



Alsic

Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information
et de Communication

Vol. 2, n° 2 | 1999

Vol. 2, n° 2

Du laboratoire audio au laboratoire multimédia

Béatrice Vautherin



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1634>

ISSN : 1286-4986

Éditeur

Adalsic

Référence électronique

Béatrice Vautherin, « Du laboratoire audio au laboratoire multimédia », *Alsic* [En ligne], Vol. 2, n° 2 | 1999, document alsic_n04-poi2, mis en ligne le 15 janvier 2000, Consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/1634>


CC-by-nc-nd

Du laboratoire audio au laboratoire multimédia

Béatrice VAUTHERIN
Université Paris III, France

Résumé : *Les évolutions technologiques récentes amènent les enseignants de langues à faire des choix pour intégrer les outils multimédias dans leur pratique. Les investissements qu'implique cette modernisation, tant en termes de budgets qu'en termes de formation des utilisateurs, nécessitent que ces choix soient éclairés. La complexité du domaine appelle la fédération des compétences et la circulation de l'information pour surmonter les obstacles les plus fréquents. On trouvera ci-dessous une contribution à ce débat sous la forme d'un état des lieux dans une université spécialisée dans les langues et de l'examen détaillé d'un aspect particulier assez épineux, mais incontournable, la création de cours multimédias à partir de matériel pédagogique existant.*

1. Introduction

 L'irruption de la micro-informatique multimédia sur le marché grand public témoigne de la place qui lui est reconnue comme outil éducatif notamment. Les revues des associations de parents d'élèves, par exemple, comportent régulièrement des rubriques sur ce thème. Si les particuliers sont incités à s'équiper, les institutions ne sauraient rester en dehors de cette évolution. La question n'est donc plus à ce jour "faut-il avoir recours au multimédia ?", mais plutôt "comment l'utiliser au mieux ?". C'est la question que se posent beaucoup d'établissements où l'on étudie les langues, dont l'apprentissage ne concerne pas que les spécialistes mais fait partie de nombreux cursus. Là où les langues sont étudiées depuis longtemps, il s'agit concrètement de renouveler le parc de laboratoires de langues qui avait été installé dans les années 60 et renouvelé régulièrement depuis lors. C'est un problème qui se pose dans de nombreux établissements et les remarques qui suivent visent à tirer les enseignements d'une expérience pratique pour permettre d'aller de l'avant et de sortir des blocages.



2. Les nouvelles technologies à l'Université Paris 3 : Quelques éléments historiques et institutionnels

Issue de l'ancienne Sorbonne, l'Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle offre des formations dans de nombreux cursus de langues et dispose de laboratoires de langues depuis sa fondation au début des années 70. Nous sommes actuellement équipés au Centre Censier de six laboratoires audio de 18 postes et d'un laboratoire multimédia sur PC de 12 postes équipés du logiciel *LAVAC* (Toma, 1992). L'Institut d'Allemand est équipé d'un logiciel *Hyperlab* (Janitza et Jablonka, 1995). Le passage au multimédia constitue une évolution récente. L'université s'est intéressée aux nouvelles technologies depuis le début des années 90 dans le cadre de l'orientation (tests informatisés) et de la lutte contre l'échec avec la mise en place d'un programme de tutorat faisant appel au multimédia. Depuis la rentrée 1996, je suis responsable d'un module de maîtrise consacré aux nouvelles technologies qui inclut un stage non obligatoire. L'un des étudiants de la promotion 97-98 a fait son stage à la rubrique multimédia du journal *Le Monde*, auprès d'Annie Kahn, journaliste responsable de la rubrique. L'ensemble du groupe a travaillé à un banc d'essai des didacticiels récents disponibles sur le marché, dont les résultats ont été publiés dans *Le Monde TRM* du 25-26 janvier 1998.

3. Période de transition

Quelques principes pratiques

Le passage aux technologies multimédias, notamment pour les laboratoires de langues, implique un investissement en matériel et en logiciels, l'aménagement des locaux et l'installation des machines. Il implique aussi la formation des enseignants utilisateurs et des techniciens avant la mise en service et dans les débuts de l'utilisation.

Dans un premier temps, le nouvel utilisateur ne doit pas avoir à créer ses propres cours pour ne pas être submergé par la somme de nouveaux savoir-faire à acquérir. Il est préférable, me semble-t-il au terme d'une expérience de trois ans, de commencer par utiliser des cours créés par d'autres et d'y apporter des modifications, si nécessaire, avant d'envisager ses propres créations. C'est une excellente manière de se familiariser avec l'interface sans mélanger les rôles. Le rôle d'utilisateur en lui-même demande une bonne capacité d'adaptation. L'observation de cours créés par d'autres permet aussi de réfléchir à ses propres projets en notant systématiquement ce qu'on aime et ce qu'on aime moins. J'ai personnellement utilisé le cédérom de Tony Toma, concepteur du logiciel *LAVAC*, *Murder in the Family*, expérience décrite dans Toma (1996).

Il est indispensable également d'avoir un technicien, surtout lors des premières séances d'utilisation, car les étudiants, eux aussi, ont besoin de se familiariser avec les machines. Il est important que les conditions d'utilisation favorisent la confiance et l'intérêt et n'engendrent pas le découragement.



Un aspect à ne pas négliger est celui de la préparation des séances de laboratoire multimédia. Il faut pouvoir accéder à un poste multimédia disponible dans un autre lieu quand le laboratoire est occupé.

Cadre institutionnel

J'utilise le laboratoire multimédia une heure par semaine dans le cadre d'un cours de langue anglaise orale en première année dans la filière Langues Etrangères Appliquées. Le programme de langue orale couvre une vaste partie du domaine, sinon l'ensemble, car il n'a pas de prolongement au delà de la première année dans cette filière. Nous présentons aux étudiants une introduction à la transcription phonémique, les phénomènes de réduction vocalique dans les syllabes non accentuées, la différence entre mots accentués et non accentués, les formes pleines et réduites des mots grammaticaux, les principales règles d'accentuation des mots polysyllabiques, quelques éléments d'intonation, les phonèmes, et quelques règles de phonographématique.

Les étudiants reçoivent deux heures d'enseignement chaque semaine, une heure de travaux dirigés (TD) et une heure de travaux pratiques en demi-groupes (TP). C'est dans l'heure de TP que j'utilise le laboratoire multimédia *LAVAC*. Les étudiants travaillent sur le programme de phonétique/phonologie (35 minutes) et s'entraînent à la compréhension (20 minutes).

Le matériel pédagogique disponible

Les cassettes audio correspondant au programme ont été élaborées au cours des années précédentes et sont accompagnées de documents de travail figurant dans le polycopié. Ce matériel, mis à jour et remanié chaque année, représente une somme de travail considérable de l'équipe et surtout de la responsable du cours. C'est notre point de départ. Au cours d'une année universitaire, compte tenu des séances consacrées au contrôle des connaissances et du fait que les étudiants viennent en laboratoire une fois tous les 15 jours, nous proposons une dizaine de séances d'une heure (répétées pour l'autre demi-groupe). J'ai entrepris de convertir une partie de ce matériel pour pouvoir l'utiliser en salle multimédia. Je dois signaler que depuis que j'ai goûté au multimédia, je ne fréquente plus les laboratoires audio, tout en reconnaissant leur utilité, qui n'est sans doute pas près d'être démentie. J'ai donc entrepris de créer peu à peu des leçons multimédias à partir du matériel existant.

4. Conversion d'une séance de laboratoire audio en laboratoire multimédia

Préparation de la maquette, sélection des exercices, critères et contraintes

L'un des premiers cours, réalisé avec l'aide de Frédéric de Bailliencourt de la société "C Puissance 3" est une leçon d'introduction à la transcription phonétique. La séance de laboratoire audio comporte cinq exercices d'application du cours suivis d'un exercice d'entraînement à la compréhension.



J'ai sélectionné les exercices qui me semblaient les plus intéressants à exploiter en multimédia et j'en ai retenu trois, précédés d'une brève introduction avec présentation des symboles utiles pour l'anglais de l'Alphabet Phonétique International (IPA) :

- a. Déchiffrement de phrases transcrites en IPA et conclusions sur les homographes.
- b. Répétition d'un dialogue ancré dans une situation de communication de la vie quotidienne. L'attention des étudiants est attirée sur le phénomène de réduction vocalique dans les syllabes non accentuées.
- c. Déchiffrement d'une bande dessinée (BD) dont les bulles sont transcrites en IPA et saisie du texte avec score automatique.

Les principaux choix

Langue des instructions

Elles sont en anglais comme dans le document pédagogique d'origine. La séance de laboratoire est pensée comme un moment d'immersion dans la langue cible, on évite donc de passer continuellement d'une langue à l'autre. En outre, on suppose que le niveau des étudiants en première année à l'université doit être suffisant pour leur permettre de comprendre sans difficulté des consignes en anglais.

Leçons Tout 15:35:02 0

lab2'

- 1 -
- 2 - Welcome
- 3 - IPA
- 4 - Introduction (start)
- 5 -
- 6 -
- 7 -
- 8 -
- 9 -
- 10 - List of symbols (start)
- 11 - READ
- 12 - Read
- 13 -
- 14 -
- 15 -
- 16 -
- 17 -
- 18 - TYPE your answers (start)
- 19 - P
- 20 - S
- 21 - W
- 22 - T
- 23 - l'd

UNIVERSITE PARIS III
SORBONNE NOUVELLE
Institut du Monde Anglophone/CAVI

AN 112 - ANGLAIS Langue Orale
Première année LEA

Professeur **Etudiant** **Prof/Etud** **Enregistre** **Pause** **Appel Prof** **Quitter**



Gestion de l'écran

L'écran par défaut du langage-auteur *LAVAC* est divisé en trois parties. Dans la partie gauche se trouve la liste des séquences, qui permet de se repérer dans la leçon, en haut à droite se trouve l'image et en bas à droite le texte. Les commandes se trouvent dans un bandeau en bas de l'écran (Figure 1). J'ai essayé à plusieurs occasions de modifier cet écran par défaut, par exemple pour avoir une image plein écran, mais dans bien des cas, j'ai regretté ce choix car s'il y a le moindre problème dans le déroulement de la leçon, on n'a plus accès ni aux commandes ni à la liste des séquences.

Le texte, caractères, taille

On a évité de charger de texte chaque écran. Le nombre de lignes est limité, la taille des caractères toujours grande pour tenir compte du fait que la lecture à l'écran n'est pas très confortable. La fenêtre de texte comporte une barre de défilement vertical mais il est préférable que les étudiants aient l'ensemble du texte à l'écran afin d'éviter toute manipulation.

Choix des couleurs

Les symboles phonétiques de l'API apparaissent en **cyan foncé** comme dans le *Longman Pronunciation Dictionary* de Wells (1990), qui reste une référence majeure même si la quinzième édition du Jones est disponible depuis 1997 (mais sans couleurs). Les corrigés sont en **magenta**.

Les textes apparaissent en noir ou en **bleu**, et les voyelles des syllabes non accentuées en **gris**.

Il serait souhaitable que se mettent en place des normes de présentation pour le multimédia comme il en existe pour les publications imprimées.



Figure 2 : Copie d'écran d'une leçon de phonétique

Les combinaisons texte / image / son

Le multimédia permet de travailler le texte, le son et l'image fixe ou animée sur le même support. C'est cette spécificité que l'on a exploitée tout en essayant de faire attention à deux points essentiels :

- L'image ne doit pas être utilisée de façon "décorative" et arbitraire comme on le voit parfois au journal télévisé, par exemple.
- L'écran de texte ne doit pas être surchargé, comme on peut le voir dans certains produits d'EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur). Chaque combinaison est motivée, la présence de tel ou tel média doit être utile à l'étudiant, voire indispensable et non constituer un bruit qui le détourne de l'essentiel.



Réalisation, médiatisation

Son : Enregistrement ou numérisation des documents sonores

L'ensemble des cassettes du cours a été numérisé, avec l'aide des étudiants de maîtrise, et constitue une banque de données dans laquelle on peut puiser. La médiatisation la plus commode sur *LAVAC* consiste à commencer par le séquençage automatique de la bande son (analogique ou digitale). Ici, j'ai procédé en plusieurs étapes car certains sons ont été enregistrés spécialement pour cette nouvelle version multimédia et ajoutés après le séquençage de la cassette d'origine. Après avoir travaillé de longues heures en multimédia on devient plus exigeant, et il arrive que l'on refuse de réutiliser un document sonore de qualité médiocre.

Texte : Problème des symboles phonétiques

La saisie du texte se fait dans Word mais l'utilisation des symboles phonétiques n'est pas aisée. J'ai utilisé la police *IPA-Chambers*. Il n'est pas facile de trouver les caractères sur le clavier. Par exemple, pour obtenir le "schwa", il faut taper B (b majuscule) puis sélectionner la police *IPA-Chambers*. La taille des symboles phonétiques ne correspond pas à la taille des caractères de la police utilisée pour le texte (par exemple, la police *Times New Roman* de 10 points correspond à la police *IPA-Chambers* de 12 points). Si la saisie en IPA est lourde pour le concepteur/médiatiseur du cours, elle est à exclure totalement pour l'étudiant. On lui demandera uniquement de reconnaître et de déchiffrer l'IPA, jamais de saisir. A l'avenir, il faudra trouver des moyens simples d'accès aux symboles phonétiques pour que les étudiants puissent produire des transcriptions. Ce sera l'objet d'un travail ultérieur, en collaboration avec le développeur du logiciel.

Image

La numérisation d'un plan de Londres et d'une bande dessinée est une tâche relativement simple. On a utilisé un numériseur et enregistré les images au format *bitmap*. Les retouches ont été faites avec le logiciel *Image-in*. Il a fallu notamment effacer le texte des bulles de la BD et le remplacer par les transcriptions phonétiques des paroles.

Expérimentation, Modifications, Validation.

Les étapes de conception et de réalisation ne peuvent être totalement disjointes lorsqu'on utilise un outil nouveau dans une phase expérimentale. Certaines idées qui paraissent séduisantes sur le papier s'avèrent techniquement irréalisables ou trop lourdes à mettre en œuvre. Le résultat a été présenté aux étudiants du séminaire de maîtrise pour analyse et suggestions de modifications. Les étudiants ont analysé en détail cette leçon et rédigé leurs remarques tant positives que négatives. Un certain nombre de critiques ont trouvé des solutions techniques et des modifications et des corrections ont alors été faites.



Les finitions sont fastidieuses, et le logiciel de création réserve quelques mauvaises surprises. Nous avons envoyé la leçon à Montpellier chez le développeur pour y faire résoudre certains problèmes, mais elle en est revenue avec de nouveaux problèmes. Les automatismes ne sont pas forcément agréables car on ne contrôle pas le déroulement de la leçon. Personnellement, je préfère laisser la main à l'étudiant pour l'inciter à intervenir plutôt que de faire dérouler un programme qu'il regarde passivement.

Certains exercices nécessitent l'apparition de plusieurs fenêtres à l'écran et il est important de bien les positionner dans l'écran. C'est une tâche longue et minutieuse mais sans difficulté majeure.

Pour que les corrigés soient plus utiles, on a cherché à afficher sur le même écran la réponse donnée par l'étudiant afin qu'il puisse comparer. C'est possible, mais là encore, il y a un certain nombre de tâches à effectuer sur chaque séquence.

Enfin l'évaluation sous forme de score automatique a dû être retouchée plusieurs fois en raison de problèmes de calculs (prise en compte du nombre d'essais permis) et de présentation de l'affichage du résultat.

La leçon a été utilisée à la satisfaction des étudiants en novembre 1997. Il faut souligner l'intérêt des étudiants pour ce nouveau type de laboratoire, leur capacité d'adaptation et leur tolérance. Cependant il faut beaucoup aider certains à manipuler, il est donc nécessaire de travailler avec un groupe restreint dans les débuts.

5. Conclusion et perspectives

Il faut d'abord souligner la conjonction de facteurs qui favorise le développement du multimédia à Paris 3. Les problèmes concrets qu'il faut résoudre amènent à s'interroger sur la didactique des langues et peuvent amorcer un cycle de recherche-action. Les interactions entre les enseignants, les étudiants d'un niveau avancé et le concepteur du langage-auteur créent une dynamique. Les étudiants qui ont créé des leçons avec le langage-auteur *LAVAC* sont devenus des interlocuteurs exigeants pour

le concepteur.

Cet élan est cependant freiné par différents obstacles. Le passage au multimédia est marqué d'une contradiction majeure. Pour créer des cours dans un délai raisonnable, on se contente d'habiller des cassettes audio mais on n'exploite sans doute pas au mieux les possibilités du nouvel outil. La réutilisation du matériau existant est parfois décevante, le nouvel outil faisant ressortir les défauts de certains enregistrements, par exemple. La création reste très lourde même pour des enseignants ayant une longue pratique de l'informatique. La création de cours ne doit pas être considérée comme un hobby, il faut qu'elle soit intégrable dans des services d'enseignants et de techniciens spécialisés.

Doit-on se contenter d'utiliser des produits du commerce ? Les catalogues ne sont pas très riches et devant cette alternative impossible, la majorité des collègues de langue préfère continuer d'utiliser les laboratoires audio. En tous cas, la production universitaire n'est pas près de devenir industrielle ! Il faudrait fédérer les énergies et envisager de mettre en place des structures de type professionnel comme Videoscope à Nancy, tout en offrant aux enseignants la possibilité d'intervenir pour modifier ou compléter un cours existant selon leurs besoins et leurs goûts.



Références

Bibliographie

Toma, Tony. (1996). "Pour un didacticiel multimédia de langues : positionnement technologique et méthodologique, mise en oeuvre d'activités métalinguistiques d'apprentissage". *ASp* (Anglais de Spécialité), numéro 11-14, pp. 363-388.

Logiciels

Janitza et Jablonka. (1995). *Hyperlab*. Paris : IFUM de Paris. Consulté en novembre 1999 : <http://certem.paris.iufm.fr/hyperlab>

Toma, T. (1992). *LAVAC*. "C Puissance 3". Consulté en novembre 1999 : <http://www.alizes.fr/cp3i>.

A propos de l'auteur

Béatrice Vautherin est agrégée d'anglais, docteur en linguistique anglaise et maître de conférences à l'UFR du Monde Anglophone de l'Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle. Elle enseigne la langue orale, la grammaire, la linguistique de la première année de DEUG à l'agrégation, et anime un séminaire de maîtrise sur la méthodologie et la pratique des outils multimédias. Coauteur d'une *Syntaxe anglaise* avec F. DUBOIS-CHARLIER chez Vuibert en 1997, ses recherches actuelles s'orientent vers l'utilisation des grands *corpus*.

Courriel : Beatrice.Vautherin@univ-paris3.fr

Adresse : Université Paris III, Institut du Monde Anglophone, 5, rue de l'Ecole de Médecine, 75006 Paris, France



