

ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION DE L'ENVIRONNEMENT E.A.O. EN CLASSE DE LANGUE

Christiane BOURGUIGNON

Qu'il s'agisse de marketing ou de biologie le recours à un nouveau produit s'accompagne de procédures évaluatives. L'informatique pédagogique n'échappe pas à la règle. La décennie qui s'achève a été dominée par le thème de l'évaluation, - des logiciels bien sûr avec prolifération de grilles d'analyse et de typologies classificatoires, - de l'outil informatique lui-même dans ses apports à l'élève et à l'enseignant.

C'est aussi à cette problématique que nous avons contribué avec le soutien de deux contrats de recherche de la Direction Supérieure de la Recherche, - l'un portant sur l'évaluation de l'outil informatique dans l'élaboration d'une tâche pédagogique spécifique : la construction d'une notion grammaticale¹, - l'autre, sur l'évaluation de quelques aspects de l'environnement E.A.O.².

A travers l'expérimentation de 12 logiciels d'anglais par un public de 300 élèves de collège et sollicitation d'une vingtaine de professeurs³, nous avons essayé d'éclairer trois aspects de l'utilisation de l'ordinateur :

- les conditions et les stratégies d'apprentissage de l'élève,
- la perception de l'environnement E.A.O. par les utilisateurs, élèves et enseignants,
- l'évaluation des logiciels par les utilisateurs (élèves et enseignants).

1 "Evaluation de l'apport de l'outil informatique dans une activité pédagogique spécifique : l'appropriation de certaines notions grammaticales en vue de l'apprentissage d'une langue étrangère". Rapport DSUPII, 1987-1988, Centre de Didactique des Langues.

2 "Stratégies d'apprentissage et didacticiels de langues. Contribution à une évaluation". Rapport DSUPI3, 1988-1989, Centre de Didactique des Langues.

3 auxquels j'adresse mes remerciements les plus vifs pour leur participation active à ces recherches et tout particulièrement à J. AUDRERIE, M.C. GARDEN, O. POUCHOL.

I - MIEUX CONNAÎTRE LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

Comment l'élève apprend-il à partir de ce nouveau support ? Qu'est-ce qui est modifié ? En quoi les facteurs cognitifs et affectifs de la situation d'apprentissage sont-ils sollicités ?

L'observation de "ce que fait l'élève" devant l'ordinateur, tâche délicate mais tellement enrichissante pour l'observateur⁴, nous a permis d'approcher ce que même en situation traditionnelle on a encore si peu élucidé : "Comment l'élève apprend". Notre hypothèse est qu'en situation EAO les élèves apprennent différemment. A partir de ce support, ils semblent élaborer des stratégies spécifiques.

Nous nous sommes intéressés particulièrement au décodage de l'information. A travers le mode de lecture de la page écran nous avons perçu l'importance des procédés graphiques dans la présentation de la page écran, dans l'organisation des données et leur impact sur la compréhension, la mémorisation et l'assimilation des savoirs. Par exemple, nous avons noté que le décodage de l'information à partir de la page écran ne se fait pas de la même façon qu'à partir de la page papier. Lecture sélective sur le modèle de la perception iconique elle est souvent accompagnée de difficultés de mémorisation.

Encore insuffisante pour être généralisée cette observation est à approfondir pour éclairer en premier lieu le concepteur/réalisateur de didacticiels sur la spécificité du support : il devra en particulier recourir à des procédés graphiques pour organiser l'écran en zones de travail et structurer l'information pour aider le travail de la mémoire. L'information sur la page écran ne peut être présentée comme sur une page papier sous peine de développer chez l'apprenant des attitudes régressives de lecture telles que l'oralisation ou autres procédures de soutien (suivre le texte avec le doigt par exemple) avec les risques inhérents à ce type de pratique (mauvaise compréhension de la signification du message, lassitude...).

Ces recommandations peuvent apparaître comme des évidences. Elles ne sont malheureusement pas toujours intégrées dans le cahier des charges de tous les didacticiels.

D'autre part, ce que permet la machine sur le plan affectif, l'individualisation, le désir de travailler à son propre rythme, le goût de

⁴ Nous rejoignons les remarques de R. ETIENNE dans le n°56 d'EPI sur la difficulté et la nécessité de cette analyse sérieuse de l'activité de l'élève.

la découverte, le plaisir de ne plus être tributaire du Groupe Classe et de pouvoir améliorer son score à l'abri des remarques, ont des effets évidents sur les facteurs affectifs de l'apprentissage, sur le goût d'apprendre et la motivation à réussir.

II - MIEUX CERNER L'APPORT DE L'ORDINATEUR

L'analyse des questionnaires d'attitudes et de comportements proposés au cours des expérimentations fait apparaître une modification positive de la relation enseignant-élèves : le Prof est vu dans d'autres situations de conseil, d'assistance et non seulement de dispensateur de connaissances : il n'est plus le Centre, l'unique source de savoir, le Censeur, mais toujours la Référence. C'est contre la machine que les élèves se battent pour comprendre, apprendre et améliorer leurs performances. C'est leurs camarades qu'ils sollicitent pour dépanner et débloquer la progression de la tâche.

Ce mode de circulation triangulaire du savoir et de la communication met en place une autre structure de classe pour un autre type de fonctionnement pédagogique. C'est pour mieux le cerner que nous avons analysé les interactions de la classe E.A.O. Nous avons distingué :

- les interactions de type technique : pour solliciter une information sur le fonctionnement de la machine ou le déroulement du logiciel,
- les interactions de type didactique portant sur le contenu de la tâche à effectuer,
- les interactions de type relationnel entre les différents acteurs, indépendamment de la tâche effectuée,
- les interactions de type expressif, mimiques et gestes qui accompagnent le déroulement de la tâche : cris d'étonnement, battements de mains, regards interrogateurs ou déconcertés, signes d'approbation.

Ce dernier type d'expressivité apparaît surtout pour les élèves de début de 1er Cycle. Les élèves des autres niveaux ne semblent plus considérer l'ordinateur comme une machine qui parle mais bien comme un support de travail au même titre que cahiers et manuels.

Pour les sollicitations didactiques le professeur reste l'interlocuteur privilégié.

Ce qui peut étonner l'observateur étranger c'est l'importance des interactions dans la classe E.A.O. Sans être vraiment bruyante la séance de travail avec logiciel est très animée. La motivation fait monter l'intensité du "bruit" et cela peut troubler ceux qui ont une représentation figée d'une situation d'apprentissage académique où le professeur "enseigne" et les élèves "écoutent". Les échanges verbaux dans la classe E.A.O. s'effectuent avec le recours à la langue maternelle et surtout sont d'un ordre totalement différent de ceux qui ont lieu dans la classe de langue traditionnelle : les élèves s'interpellent pour s'aider, se donner un renseignement sur le fonctionnement de la machine, sur le vocabulaire, sur une tournure grammaticale, mais cela se fait sans hausser le ton, sans gêner le travail des autres, d'où l'impression de "ruche" que peut parfois donner la séance avec logiciel.

D'autre part, par la nécessaire mise à distance et réflexion sur ses propres pratiques pour juger des modalités d'intégration de ce nouvel outil, l'enseignant jette un autre regard sur son enseignement.

Mais au-delà des observations ponctuelles ce qui est mis en évidence c'est l'existence d'un double discours, contradictoire :

- celui de l'enseignant, inquiet, méfiant devant le recours à l'ordinateur ou le cantonnant volontiers dans un statut non légitimé de récompense ludique. On invoque pour justifier ses réticences, en vrac : la qualité des logiciels, la surcharge des classes, la peur de la machine, les difficultés administratives, la monopolisation par les profs des disciplines scientifiques et technologiques, la diversification inutile (" ce n'est pas mieux que le tableau de feutre ou le labo de langue") ou encore les préjugés de l'IPR auprès duquel l'ordinateur n'est "pas toujours" en odeur de sainteté.
- celui de l'élève, tellement heureux et enthousiaste d'apprendre autrement et peut-être autre chose : le savoir accessible à travers la machine apparaît différent de celui proposé par le professeur. Il y a bien sûr l'aspect moderniste et ludique mais cela n'explique pas l'attrait exceptionnel de la séance informatique. (92% des élèves déclarent aimer apprendre avec un ordinateur)

III - MIEUX ÉVALUER LES LOGICIELS

Contrairement à ce que ce titre pourrait laisser croire, notre objectif n'était pas de faire un étalonnage pur et simple des logiciels à disposition mais d'approfondir la problématique de l'évaluation.

Nos préoccupations étaient multiples :

- mettre en évidence l'appréciation de divers types de logiciels par les élèves,
- essayer d'évaluer l'apport de la séance de travail avec tel ou tel logiciel,
- vérifier s'il existe des constantes dans ces appréciations et en fonction de quels paramètres, comparer les expérimentations du même logiciel sur plusieurs classes ou sur plusieurs niveaux à l'intérieur de la même classe,
- confronter classement et appréciation donnés par l'élève avec ceux de l'enseignant,
- dégager des critères pertinents d'évaluation susceptibles de constituer la trame d'un catalogue de logiciels, dans lequel pourraient figurer utilement ces résultats d'expérimentation.

L'appréciation des logiciels a été effectuée à travers des jugements portant sur :

- le classement dans une échelle : très bon/bon/moyen/ pauvre,
- l'appréciation des caractéristiques :
 - . ergonomiques : couleur, graphisme, charge de l'écran...
 - . pédagogiques : démarche, vocabulaire, sentiment d'avoir enrichi ses connaissances : beaucoup, assez, un peu,
 - . interactives : compréhension des consignes, qualité de l'analyse de réponses.

Ne pouvant donner ici tous les résultats de cette recherche nous reviendrons sur l'une des questions qu'elle soulève. Qu'est-ce qu'un "bon" logiciel ? Même en définissant des critères précis, l'évaluation reste un phénomène subjectif. Nous en voulons pour preuve la diversité des appréciations recueillies :

- diversité selon les niveaux d'élèves testés :
 - . La séance de travail avec le logiciel SAMNET est jugée "très utile" par 36% de 4^{ème} faible et par seulement 13% de 4^{ème} moyen,

- . ou encore, le logiciel QUARTEXT est jugé "très utile" par 45% d'une classe de 6^{ème} et par 26% d'une classe de 3^{ème}.
- diversité selon les professeurs :
 - . Le même logiciel QUARTEXT est considéré "très bon" par un professeur, "bon" par un autre et "moyen" par un troisième.

C'est dire que la définition d'un BON didacticiel implique la détermination du niveau du public auquel il s'adresse et l'objectif pédagogique précis pour lequel il est utilisé.

Cela demande au préalable une définition des potentialités de chaque logiciel. C'est dans cette perspective que nous travaillons actuellement pour avancer sur le thème de l'intégration pédagogique des didacticiels de langues.

POUR CONCLURE

Ce travail sur l'environnement E.A.O. dans la classe de langue a voulu répondre à une double urgence :

- essayer de mieux comprendre les stratégies de l'apprenant dans ce nouveau cadre d'apprentissage
- informer et aider les enseignants.

A un moment où tout un chacun regrette le manque de recherches en informatique pédagogique, le rapide survol de ces recherches voudrait se situer comme un éclairage optimiste d'un domaine que la pédagogie en général et celle des langues en particulier ne peut méconnaître sous peine de priver les élèves d'une chance supplémentaire d'enrichir leur apprentissage, et dans lequel les enseignants peuvent puiser une façon nouvelle de diversifier les formes de communication pédagogique.

Christiane BOURGUIGNON
Centre de Didactique des Langues
Université de Grenoble III

Pour tout renseignement complémentaire ou propositions de collaboration à nos recherches, contacter : CH. BOURGUIGNON Centre de didactique des Langues - Université de Grenoble 3 BP 25 - 38040 Grenoble cedex.