

DE L'AUTRE COTE DE L'ÉCRAN... QUEL DIALOGUE ?

Yvette LUCAS

Enseigner, n'est-ce pas avant tout dialoguer : dialoguer pour APPRENDRE, dans les deux sens : Pour apprendre quelque chose aux élèves, le "maître" a-t-il jamais fini d'apprendre pour lui-même ? Et l'"apprenant" ne joue-t-il qu'un rôle d'entonnoir de connaissances, sans que des courants dynamiques - ou des vents contraires - ne relient (ou n'opposent) l'un à l'autre enseignant et enseigné, selon les personnalités en présence et les circonstances de leur face à face, dans l'acte de transmission et d'appropriation d'un savoir ?

Les remarques qui précèdent laissent entendre que le dialogue direct est rarement, idéal dans les faits, et que des "écrans" invisibles se dressent parfois et font obstacle à la compréhension et à l'échange continu, dans le cas par exemple de l'élève absent pour des raisons et de façons diverses, et qui ne "suit" pas.

Bien que cette nécessaire Communication pour apprendre - dans les deux sens du terme - n'ait rien d'automatique l'INFORMATIQUE peut néanmoins, et paradoxalement, contribuer à apporter les réponses PÉDAGOGIQUES aux questions posées ci-dessus.

L'ÉCRAN - autre mot ambivalent - ne sera pas évoqué ici dans sa signification de gêne ou même d'opposition à la communication mais au contraire dans sa présence physique de MICRO ORDINATEUR, tel qu'il s'installe désormais dans les écoles comme nouvel outil d'enseignement par l'écrit et tel qu'il puisse justement être utilisé pour faciliter, compléter, et même si possible permettre d'approfondir ou d'élargir le contenu du dialogue oral qui se pratique sans une classe.

1 - DIALOGUER SANS ÉCRAN

L'OBJECTIF de l'expérience présentée maintenant n'est pas de reproduire tel quel sur ordinateur un cours d'anglais parlé, pour lequel

sont utilisés comme outils d'enseignement le tableau, les livres et cahiers, le magnétophone, éventuellement le laboratoire de langues pour l'expérimentation. Il n'est pas question non plus de proposer un palliatif aux inconvénients d'un cours mal conduit ou d'une situation d'échec de la communication entre le professeur et ses élèves.

Il s'agit, dans un cours plutôt réussi, pendant lequel un texte est expliqué en classe, d'y REPÉRER une NOTION qui semble aller de soi, car elle est fréquemment rencontrée, et fait une fois au moins dans l'année l'objet d'une explication, d'un rappel, d'une classification... illustrés et renforcés ensuite par quelques exercices d'application.

Or il s'avère à la longue que l'acquisition de tel élément de connaissance, notamment en langue étrangère, n'est pas toujours évidente, que son réemploi ne devient pas forcément juste par le fait de la simple répétition, mais donne au contraire très longtemps lieu à des erreurs.

Il en est ainsi par exemple du PRONOM RELATIF en anglais, dont les inverses formes sont autant de Jalons essentiels à l'articulation d'un texte, mais que des élèves, même en terminale, orthographient souvent mal ("wich" par exemple au lieu de "which" et utilisent à contretemps, voire à contresens.

Il a semblé utile de reprendre ce POINT DE GRAMMAIRE anglaise sous une forme qui pourrait permettre à un professeur, en complément de son cours, de faire faire à ses élèves, par demi groupe, ou même en "libre-service" individuel, un examen plus approfondi d'un problème d'habitude rapidement abordé. La salle d'informatique peut être un lieu propice à la poursuite du dialogue qui se déroule oralement en classe où le professeur questionne, répond lui-même quand il s'agit de notions nouvelles, oriente les réponses des élèves... et finit par s'interroger sur, ces réponses !

Et ses interrogations, le professeur, quand il est en classe, peut les transformer en nouvelles questions posées aux élèves, qui, de fil en aiguille, donnent lieu à des digressions proposées par les participants eux-mêmes dont la spontanéité a été sollicitée.

Cette spontanéité est-elle encore possible dans le DIALOGUE tel qu'il est proposé sur micro-ordinateur ?

II - UN DIALOGUE POUR L'ÉCRAN

Ce bloc-machine... - même si de plus en plus on en arrondit les angles, on le revêt de tendres ou vives couleurs, on l'affuble de noms attirants, "Apple", "Goupil", "Alice", "Persona" cet écran d'abord opaque, ce clavier, pour l'instant insensible présentent maints aspects inquiétants, la première fois surtout, car leur animation semble procéder d'une vie propre, qui n'est en réalité que le reflet du savoir-faire de qui les manipule ! L'ordinateur s'accommode mal, de l'improvisation.

Nous voici donc à pied d'œuvre. Vouloir tout faire par soi-même, nous dit-on, est un pari impossible à tenir. Pourtant, nous avons, ferme en tête, un PROJET à élaborer, né de la correction répétée de fautes relevées à l'écrit comme à l'oral dans des premières et terminales de niveaux moyens et faibles. Pendant l'année de stage, dit "lourd" de formation à l'informatique, ont été offerts à chacun la chance et le temps de tester ses capacités à la PROGRAMMATION, et à partir de là de redéfinir ses objectifs.

Le choix du MODE DE PROGRAMMATION est primordial. Envisager d'utiliser des langages comme le Basic, le LSE, le Pascal... sans parler de l'Assembleur, c'est d'avance leur sacrifier la complexité inévitable du scénario pédagogique : chaque élément du dialogue demanderait en effet des pages et des pages de programmation !

Seul un LANGAGE D'AUTEUR, parce qu'il évite cette charge, permet de ne pas renoncer à l'élaboration d'un projet conversationnel diversifié.

Ainsi libéré d'un trop grand souci d'informatique, on peut centrer sa réflexion sur l'élaboration du DIALOGUE SIMULE.

Ce dialogue, comment le faire passer par ordinateur ? Rien ne doit être laissé au hasard, car la machine ne "comprend" pas les digressions inopinées. Pour compenser, il convient de proposer des questions - dites "ouvertes" - autorisant la plus grande diversité possible de formulations pour la réponse. Finement analysée, celle-ci permet l'orientation vers des parcours différenciés. Il faut aussi pouvoir offrir des aides à des appels qu'on aura su prévoir. Quant à la notation, on l'évitera sous la forme d'un système rigide, unilatéral, auquel on préférera des exercices d'auto-évaluation.

Pour construire pas à pas un tel dialogue, il faut pouvoir utiliser un langage d'auteur structuré et souple, comme s'est révélé être
 LE BULLETIN DE L'EPI DE L'AUTRE COTÉ DE L'ÉCRAN

ARLEQUIN. Il offre les possibilités d'une progression minutieusement ménagée à l'intérieur d'une succession de "MODULES".

L'élaboration des modules traitant des pronoms relatifs anglais (première partie) fut déjà un travail de longue haleine avec la version prototype de ce langage. Avec son actuelle version ARLEQUIN-DIANE, considérablement enrichie, elle le sera plus encore.

Avant la programmation du didacticiel RLTV, s'était posée la nécessité de composer la MAQUETTE PÉDAGOGIQUE du projet.

L'envie d'inscrire, de prime abord, dans le SCÉNARIO, autour d'un exemple idéal de "relatives" trouvé dans l'œuvre de LEWIS CARROLL, une des aventures d'Alice "Au Pays des Merveilles" et surtout "De l'Autre Côté du Miroir", semble avoir été, face à l'écran de l'ordinateur, une projection de l'imaginaire... qu'il a fallu resituer par la suite, au cours d'une lente et difficile maturation.

Pour une approche plus concrète de la réalité, il a fallu retourner dans les classes et interroger les élèves sur leurs notions - plutôt imprécises - de pronoms relatifs !

Il fallait, pour que la progression fut sans à-coups et efficace, diviser le scénario en très petites unités. Le contenu de ces unités ferait, à partir de nombreux exemples, alterner des éléments de révision et des notions nouvelles ou oubliées, surtout grammaticales - certains élèves n'ont, semble-t-il, jamais entendu parler d'"antécédent", confondent pronoms "personnels" et "possessifs".

Clarifier le sens du mot "notion" s'est même révélé nécessaire, et une recherche un peu théorique a été entreprise. Finalement, cette définition récente du Professeur CULIOLI Université PARIS VII) "Sur le Concept de Notion" a beaucoup aidé à réfléchir sur le point de départ obligé et l'approche littéraire d'un dialogue sur les relatives.

« Les notions... sont des systèmes de représentation complexes de propriétés physico-culturelles, c'est-à-dire des propriétés d'objet issues de manipulations nécessairement prises à l'intérieur de cultures. »

III - DIALOGUER AVEC L'ÉCRAN

C'est ainsi, simplement, que le programme commence, avec, comme proposition d'entrée, une phrase courte de conversation courante, suivie d'une première incitation à répondre : "Trouvez le pronom relatif et tapez

le. "Lors de l'expérimentation avec de nombreux groupes d'élèves - notamment de secondes au Lycée Balzac - il semble que ce début ne leur pose pas de problème particulier, surtout après quelques modifications faites récemment, consistant à rajouter quelques "mini-étapes" supplémentaires dans la gradation des difficultés du dialogue, lequel s'en trouve facilité.

Pourtant, ce dialogue s'effectue en anglais, alors que le point grammatical en classe se fait ordinairement en français.

Il semble bien en effet, comme on peut le comprendre aussi en relisant la définition précédemment citée, que la LANGUE de la vie quotidienne représente la partie physique "à l'intérieur" d'une "culture". Il est souhaitable que l'"apprenant" s'en imprègne, sans passer d'une langue à l'autre, à condition bien sûr que les termes grammaticaux soient facilement intelligibles ou traduits sur, simple demande de l'exécutant du didacticiel.

Il est patent d'ailleurs que les élèves se prennent au jeu plus facilement devant l'ordinateur qu'en classe ils sont moins distraits, souvent impatients quand la réponse ou la suite tarde à apparaître - ce qui est malheureusement le cas en version initiale de programmation ARLEQUIN - mais aussi tout réjouis quand, à l'écran, surgit un compliment, une exclamation admirative de leur sagacité !

La MOTIVATION des jeunes est en effet un des atouts du travail sur ordinateur, car la facilité naturelle de la majorité d'entre eux à le manipuler les valorise, les incite poursuivre, à s'acharner même quand des difficultés surviennent,"

C'est en essayant de suivre le mouvement effectif du raisonnement de ces élèves que s'est générée la suite du didacticiel RLTV, jusqu'à en aborder enfin la phase LITTÉRAIRE...

L'exécutant du programme a d'abord cheminé, guidé par l'échange de questions/réponses, alternant avec des schémas ou tableaux de révision, des puzzles de mots à reconstituer en phrases, des exercices à trous... On l'aide à reconnaître les pronoms relatifs, à les différencier les uns des autres ou les comparer à d'autres formes syntaxiques - pronoms personnels ou interrogatifs, conjonctions... - tout d'abord dans des phrase isolées.

Il est ensuite entraîné à les repérer dans des CONTEXTES de plus en plus complexes, et finalement inclus dans la trame de textes

littéraires. Il lui est proposé, en partant de la présence ou de l'omission significative de relatifs dans certaines situation d'"énonciation", d'analyser des structures de phrases, puis de citations qui constituent des formes achevées de l'expression linguistique, et ce, non pour être astreint à de fastidieuses analyses logiques, mais pour tenter une approche plus précise et concrète de quelques écrits d'AUTEURS connus : extraits d'œuvres de LEWIS CARROLL dans cette première partie et de MARK TWAIN dans la seconde en cours de réalisation.

Chercher ainsi, grâce au dialogue – même par ordinateur interposé –, à partager ce que R. BARTHES appelle "Le Plaisir du Texte", n'est-ce pas déjà commencer à passer "de l'autre coté" de l'écran ?

Pour s'engager totalement dans l'aventure de cette communication culturelle, combien d'autres explorations faudrait-il entreprendre ?

Toute langue parlée ou écrite, vivante ou morte, recèle des éléments d'une authenticité propre à sa CULTURE, qui gagneraient à être mis en lumière, dans les champs de sa syntaxe, dans l'étude aussi de l'évolution morphologique et sémantique de mots et d'expressions choisis, "pris" pour être analysés, comparés, vivant ou témoignant de leur vie passée, "à l'intérieur" de leur culture.

Il reste que, pour réellement comprendre le sens et la complexité d'un dialogue composé pas à pas sur micro-ordinateur, pour acquérir les moyens et gagner la liberté de le modifier ou de le poursuivre à sa convenance, l'"apprenant" élève aussi bien qu'enseignant ne peut pas se contenter d'exécuter le didacticiel : il doit passer DE L'AUTRE COTÉ DE L'ÉCRAN aussi pour découvrir la face cachée de ce dialogue qu'est sa programmation. La tâche est rude, mais elle en vaut la peine.

De plus, puisque l'"écran" est partout maintenant pour apprendre à maîtriser ce nouvel outil d'enseignement qu'est l'ordinateur, pour y continuer et réaliser des dialogues avec ses élèves, tout enseignant a besoin de TEMPS, de ce temps, auquel il a droit., de recherche et de création.

Yvette LUCAS

QUELQUES ÉTUDES ET OUVRAGES CONSULTÉS

A. CULIOLI : *Sur le concept de notion* - Document communiqué par J. BOUSCAREN, Séminaire du DIREL - 1982 - Université Paris VII.

L. DANON-BOILEAU : *Produire le fictif* - Klincksieck - 1982.

A. GAUTHIER : *Opérations énonciatives et apprentissage d'une langue étrangère en milieu scolaire* - Les langues Modernes - 1981.

E. WINTER : *Towards a contextual grammar of English* - George Allen & Unwin (Publishers) London 1982.