollah RAHMATIAN

Université Tarbiat Modares

e-mail: Rahmatir @modares.ac.ir

Mohammad Hossein OTROSHI

Université Tarbiat Modares

Résumé

Les logiciels éducatifs en Français Langue Etrangère (FLE) diffusés sur le marché sont des produits américains, britanniques ou français. Comme toutes les autres productions, les logiciels reflètent la culture et le système éducatif dont ils sont issus. Est-ce que ces logiciels éducatifs sont-ils à la hauteur des besoins des apprenants iraniens ? Dans cet article, nous analyserons *Learning French Language* dans la perspective des critères comme le procédé pédagogique, le style d'enseignement et les caractéristiques du public visé afin de faire relever les points faibles et forts de ce logiciel. L'analyse de ce logiciel nous permettra de conclure que ces logiciels éducatifs ne répondent guère aux besoins des apprenants iraniens à cause des lacunes dont la culture d'apprentissage des apprenants et l'environnement pédagogique dans lequel ce logiciel est utilisé.

Mots clés: Logiciel éducatif, critères d'évaluation, enseignement / apprentissage, français langue étrangère.

Introduction

Les logiciels éducatifs les plus utilisés en langues étrangères sont le tuteur et l'exerciseur, puisqu'ils permettent, en principe, de se passer du professeur et aussi ils sont économiquement rentables, donc répandus sur le marché. Pourtant nombreux sont ces logiciels qui contiennent des données erronées. Il y a une inadéquation flagrante des logiciels aux objectifs qu'ils prétendent atteindre. Si l'apprentissage d'une langue est basé sur une science, il s'appuie aussi sur des savoir-faire. Or, il paraît que ces logiciels, dans leur globalité, n'accordent pas beaucoup d'importance aux savoir-faire et aux stratégies d'apprentissage.

Les logiciels éducatifs en FLE diffusés sur le marché en Iran sont des produits américains, britanniques ou français. Comme toutes autres productions, les logiciels reflètent la culture et le système éducatif dont ils sont issus. On comprend donc les grandes limites de leur transportabilité à travers les systèmes éducatifs. Une traduction de ces logiciels n'est pas toujours bien adaptée et incapable de répondre aux besoins des apprenants de différentes nations. C'est justement dans le sens de combler ce vide que repose cette recherche, basée sur nos analyses en regard aux critères nécessaires au didacticien, au praticien ou au concepteur des logiciels éducatifs de notre pays afin qu'ils puissent préparer des logiciels éducatifs appropriés aux apprenants, dans la perspective pédagogique en Iran.

1. Pourquoi Learning French Language ?

Nous avons choisi *Learning French Language* pour deux raisons. La première repose sur le fait que les produits *Talk Now* (déclinés en plusieurs langues et niveaux) sont apparemment très présents sur le marché des logiciels d'apprentissage des langues étrangères, les plus vendus et utilisés dans notre pays. Le second point qui nous a mené à analyser *Learning French Language* part du constat que ce logiciel d'apprentissage du français langue étrangère utilise plus de 40 langues d'interface, dont le farsi pour les apprenants persanophones, qui jouent un rôle très important pour les

acheteurs. Mais, il est nécessaire que ce logiciel passe au crible de l'analyse pour collecter des informations censées éclairer nos concepteurs, nos chercheurs et les utilisateurs dans leurs domaines respectifs.

2. Présentation du logiciel *Learning French Language*

Learning French Language fait partie d'une collection de logiciels destinés à l'apprentissage de cinq langues (anglais, français, allemand, espagnol, italien). Ils sont produits par la compagnie Euro Talk, consacrée l'apprentissage des langues. Ce producteur a lancé sur le marché la série *Talk Now* pour les débutants en visant les mêmes principes et les mêmes techniques. Ce produit est distribué par Emperor Compagnie en Iran. D'après les informations qui figurent sur l'emballage du cédérom (*figure 1*), *Learning French Language* est destiné aux débutants et à tous ceux qui désirent se familiariser avec la langue française. Ce logiciel éducatif présente différents sujets généralistes, permettant à l'apprenant d'acquérir les mots et les phrases indispensables afin de se faire comprendre dans des situations élémentaires. C'est un jeu multimédia fermé qui utilise des jeux et des quiz afin de rendre l'apprentissage divertissant et relaxant pour les apprenants plus de 10 ans.



Figure 1: Emballage du cédérom

3. Procédés pédagogiques utilisés dans *Learning French Language*

Avant de parler de la démarche pédagogique dans *Learning French Language*, il est nécessaire d'expliquer la démarche pédagogique dans un logiciel éducatif. On appelle démarche pédagogique la planification des activités d'apprentissage pour une séquence d'enseignement (Atlan, 2000). Son objectif consiste à favoriser à l'apprenant, par exemple, la maîtrise des connaissances ou d'une habileté dans le domaine des langues étrangères et de la communication. La démarche pédagogie nous trace le chemin pour pouvoir arriver aux objectifs appropriés (Demaizière & Dubuisson, 1992). Selon Guy Berger (1984), on peut distinguer des pédagogies centrées sur l'élève et des pédagogies centrées sur le contenu. Une pédagogie centrée sur l'élève est généralement celle qui prend en considération les motivations de l'élève, c'est-à-dire ses goûts, ses intérêts, ses expériences, les caractéristiques de l'apprentissage (l'organisation de l'apprentissage est déterminée par des mécanismes psychologiques qui le rendent possible et non par l'organisation du contenu) ; le fait que les apprenants puissent travailler à des rythmes différents et qu'ils aient des intérêts différents. C'est donc une pédagogie de l'apprentissage individualisée. Une pédagogie centrée sur le contenu est au contraire une pédagogie beaucoup plus normative, fondée sur une stratégie de l'enseignement et non de l'apprentissage. C'est par définition une pédagogie centrée sur le maître et la transmission des connaissances. Donc, il faut prendre en compte ces pédagogies ensemble dans l'élaboration du logiciel parce que le logiciel éducatif doit jouer deux rôles en même temps, l'apprenant et l'enseignant. Ici, une analyse pédagogique nous aide à esquisser notre analyse. Selon ces explications, nous comprenons que *Learning French Language* est basé sur une démarche pédagogique centrée sur l'apprenant. Les principes sur lesquels s'appuie ce logiciel éducatif relèvent, d'une part, de l'utilisation du jeu et d'autre part, du travail à son rythme pour l'apprentissage du français. Le jeu permet l'accès au sens dans un mode multi sensoriel (audio, image, visuel), qui favorise l'utilisation des indices linguistiques (Linard, 1996).

L'ajout de la traduction des mots et des phrases favorise l'accès au sens via un mode textuel, et le rôle de la langue choisie (maternelle) par l'apprenant est un facteur pour bien comprendre le sens du mot ou de la phrase en français. La combinaison de ces éléments pour véhiculer le même message permet de créer un environnement qui facilite l'apprentissage. Ce logiciel utilise une technique bimodale (audio et texte en L2 et la traduction en L1) qui est bénéfique pour l'apprentissage des langues au niveau débutant. Cette technique permet une meilleure acquisition des éléments lexicaux et une meilleure compréhension orale et écrite des mots et des phrases.

4. Quels sont les objectifs prévus pour *Learning French Language* ?

Learning French Language comprend neuf leçons, dont chacune propose trois types d'activités: la pratique des mots, la pratique de l'oral et des jeux. Les fonctionnalités sur lesquelles est basé ce logiciel pour les débutants sont:

- Les leçons: les premiers mots, la nourriture, les couleurs, les phrases, le corps, les nombres, le temps, les achats, les pays (*figure 2*) ;
- Tester les connaissances acquises: quiz facile et difficile, plus un jeu de mémoire stimulant ;
- Comparer la prononciation à l'aide de la fonction d'enregistrement ;
- Contrôler les progrès de l'apprenant et vérifier le score total et imprimer les progrès récompenser ;
- Aide à l'écran en langue d'interface (plus de 40) disponible à tout moment ;
- Imprimer le propre dictionnaire illustré pour référence pratique.



Figure 2: Écran principal et les leçons

Ces possibilités présentées par ce logiciel sont au service de l'objectif final, c'est-à-dire l'apprentissage linguistique. Les activités proposées seront naturellement dans ce but. On présente des exercices d'acquisition de vocabulaire à partir des images fixes dans chaque activité. Les items lexicaux sélectionnés sont souvent des mots en référence à des réalités concrètes qui peuvent être représentées visuellement et qui font partie du bagage lexical d'un débutant. Ce logiciel est fondé sur l'exploitation des images fixes, avec une voix *off* et la transcription en français. Les quiz présentées sous la forme d'une association image, son et graphie en jeu visent la compréhension orale.

5. Comment les contenus sont présentés ?

Le contenu pédagogique et les différentes entrées possibles dans le logiciel *Learning French Language* sont accessibles à partir de l'affichage de trois écrans successifs. Ce logiciel comprend neuf leçons de base, chaque leçon comprend, à son tour, cinq sections (la pratique des mots, l'oral, le jeu facile et difficile et un dictionnaire visuel) (*figure 3*) et une voie d'accès correspondant à un mode d'apprentissage: le travail au choix. L'organisation de l'écran de travail, identique pour tous les activités, se compose de trois

zones distinctes, facilement identifiables: la zone supérieure pour les informations, la zone médiane ou zone de travail réservée à l'affichage des différents documents et aux réponses, la zone inférieure aux boutons aide et sortir. L'apprenant peut travailler sur n'importe quelle leçon c'est-à-dire qu'il n'y a pas de progression dirigée selon un schéma proche du cours en classe ; les activités ne suivent pas un ordre de progression pédagogique précis. Les choix ne se font pas en fonction des besoins de l'apprenant parce qu'il n'y a pas de démarche pédagogique. L'apprenant ne sait pas d'où il doit commencer, allant du travail d'écoute des mots, des jeux à des exercices de compétence linguistique. L'apprenant doit élaborer son propre parcours, privilégie certaines activités. En effet, ce logiciel n'a pas envisagé une méthode d'enseignement précise. Au niveau de l'ergonomie, *Learning French Language* est un logiciel qui présente les informations à l'écran de manière lisible. Les informations sont bien réparties à l'écran, ce qui permet à l'apprenant de les distinguer et identifier les couleurs vives (bleu, orange,...) et les images animées lui donnent un aspect dynamique et attrayant.



Figure 3: Sections de chaque leçon

6. Quels types de tâches sont proposés ?

À présent nous allons analyser la nature et le contenu des activités ainsi que leur cohérence par rapport aux objectifs, d'une part, et de l'autre, par rapport à la situation particulière d'apprentissage individuel avec le logiciel. Un logiciel est en mesure de proposer deux types de tâches à l'apprenant: les tâches de type de consultation, lorsqu'on ne peut rien modifier à la structure et au contenu de l'application (stable) ; les tâches de type de conception, lorsqu'il s'avère possible de modifier la structure et le contenu de l'application (dynamique) (Mangenot, 1997, 25). Les tâches proposées dans ce logiciel sont de types stables. Les tâches doivent être faites individuellement et l'apprenant développe des attitudes d'écoute. L'acquisition est renforcée par une série d'exercices testant la compréhension et le réemploi de ces mots. L'apprenant doit associer une image avec sa voix alors que la compréhension est facilitée grâce aux images et à l'alternance entre une voix masculine et une voix féminine des personnages animés.

6.1. Nature des tâches proposées

Les premiers exercices portent sur l'écoute des mots et ensuite des phrases de type vrai / faux à l'intérieur d'une leçon. Ils restent de même type d'une leçon à l'autre ce qui peut donner l'impression d'une certaine routine avec ses côtés positifs (type d'activité que l'apprenant retrouve d'une unité à l'autre) ou plus négatifs (impression de monotonie engendrée par la répétition des tâches semblables). Ce logiciel ne propose pas vraiment des activités spécifiques d'interface, d'anticipation, d'expression et la communication. Les deux sortes d'activités, présentées sous forme de jeux simples et difficiles, proposent deux points d'approfondissement et de révision des mots et quelques phrases de la langue française. L'absence de la production écrite se sent tout au long du logiciel.

6.2. Contenu pédagogique

Le contenu pédagogique d'un logiciel éducatif est un ensemble d'unités

de connaissances liées entre elles qui visent à informer et à offrir un espace d'exploration ou d'échange, en vue de permettre à un apprenant d'acquérir et de se construire un savoir (Atlan, 2000). Le contenu pédagogique, par les liaisons qui le structurent, représente le point de vue de l'enseignant et le concepteur sur le savoir qu'ils veulent enseigner. Cette étape comprend deux parties. La première consiste à déterminer les éléments du contenu: texte, image, son, vidéo, etc. ; ces éléments proposent différents points de vue sur le contenu. La seconde concerne l'organisation et la mise en forme des divers éléments. Les données dans un logiciel éducatif sont toutes numériques de plusieurs types: les données informatiques traditionnelles (texte), les données graphiques et images et les données audio et vidéo. L'organisation de ces données peut être simple, complexe, allant du détail au général (déductif) ou inversement (inductif), etc. Deux éléments influencent la sélection et l'organisation du contenu d'un logiciel éducatif:

- Opérationnalisation des objectifs

Cette phase consiste à déterminer des buts minimaux à atteindre et d'en décrire les comportements attendus et les conditions dans lesquelles ils devront se réaliser.

- Activités sur les contenus

A partir des objectifs sont construites des activités. Ces activités embrassent plusieurs champs: « celui des activités cognitives, des activités sensorielles, des activités motrices ... dans chacun de ces champs, il peut s'agir de reproduire, de comparer, d'inventer ... » (Bru, 2001, 41).

Les contenus pédagogiques de ce logiciel recouvrent largement les contenus linguistiques lexicaux. L'organisation des données n'est ni déductive ni inductive puisqu'on enseigne uniquement les mots. Les contenus sont proposés selon une approche notionnelle / fonctionnelle, mais on peut remarquer que le terme de notion ne semble pas utilisé dans le sens d'ensemble de propriétés physiques et culturelles. Le logiciel utilise une stratégie de répétition pour faire apprendre. L'apprenant apprend le mot ou la phrase sans pouvoir les utiliser dans une situation de communication

présentée dans le logiciel ou réelle. Il s'agit donc d'une approche classique de l'enseignement de la langue qui apprend seulement le savoir. La démarche d'apprentissage de ce logiciel permet de tirer parti des avantages: l'apprenant peut travailler à son rythme, à l'abri du regard des autres et de l'enseignant, il peut en outre tirer profit de la dimension ludique des tâches, les rendant plus attrayantes. Or, il n'existe pas, parmi ces contenus des leçons, une relation raisonnée et un lien thématique qui faciliteraient le processus d'apprentissage. Quant aux éléments de civilisation, ils sont absents. Les indices culturels sont des éléments significatifs de chaque langue qui aident l'apprenant à confronter sa propre expérience et sa propre culture à celle des autres. A noter que langue et culture sont liées et qu'en conséquence, on ne saurait reléguer le contenu civilisationnel en annexe ni le présenter comme une leçon de civilisation. Il convient d'intégrer dans une même activité les diverses composantes linguistiques et culturelles de l'enseignement de la langue. Malgré l'absence de références culturelles, les contenus proposés ont un caractère moins classique et plus ludique. Au niveau de contenu, il doit être possible de passer d'une entité des connaissances à une autre, permettant ainsi d'explicitier un détail du thème de l'entité quittée ou de passer à un thème voisin. Il s'agit de l'interactivité dans le contenu. Ce niveau permet d'avoir un aperçu général sur le contenu pédagogique et le savoir à acquérir. D'après ces explications et la démarche présentée dans *Learning French Language*, on peut dire que ce logiciel manque d'une bonne interactivité au service des apprenants.

7. Quel est le public visé par *Learning French Language* ?

Comme nous l'avons déjà constaté, ce logiciel est conçu pour les débutants de plus de dix ans qui désirent se familiariser avec la langue française, et grâce à l'utilisation de plus de quarante langues d'interface, ce logiciel peut s'adresser aux différentes nations souhaitant apprendre le français. L'analyse du public visé a pour but d'obtenir des renseignements permettant de fabriquer un logiciel éducatif qui serait en mesure de s'adapter

le mieux possible aux caractéristiques de cette population. A noter que la seule démarche pédagogique présentée dans ce logiciel ne peut pas répondre à un public varié, sans prendre en compte sa méthode d'apprentissage et ses références culturelles. Par exemple pour déterminer les caractéristiques des apprenants iraniens, nous devons prendre en considération deux facteurs:

A) Facteurs personnels des apprenants iraniens:

Structure cognitive: organisation de l'ensemble des connaissances dont un apprenant iranien dispose à un moment donné ;

▶ Niveau du développement cognitif: niveau de maturation atteint par les apprenants ;

▶ Capacité intellectuelle: niveau général de l'intelligence telle qu'elle est mesurée par les tests généraux et factoriels ;

▶ Facteurs motivationnels et attitudes: ce qui influence le désir de faire quelque chose ou d'atteindre un objectif.

B) Facteurs situationnels des apprenants iraniens:

▶ Facteurs socio-psychologiques: l'interaction élèves/ élèves, élèves/enseignants en Iran et dans le système éducatif actuel ;

▶ Facteurs didactiques: la démarche et l'environnement pédagogique ;

▶ Circonstances réelles: la réalité de la situation dans laquelle se déroule l'apprentissage.

Compte tenu de ces facteurs et de la démarche pédagogique de *Learning French Language*, nous pouvons constater que ce logiciel n'a pas la compétence d'enseigner aux différents publics que les concepteurs avaient visés.

8. Langues d'intermédiaires utilisées sont-elles utiles ?

Learning French Language utilise deux langues: la langue française parlée et écrite à enseigner et plus de 40 langues d'interface écrites selon

86 Plume 4

choix de l'apprenant. La langue française présentée est d'un registre standard et de bonne qualité, produite par l'homme et pas par machine, ce qui représente un facteur important dans l'apprentissage. Pour choisir la langue d'interface, il suffit de préciser cette requête dès le premier écran et on vous salue dans la langue de votre choix, puis les directives apparaissent dans cette langue. Par un simple clic sur le bouton des langues sur l'écran principal, les pages d'entrée dans les unités ou dans les différentes rubriques seront en langue choisie, ainsi que les aides et les consignes. La présence d'une langue d'interface facilite l'utilisation du logiciel et évite évidemment à l'apprenant une situation de blocage devant une consigne qu'il ne comprend pas en français. On doit ajouter que l'emploi de la langue d'interface est utile pour le niveau débutant qui n'a pas encore de la connaissance avec la langue française. L'utilisation ponctuelle de la langue d'interface est justifiée pour s'assurer d'une conceptualisation profitable à chacun. La langue d'interface en persan utilisée est simple et compréhensible pour les directives, les icônes et les aides. Les mots et les phrases des leçons sont accompagnés de la transcription intégrale en persan avec les caractères persans et latins. Mais, l'emploi des caractères latins ne s'avère pas nécessaire et peut désemparer l'apprenant iranien.

9. L'interface utilisée est-elle appropriée ?

Après les premiers instants de tâtonnement, naturels dans tous les nouveaux logiciels, on peut dire que la navigation s'annonce assez simple, d'autant plus que les menus sont en persan. Les menus et les icônes consacrées sont présentés dans la partie centrale de l'écran. Le nombre des icônes et des couleurs est réduit au strict nécessaire, facilitant la navigation et le rendant agréable à l'œil. Les icônes des items sont seulement assistés d'une animation et d'un changement de couleur. Le logiciel présente un fond d'écran des couleurs qui ont la double qualité de limiter la fatigue oculaire et de focaliser l'attention de l'apprenant sur la fenêtre de travail principal qui est de couleur bleue. Mais, tout au long du logiciel il est impossible de sortir

du programme, il faut revenir à l'entrée pour fermer ou aller dans d'autre activité car le système de navigation est linéaire et il n'y a donc aucun lien entre les leçons et les activités. Ce système diminue la facilité d'utilisation des contenus du logiciel par l'apprenant (Otman, 1989, 40). Tous ces problèmes rendent moins pratique l'interface du logiciel.

10. Quelles sont les technologies pédagogiques utilisées ?

Les technologies informatiques donnent la possibilité de créer ce qui ne saurait être réalisé par la seule assistance de la craie, du tableau noir et des moyens audiovisuels traditionnels. Cette présence technologique dans l'éducation facilite la tâche aux apprenants et leur donne plus de motivation. À l'instar de tous les autres logiciels éducatifs, *Learning French Language* utilise des technologies informatiques dans un but pédagogique afin de faciliter le processus de l'enseignement et de l'apprentissage. Nous continuons notre analyse en expliquant les quatre outils utilisés dans ce logiciel éducatif en FLE.

10.1. Dossier de l'apprenant

L'une des technologies utilisées, c'est que le programme crée un dossier de l'apprenant avec son nom sans lequel l'apprenant ne peut pas entrer dans la page principale. Ainsi, est-il possible de voir l'utilisation antérieure et les résultats dans les différents exercices. Ce dossier préparé pour chaque utilisateur aide beaucoup l'apprenant, dans son apprentissage en lui montrant son nom et ses progrès (score) tout au long du logiciel. Cependant, comme ce logiciel n'est pas accessible sur le réseau, ce dossier n'est utile qu'à l'apprenant. L'utilisation d'un dossier pour chaque apprenant s'adresse donc directement à l'apprenant et lui permet d'évaluer ses progrès.

10.2. Enregistrement

Un apport technologique bien utilisé dans *Learning French Language*, c'est l'enregistrement de la voix de l'apprenant, dans la pratique des mots et

de l'oral de ce logiciel. Il permet à l'apprenant de s'entraîner à la prononciation et à la lecture des mots et des phrases en cliquant sur le bouton d'enregistrement ou automatiquement. Après l'écoute fonctionnée, le programme enregistre la voix de l'apprenant et celui-ci peut comparer et évaluer sa prononciation avec la prononciation d'un natif, ce qui permet de corriger sa production orale. Cependant, aucune forme de guidage systémique ou une courbe de prononciation n'est prévue pour faciliter cette comparaison. La qualité technique de l'enregistrement est satisfaisante. Tous les enregistrements du logiciel sont prévus pour un travail de compréhension et production orale. Ces enregistrements sont produits dans un laboratoire de langue et peuvent servir à l'amélioration de la prononciation par la répétition.

10.3. Dictionnaire illustré

Le logiciel *Learning French Language* propose un dictionnaire illustré contenant les mots et les phrases de chaque leçon en forme PDF et imprimable. L'apprenant aura ainsi accès à un dictionnaire qui lui permettra de voir les mots et les phrases en français et en langue d'interface (*figure 4*). La présentation en fichier PDF et l'absence du son, sont les points faibles de ce dictionnaire. L'apprenant doit avoir accès à un dictionnaire audiovisuel qui permet de lire le mot, de l'entendre et de voir une image du référent de ce mot. Cependant, ce dictionnaire peut aider l'apprenant dans son apprentissage grâce aux images fixes et bien dessinées et permet à l'apprenant de mémoriser le mot ou la phrase à part d'une image.

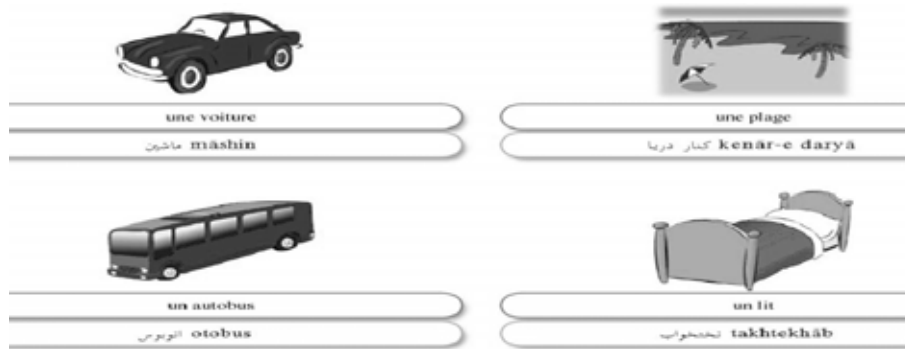


Figure 4: Dictionnaire illustré

10.4. Film dans le logiciel

Les petites vidéos qui oralisent de l'écrit avec une intonation plus ou moins adaptées, apparaissent comme les parents pauvres de *Learning French Language*. Les deux personnages présentés en bande dessinée dans toutes les vidéos, ne prononcent pas vraiment les mots et les phrases, d'autant qu'il n'y a pas un geste approprié qui peut suggérer la réalité. Les bandes dessinées de ce logiciel ne reflètent pas également les aspects culturels de la langue enseignée spécialement, dans les activités d'expressions où l'apprenant voit et entend des phrases. *Learning French Language* n'a que des images fixes: photos ou aquarelles et des images animées. Le manque des vidéos pédagogiques se sent comme un support audio-visuel très important dans ce logiciel éducatif de langue étrangère.

11. Aides et commentaires prévus sont-ils suffisants ?

Un élément important dans chaque logiciel est l'aide envisagée pour guider l'apprenant tout au long du logiciel. Dans *Learning French Language*, il y a la possibilité de rappeler l'aide partout en cliquant sur le bouton d'aide placée, à gauche de l'écran. Les aides et les commentaires sont présentés dans la langue d'interface et informent l'apprenant des instructions nécessaires à sa navigation. L'utilisation de plus de 40 langues

90 Plume 4

d'interface est un facteur efficace mais, l'aide présentée est relativement rudimentaire du moins pour une première utilisation. Dans ce logiciel, le menu "aide" à deux rôles est présenté: d'abord, l'aide sur la navigation et le second, l'aide sur l'écran. L'aide à la navigation donne des informations sur les boutons et icônes qui sont à l'écran. Elle se présente sous la forme d'une fenêtre dans la langue d'interface. Les informations présentées sont claires et aident l'apprenant à bien utiliser les icônes. L'aide sur l'écran en cours renseigne l'apprenant sur les icônes et les boutons disponibles pendant une activité. Elle indique la procédure à suivre pour réaliser l'exercice d'après la consigne sur une fenêtre en langue choisie.

12. Comment se fait l'évaluation de l'apprenant ?

L'évaluation de la progression d'apprenant est un élément principal dans chaque logiciel éducatif qui évalue et informe l'apprenant face aux tâches proposées dans le logiciel. L'utilisation d'un mode d'évaluation offre une prise en charge importante de l'apprenant tout en l'associant à son apprentissage (Otman, 1989, 37). Lors de la première utilisation de *Learning French Language*, il crée un fichier personnel à partir d'un écran d'identification et peut ainsi suivre ou reprendre un travail interrompu là où il l'avait laissé. Le programme montre sur la page principale le nom et le score de l'utilisateur. L'évaluation se fait à travers les exercices présentés dans chaque leçon. En cas d'une bonne réponse, une confirmation oui et cinq notes sont ajoutées alors qu'une mauvaise réponse est accompagnée d'une réponse non et diminue deux notes du score obtenu. Au terme des exercices, un bilan s'affiche avec le score final. L'élaboration du bilan personnel à partir des bilans de fin des exercices s'effectue par une pondération du nombre des réponses trouvées au premier essai et aux suivants par rapport au nombre total des réponses à trouver. Le score final pour *Learning French Language* est 1800 (*figure 5*), ce logiciel permet ainsi une évaluation quantitative. Il faut noter que les réponses données par l'apprenant se limitent à un choix dans une liste des réponses possibles. Ce logiciel éducatif

n'a pas la possibilité de gérer l'analyse des réponses ouvertes ou semi ouvertes, ce qui lui donne un haut degré de fiabilité et permet d'élargir la compétence d'expression. L'apprenant est toujours évalué sur la compréhension orale et non pas sur l'expression orale et la mauvaise réponse est pénalisée, mais il a la possibilité de refaire un exercice pour améliorer son score. La présentation des tâches sous forme du jeu est un facteur important utilisé dans ce logiciel qui place l'apprenant dans une perspective de progrès constant et toujours perfectible de maîtriser des connaissances. Cette restitution de la dimension dynamique d'apprentissage est essentielle pour aider des apprenants débutants fragilisés par l'échec à relativiser leurs erreurs, à améliorer leurs stratégies d'apprentissage.



Figure 5: Écran d'évaluation

13. Résultats de l'analyse de *Learning French Language*

Nous pensons que le modèle du logiciel éducatif en FLE à l'usage des apprenants iraniens doit être spécifique, en nous appuyant sur notre analyse qui a fait ressortir les points faibles de ces types de logiciels éducatifs. Notre analyse nous permet de constater que le concepteur doit prendre en compte les éléments comme: la démarche pédagogique, les stratégies d'apprentissage, les besoins et les aspects culturels pertinents du public visé,

ceux qui sont les insuffisances des modèles existants. L'éducation est un processus dynamique qui doit s'adapter aux demandes de l'environnement et aux caractéristiques sociales, et les attentes envers l'utilisation des logiciels en éducation sont toujours très grandes (Naymark, 1999, 34).

A partir des analyses, nous allons avancer des propositions qui pourraient ouvrir des horizons sur l'élaboration d'un logiciel éducatif pour l'enseignement du français à un public persanophone.

La présence des critères suivants pourrait améliorer le contenu du logiciel éducatif en FLE:

- Une tâche linguistique réellement profitable est celle qui part des données riches et authentiques, qui propose des activités cognitives et qui prévoit des interactions variées pendant et après l'exécution de la tâche. Le contenu linguistique s'enrichira ainsi et favorisera l'initiation à la culture de L2. Il faut que les activités se présentent selon une progression didactique: d'abord les activités d'introduction (pour découvrir un élément linguistique), ensuite les activités d'entraînement systématique (pour mémoriser un élément linguistique) et enfin des activités de prolongement.

- Il faut que le concepteur considère la démarche d'apprentissage des apprenants iraniens qui cherche toujours l'ordre et la progression logique. Ce facteur influence l'arrangement des données du logiciel et peut aider l'apprenant. Une classification et une organisation des données du contenu aideront l'apprenant à mieux repérer ce qui répond à son besoin et à donner la possibilité de recherche classée sur différents thèmes. Par exemple, la progression logique du contenu de la grammaire est l'un des éléments qu'il faut respecter.

- Il faut bénéficier des possibilités « multimédia », accorder à l'apprenant la possibilité d'écouter et de répéter les mots et les phrases qui permettent de vérifier la prononciation en la comparant avec un modèle correct.

- Le logiciel éducatif doit mettre à la disposition de l'apprenant des possibilités d'interaction comme les forums de discussion sur le réseau ou sur le site ; ceci permet à l'apprenant d'entrer en contact avec les autres et

changer ses idées avec les autres apprenants et de poser ses questions à l'enseignant sur la ligne. Cette possibilité prépare une interaction en groupe pour les apprenants par le logiciel.

Nous avons essayé de faire relever dans la présente recherche sur *Learning French Language* les points forts et faibles de ce logiciel éducatif en FLE, évidemment les points forts peuvent nous aider dans l'élaboration des logiciels éducatifs en FLE à l'usage des apprenants iraniens. Mais, il est nécessaire d'en expliquer les côtés faibles pour élaborer une démarche pédagogique appropriée aux apprenants iraniens. Les limites de ce logiciel tiennent en effet à la nature du produit fermé au contenu stable, rigoureusement conçu, mais auquel l'enseignant et l'apprenant doivent s'adapter puisqu'ils ne peuvent pas le modifier. Dans ces types de logiciels, le rôle de l'enseignant se réduit au minimum et l'apprenant se trouve dans une situation d'apprentissage erronée. Le logiciel doit apporter un encadrement pédagogique et la présence enseignante. *Learning French Language* ne suit pas une démarche pédagogique complète et n'est pas à la hauteur des besoins actuels des enseignants et des apprenants. Il n'y a pas la possibilité de choisir un mode de travail par l'apprenant. Le seul mode présenté est le mode libre qui permet de naviguer, selon ses intérêts et sa curiosité dans l'ensemble des thèmes et des activités. Ce mode libre ne peut pas se pratiquer en l'auto apprentissage parce qu'il ne propose pas un parcours de travail. Le mode libre favorise l'autonomie, mais ne guide pas la progression. Alors que le logiciel éducatif doit avoir un mode guidé et dynamique. Malgré le soin apporté à la conception des écrans et à l'ergonomie qui rendent ce logiciel agréable à l'apprenant, mais l'organisation des contenus et la nature des activités ne sont pas satisfaisantes. *Learning French Language* présente un atelier thématique, c'est-à-dire des activités organisées autour des neuf thèmes et ne manœuvre pas dans d'autres ateliers comme conversation, écrit, culture ou grammaire de base. D'après notre analyse, ce logiciel éducatif est plus orienté vers des

94 Plume 4

activités d'ordre purement linguistique que vers des activités communicatives. De fait, il n'entraîne pas l'apprenant débutant à la communication. L'expression orale se résume à la répétition et non à la simulation des dialogues. Les thèmes proposés dans ce logiciel sont plutôt classiques. Il n'y a pas une relation thématique et les leçons ne suivent pas un fil narratif et sont organisées selon un plan traditionnel.

Learning French Language souffre aussi de l'absence d'une documentation appropriée sur la description du produit, de sa mise en service et de son utilisation pédagogique. De telles informations aident l'enseignant à bien enseigner et l'apprenant à bien choisir ses stratégies d'apprentissage. Alors que la documentation doit être disponible sur papier ou en ligne sur le site. Sur la page d'entrée du logiciel, il y a un bouton qui s'ouvre sur le site, c'est seulement pour signaler les autres produits en ligne. Le site ne permet pas de trouver une foire aux questions ou de dialoguer avec les autres apprenants.

Les objectifs culturels dans l'apprentissage des langues jouent un rôle très important, mais les concepteurs de ce logiciel n'ont pas pu s'inspirer de cette conception de l'enseignement, et les aspects culturels de L1 et L2 sont totalement absents dans les thèmes et les activités proposés. Les images fixes ou animées sont dépourvues d'une touche culturelle de la langue française et ne prennent pas en compte les références culturelles des apprenants, issus de différentes nationalités.

Conclusion

Au terme de notre parcours, nous pouvons conclure que les contenus pédagogiques présentés par *Learning French Language* ne répondent pas aux besoins des apprenants iraniens, parce que ce logiciel éducatif n'a pas pris en compte une méthode d'apprentissage approprié et enseigne les savoirs de la langue et non pas les savoirs faire, autrement dit, le côté communicatif est absent.

Il faut avoir, avant tout, une juste conception du public auquel s'adresse

le logiciel éducatif en FLE et trouver le style d'apprentissage prédominant qui permettra d'organiser le contenu pédagogique approprié. L'essentiel est que l'apprenant soit activement occupé à résoudre ses problèmes dans la langue cible. Un bon logiciel éducatif devra prendre en compte la démarche d'apprentissage des apprenants et leur donner une idée claire sur les objectifs visés, dans la perspective de leur culture, les caractéristiques de leur langue maternelle, leurs besoins et centres d'intérêt. L'organisation des contenus, dans *Learning French Language* ne suit pas une méthode précise et adaptable aux apprenants iraniens et ceux-ci se trouvent devant des contenus faux. Ce logiciel n'a pas pu aussi profiter des technologies informatiques comme film et simulation pour enseigner la langue française. Il incombe donc au concepteur d'un logiciel éducatif de langue de prendre en considération les aspects pédagogiques et techniques appropriées qui organisent le contenu pédagogique du logiciel et les focalisent sur l'objectif final (Springer, 1999).

Bibliographie

- ATLAN, J., "L'utilisation des stratégies d'apprentissage d'une langue dans un environnement des TICE", *ALSIC*, n° 3-1, 2000.
- BERGER, G., *L'éducateur et l'approche systémique*, Document UNESCO, 1984.
- BRU, M., *L'enseignant, organisateur des conditions d'apprentissage. Dans la pédagogie: une encyclopédie pour aujourd'hui*, Pédagogies, ESF éditeur, 2001.
- Cuq, J.-P., *Dictionnaire didactique du français*, Paris: CLE, 2003.
- DEMAIZIERE, F., *Enseignement assisté par ordinateur*, Ophrys, 1986.
- DEMAIZIERE, F. & Dubuisson, C., *De l'EAO aux NTF – Utiliser l'ordinateur pour la formation*, Ophrys, 1992.
- LINARD, M., *Des machines et des hommes – Apprendre avec les nouvelles technologies*, L'Harmattan, 1996.
- MANGUENOT, F., "Multimédia et activités langagières", *Le français dans le monde - Multimédia, réseaux et formation*, numéro spécial, n°291, juillet, 1997.
- NAYMARK, J., *Guide du multimédia en formation*, Retz, 1999.

96 Plume 4

OTMAN, G., "Éléments pour une grille d'analyse et d'évaluation critique de didacticiels de langue", *Bulletin Enseignement*, n°54, 1989.

SPRINGER, C., *La didactique des langues mise au net: quelles évolutions curriculaires pour le début du XXI^e siècle ?*, in *De la didactique des langues à la didactique du plurilinguisme - Hommage à Louise Dabène*, Grenoble: CDL-Lidilem, 1999.