



AU NOM DE DIEU

CLEMENT

ET

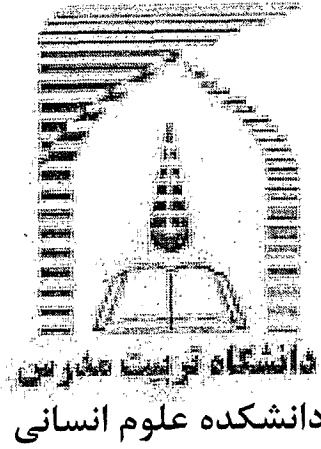
MISERICORDIEUX

1977 / 12 / 30

مكتبة
الشيخ
عبدالله
بن
عبدالمطلب
البرقي

ل. ع. ن. ع. 1

ل. ع. ن. ع. 1



پایان نامہ دورہ کارشناسی ارشد آموزش زبان فرانسه

بررسی چگونگی تهیه محتوای نرم افزار های آموزشی زبان فرانسه

محمد حسین اطرشی

استاد راهنما :

دکتر روح اللہ رحمتیان

استاد مشاور :

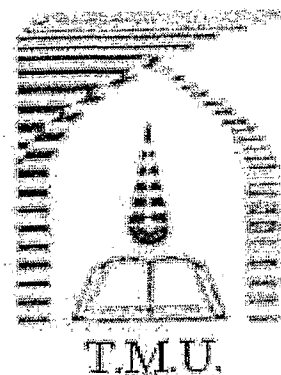
دکتر رویا لطافتی

شہریور ۱۳۸۶

۱۰۴۱۴۱

کتابخانہ اسلامیہ
گجراتی زبان
گجرات

۱۳۸۷ / ۱۲ / ۲۵



Université Tarbiat Modares

Faculté des Sciences Humaines

Département de français

Élaboration des contenus des logiciels pédagogiques en FLE

Mémoire de Master en didactique de FLE

Préparé et soutenu par:

Mohammad Hossein OTROSHI

Sous la direction de:

M. Le docteur Rouhollah RAHMATIAN

Professeur Consultant:

Mme. Le docteur Roya LETAFATI

Septembre 2007

1-3-1

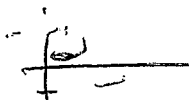
Après avoir lu et examiné le mémoire de master de Monsieur Mohammad Hossein Otroshi, nous, soussignés, les membres du jury, sommes d'avis favorable pour sa soutenance.

Membres du jury :

Directeur de recherche : Monsieur le Docteur Rouhollah RAHMATIAN



Professeur consultant : Madame le Docteur Roya LETAFATI



Professeur invité : Madame le Docteur Parivash SAFA



Professeur invité : Monsieur le Docteur Ali ABASSI



Directeur du département : Monsieur le Docteur Hamid-Reza SHAIRI



Date de la soutenance : le 8 septembre 2007

دستورالعمل حق مالکیت مادی و معنوی در مورد نتایج پژوهشهای علمی

دانشگاه تربیت مدرس

مقدمه: با عنایت به سیاستهای پژوهشی دانشگاه در راستای تحقق عدالت و کرامت انسانها که لازمه شکوفایی علمی و فنی است و رعایت حقوق مادی و معنوی دانشگاه و پژوهشگران، لازم است اعضای هیأت علمی، دانشجویان، دانش‌آموختگان و دیگر همکاران طرح، در مورد نتایج پژوهشهای علمی که تحت عناوین پایان‌نامه، رساله و طرحهای تحقیقاتی با هماهنگی دانشگاه انجام شده است، موارد ذیل را رعایت نمایند:

ماده ۱- حقوق مادی و معنوی پایان‌نامه‌ها/ رساله‌های مصوب دانشگاه متعلق به دانشگاه است و هرگونه بهره‌برداری از آن باید با ذکر نام دانشگاه و رعایت آیین‌نامه‌ها و دستورالعملهای مصوب دانشگاه باشد.

ماده ۲- انتشار مقاله یا مقالات مستخرج از پایان‌نامه/ رساله به صورت چاپ در نشریات علمی و یا ارائه در مجامع علمی می‌باید به نام دانشگاه بوده و استناد راهنما نویسنده مسئول مقاله باشند. تبصره: در مقالاتی که پس از دانش‌آموختگی بصورت ترکیبی از اطلاعات جدید و نتایج حاصل از پایان‌نامه/ رساله نیز منتشر می‌شود نیز باید نام دانشگاه درج شود.

ماده ۳- انتشار کتاب حاصل از نتایج پایان‌نامه/ رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی دانشگاه باید با مجوز کتبی صادره از طریق حوزه پژوهشی دانشگاه و براساس آئین‌نامه‌های مصوب انجام شود.

ماده ۴- ثبت اختراع و تدوین دانش فنی و یا ارائه در جشنواره‌های ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی که حاصل نتایج مستخرج از پایان‌نامه/ رساله و تمامی طرحهای تحقیقاتی دانشگاه باید با هماهنگی استاد راهنما یا مجری طرح از طریق حوزه پژوهشی دانشگاه انجام گیرد.

ماده ۵- این دستورالعمل در ۵ ماده و یک تبصره در تاریخ ۱۳۸۴/۴/۲۵ در شورای پژوهشی دانشگاه به تصویب رسیده و از تاریخ تصویب لازم‌الاجرا است و هرگونه تخلف از مفاد این دستورالعمل از طریق مراجع قانونی قابل پیگیری خواهد بود. ۱۳۸۴/۸/۶

Autocad
23.9.86

Résumé :

Clairement ancré dans le champ de la didactique et de l'informatique, ce travail s'intéresse à l'élaboration des contenus des logiciels éducatifs en FLE. Il permet de développer des aspects théoriques nouveaux et des méthodologies associées. L'analyse menée a priori aux logiciels éducatifs en FLE nous conduit à prendre en compte des aspects pédagogiques, techniques et ergonomiques nécessaires à élaborer ou à évaluer des logiciels éducatifs.

Ce travail vise à illustrer le lien très étroit unissant les théories d'enseignement/apprentissage et les technologies informatiques sur lesquelles sont basés les logiciels éducatifs et d'où vient la différence entre les catégories des logiciels et à montrer l'intérêt d'une interaction entre ces deux types de processus qui influencent l'organisation des contenus des logiciels éducatifs.

Les résultats obtenus des analyses des logiciels éducatifs en FLE en considérant les critères généraux, peuvent révéler en particulier les manques des logiciels existants sur le marché à l'usage des apprenants iraniens.

Mots-clés : logiciels éducatifs, aspects théoriques, critères de l'élaboration, contenus des logiciels éducatifs

Abstract:

Following the growing rate of the role of computers in the educational process, computer programs, which are based on educational theories and informatics technologies, have got a specific importance.

The purpose of the present analytic study on educational computer programs of French as a foreign language is investigating different theoretical bases and technologies used in them and discovering the basic reasons based on which different computer programs have been developed leading to a variety of contextual differences.

In this research, those educational and technological aspects necessary for developing and evaluating these computer programs are investigated in order to respond to Iranian students' needs when they are faced with them.

Results obtained from the analysis of two educational computer programs of French as a foreign language can help us to produce a computer program which is compatible with Iranian language learners' educational criteria.

Key words: educational computer programs, theoretical aspects, educational and technological criteria, content of program

Remerciements

Je tiens très sincèrement à remercier Monsieur le docteur Rouhollah Rahmatian, pour m'avoir accueilli et pour m'avoir encadré et me faire profiter de ses précieux conseils tout au long de ce travail. Qu'il trouve ici l'expression de ma profonde gratitude pour l'intérêt bienveillant qu'il a bien voulu accorder à ce mémoire.

Je tiens ensuite à exprimer ma plus profonde reconnaissance à Madame le docteur Roya Letafati, mon professeur consultant, pour l'aide efficace qu'elle m'a accordée dans l'élaboration de cette recherche.

Mes remerciements les plus sincères vont également à l'égard de Monsieur le docteur A. Abassi, pour avoir bien voulu lire l'intégrité de ce mémoire.

Je voudrais aussi remercier Madame le docteur Parivash Safa et Monsieur le docteur H.R. Chaïri, pour avoir partagé sans limite avec nous leurs savoirs et leurs expériences précieux.

Pour finir, ces remerciements ne seraient pas complets si je n'avais pas une pensée pour les êtres qui me sont les plus chers, c'est-à-dire ma famille.

Je dédie donc ce mémoire à mes parents qui m'ont toujours donné la possibilité d'étudier, et qui ont toujours cru en moi.

INTRODUCTION

Introduction :

Nous sommes dans la révolution technologique et l'âge de l'informatique. Cette révolution que nous vivons actuellement et qui pénètre toutes les activités a aussi influencé l'éducation. L'éducation est un processus dynamique qui doit s'adapter aux demandes de l'environnement et aux changements sociaux. Donc, l'éducation cherche à s'adapter à cette nouvelle situation en utilisant les nouveaux outils comme les logiciels éducatifs. Le domaine d'étude de l'enseignement assisté par ordinateur qui nous intéresse est relativement nouveau et extrêmement vaste, ainsi donc dans le cadre de ce mémoire, nous avons choisi l'élaboration des contenus des logiciels éducatifs. Les attentes envers l'utilisation des logiciels en éducation ont été et sont toujours grandes et chacun croyant que cette innovation constituerait l'outil idéal qui transformerait complètement l'enseignement. Il ne s'agit pas de créer des logiciels dans le but de transposer un enseignement dans sa forme traditionnelle, il faut donc repenser le contenu en fonction des nouveaux modes de transmission en considérant les aspects pédagogiques et techniques compatibles pour que l'utilisation de l'ordinateur soit une source d'enrichissement et crée une nouvelle forme d'apprentissage avec un recentrage de l'éducation sur l'apprenant.

Problématique :

La problématique que se propose cette recherche est constituée de l'étude et de l'analyse de tout ce qui existe dans le domaine des logiciels éducatifs afin de faire ressortir les points faibles et forts pour mettre à la disposition des spécialistes les informations nécessaires dans

l'élaboration et le perfectionnement d'un logiciel éducatif à l'usage des apprenants iraniens.

La force motrice de cette recherche est donc de connaître les éléments principaux qui peuvent améliorer l'efficacité d'un logiciel éducatif du français langue étrangère ; pour ce faire, nous nous proposons de répondre aux questions suivantes :

Questions de recherche :

1. Quels critères faudra-il prendre en considération pour l'évaluation et l'élaboration d'un logiciel éducatif pertinent ?
2. D'où viennent les différences de base parmi les logiciels éducatifs dans l'enseignement des langues ?
3. Quels sont les besoins des apprenants iraniens face à un logiciel éducatif en FLE produit par une compagnie étrangère ?

Hypothèses :

Cette recherche a été basée sur les trois hypothèses suivantes :

1. Dans l'élaboration ou l'évaluation d'un logiciel éducatif, il faut prendre en considération deux critères principaux : les aspects pédagogiques, les aspects techniques et ergonomiques.

2. Les logiciels éducatifs sont basés sur les points de vue théoriques différents qui entraînent les différents types des logiciels éducatifs.

3. L'un des besoins des apprenants iraniens face à un logiciel éducatif semble être la présence d'une langue intermédiaire (de préférence la langue persane).

Méthodologie de recherche :

Nous avons fait cette recherche dans un cadre méthodologique descriptive et analytique. Théoriquement, nous inspirons des travaux faits dans ce domaine en y ajoutant nos analyses, dans la mesure où ils nous permettent de présenter nos points de vue.

Objectif :

L'objectif final de cette recherche est de faire une tentative pour réunir les informations nécessaires à l'élaboration des contenus d'un logiciel éducatif compatible à l'apprentissage du français par un public persanophone.

Présentation des chapitres :

Ce travail comprend trois chapitres dont le contenu est réparti de la façon suivante :

Afin de pouvoir répondre aux questions de recherche, dans le premier chapitre, nous procéderons à une démarche descriptive dans un cadre méthodologique et pédagogique, pour vérifier les critères de l'élaboration ou de l'évaluation d'un logiciel éducatif. Ce chapitre contiendra toutes les informations générales sur des critères qu'un logiciel éducatif doit avoir afin de répondre aux besoins des utilisateurs. Nous étudierons en effet les aspects pédagogiques à un niveau général avant de les étudier au niveau des aspects techniques. Donc, nous donnerons quelques définitions relatives aux aspects pédagogiques et techniques d'un logiciel éducatif et nous y étudierons la place de ces aspects.

Le second chapitre traitera, à travers une étude minutieuse, les différentes catégories des logiciels éducatifs utilisés dans l'enseignement et l'apprentissage des langues du point de vue théorique et pratique. Pour cela, nous considérons les différentes catégories des logiciels éducatifs (tutoriel, tuteur intelligent, simulateur, ...). Ces informations permettent de sélectionner le type compatible selon les besoins pédagogiques et techniques. Il comprend aussi l'analyse d'un prototype très utilisé dans l'enseignement.

Enfin, pour illustrer nos propos, à partir des informations obtenues dans les phases précédentes et l'analyse d'une méthode de français, nous décrirons divers besoins d'un public persanophone face à un logiciel éducatif. Les données de l'analyse permettront d'avancer des propositions qui pourraient mettre à la disposition des spécialistes les éléments nécessaires pour l'élaboration des contenus d'un logiciel éducatif pour les apprenants qui désirent apprendre une langue par ce moyen.

CHAPITRE I

LES CRITÈRES DE LA CONCEPTION

DES LOGICIELS ÉDUCATIFS

1.1. Historique

En 1954, B.F. Skinner a publié un article intitulé «*The Science of Learning and the Art of Teaching* » où il détaille les principes de sa théorie de l'enseignement programmé fondée sur l'approche béhavioriste. Même si les applications pédagogiques de l'ordinateur n'étaient pas encore nées, tous les éléments de cette théorie concouraient à l'utilisation de cette technologie en éducation. Les débuts des logiciels éducatifs sont avec l'approche béhavioriste. Skinner proposait une méthode pédagogique pour apprendre avec des machines, mais il faudra attendre le début des années 60 pour voir les premières applications informatiques. Les premiers logiciels pour l'enseignement (de type «drill and practice») sont apparus dès le début des années 60.

Les travaux de Suppes et d'Atkinson en 1963 ont inspiré de nombreux développements des logiciels éducatifs suivant les principes de Skinner dans les années 60 et 70. Les caractéristiques de cet enseignement d'après le Dictionnaire actuel de l'éducation (Legendre, 1988) :

- Les objectifs sont déterminés en termes opérationnels, observables et mesurables ;
- Les propositions doivent être claires, adaptées au niveau de l'élève ;
- L'enseignement est séquentiel, présenté en petites unités simples d'une façon logique ;
- La participation de l'élève à son apprentissage est active ;
- La rétroaction est immédiate pour un renforcement efficace ;

- L'enseignement est individualisé et respecte le rythme de l'élève ;
- La performance de l'élève est évaluée en permanence.

Cette approche et surtout les premiers logiciels éducatifs qui l'ont appliquée ont été particulièrement critiqués. Il leur a été reproché de trop simplifier et de trop arranger le contexte pour provoquer les bonnes réponses aux stimuli, ce qui mettait en doute les possibilités de réutilisation des connaissances acquises dans des contextes différents et surtout plus réels. Mais les travaux de Crowder ont permis d'améliorer considérablement cette approche notamment en intégrant les résultats des recherches sur la psychologie cognitive. Il faudra néanmoins attendre le milieu des années 80 pour voir des logiciels appliquant ces recherches. Par la suite, l'évolution sans précédent des micro-ordinateurs et l'arrivée du multimédia ont permis d'avoir des applications pédagogiques réunissant les approches behavioristes et cognitives.

L'ordinateur ne saurait agir de lui-même, mais réagit, s'anime en fonction d'un programme précis, établi par des hommes. Ce programme, c'est ce qu'on nomme le logiciel. Il ne s'agit pas de créer des logiciels dans le seul but de transposer un enseignement dans sa forme traditionnelle, il faut donc repenser le contenu en fonction de ces nouveaux modes de transmission pour que l'utilisation de l'ordinateur soit source d'enrichissement, tirer profit des capacités d'interactions de la machine pour créer une nouvelle forme de motivation. Le développement des logiciels éducatifs fait appel à des savoirs divers : un savoir informatique, mais aussi didactique, psychologique, esthétique et artistique.

1.2. Critères de la conception et de l'évaluation des logiciels éducatifs

Nous proposons dans ce chapitre des critères essentiels de la conception et de l'évaluation des logiciels éducatifs de langue. F.Huot-Lemonnier (1990, p. 148) résume brièvement ces critères : « *le contenu d'un logiciel doit être exact, approprié au programme d'études visé et à l'âge du public, claire et logique, exempte de tout stéréotype ; les objectifs doivent être clairement énoncés ; la démarche doit être cohérente, appropriée au contenu, aux utilisateurs et aux objectifs* ». Ces critères nous permettent d'élaborer ou d'évaluer un logiciel éducatif autant quantitatif que qualitatif. Nous prendrons en compte les aspects pédagogiques, techniques et ergonomiques. Principalement, les fonctionnalités de base resteront identiques, mais des fonctions spécifiques seront ajoutées selon les besoins de chaque nouveau logiciel éducatif.

1.2.1. Aspects pédagogiques des logiciels éducatifs

1.2.1.1. Définition des objectifs du logiciel

L'aspect pédagogique essentiel à considérer dans l'élaboration ou l'évaluation des logiciels éducatifs est la définition des objectifs. Il s'agit de formuler ce que l'apprenant devra être capable de faire à l'issue de l'utilisation du logiciel. Les objectifs d'un logiciel éducatif doivent être clairement définis et spécifiés par le concepteur tant dans leur fonction que dans leur nature dès le début du logiciel. Les objectifs doivent être effectués sur un échantillon représentatif de la population cible. Ils visent le critère pertinent, c'est-à-dire l'objectif qu'on veut atteindre ; de plus, même si ces objectifs sont valides et pertinents, les exercices proposés doivent effectivement permettre à l'apprenant de les atteindre. Donc, ils doivent être explicites tant dans leur fonction que dans leur nature. Dans un logiciel

éducatif, l'objectif porte un caractère important qui est la dimension pédagogique. C'est l'opération que l'apprenant sera capable de réussir à l'issue de son apprentissage, pour témoigner de manière observable qu'il a réellement appris ce qui lui est enseigné. Or, les objectifs doivent intégrer à un cursus pédagogique. L'objectif pédagogique bien défini nous aide à :

- évaluer l'efficacité de l'apprentissage ;
- mieux motiver l'apprenant : il sait où il va, nous pensons que c'est une condition minimale pour avoir envie d'y aller ;
- rationaliser l'organisation du contenu à transmettre ; donc le concepteur obtient l'ordre des notions à présenter au cours du logiciel, dans une progression cohérente avec celle des objectifs (intermédiaires et final).

Il faut signaler qu'un logiciel éducatif peut avoir différents objectifs finals ou intermédiaires qui sont considérés par le concepteur afin de répondre aux besoins prévus des apprenants et notre analyse d'un logiciel éducatif en FLE dans le chapitre suivant explique la notion de l'objectif pédagogique. Quand on a choisi un objectif, il faut ensuite préciser le moyen de le gagner, c'est la démarche pédagogique que nous allons expliquer.

1.2.1.2. Démarche méthodologique et pédagogique du logiciel

Il y a différents types des logiciels éducatifs (dans le chapitre suivant, nous les présenterons) et chaque type est basé sur une démarche pédagogique propre (comment enseigner), donc il faut expliquer la démarche qui sous-tend chaque logiciel éducatif. En tous cas, il s'agit d'acquisition des connaissances présentées, de vérification des acquisitions et de découverte à partir d'acquisition. C'est le concepteur qui détermine la démarche du logiciel pour l'enseignement qui consiste à faire acquérir des connaissances ou en tout cas des capacités et à les vérifier. Le chapitre suivant nous expliquera en détail la démarche méthodologique et pédagogique des différents types des logiciels éducatifs et que chaque type est basé sur une théorie pédagogique propre.

1.2.1.3. Types des logiciels éducatifs

Il faut s'intéresser à la famille des logiciels éducatifs, elle doit être adaptée à l'utilisation proposée. En effet, un logiciel éducatif de test ne conviendra pas aux mêmes activités qu'un jeu éducatif ou qu'un outil de création. Donc, il est nécessaire de choisir selon les objectifs, le logiciel pertinent et d'explicitier la démarche qui sous-tend le produit ; il s'agit d'acquisition de connaissances, de vérification d'acquisition, de découverte à partir d'acquisition. L'application du logiciel devra être conforme à la matière enseignée, aux comportements à construire, aux approches et aux méthodes préconisées dans les programmes de formation, de manière à être intégrée aux pratiques pédagogiques du milieu dans lequel cette application sera introduite. Cette diversité des logiciels éducatifs vient des bases théoriques sur lesquelles ils sont basés et des objectifs qu'ils veulent atteindre.

1.2.1.4. Initiative pertinent dans un logiciel

Face à l'ordinateur, il est important que l'apprenant se sente non pas aux ordres de la machine, mais aux commandes de celle-ci. En effet, l'apprenant doit avant tout être actif dans son apprentissage qui joue un rôle très important. Par conséquent, il faut qu'il puisse avoir l'initiative des opérations et le contrôle de son déroulement en utilisant le logiciel. Donc, le déroulement de la session doit dépendre entièrement de l'apprenant. C'est lui qui décide du commencement et de la fin de la session et de chaque séquence à l'intérieur de la session. C'est lui qui décide d'interrompre l'entraînement où qu'il se trouve dans le programme. Un enseignement assisté par ordinateur doit donner le contrôle et l'initiative à l'apprenant où la place laissée à la créativité joue un rôle très important que l'on doit prendre en considération dans l'élaboration ou l'évaluation des logiciels éducatifs afin de donner la motivation et le contrôle pertinent à l'apprenant.

1.2.1.5. Public visé du logiciel

Une autre préoccupation de l'étude des aspects pédagogique des logiciels éducatifs est le public visé en ce qui concerne l'âge, le nombre et le statut des apprenants que nous allons les expliquer. Le public visé désigne le niveau, la démarche et les objectifs d'un logiciel parce qu'il est produit pour répondre aux besoins de cette population.

- L'âge des utilisateurs du logiciel est un élément important qui influence tout le logiciel comme : le type du logiciel et sa démarche pédagogique. Par exemple, un logiciel destiné à des enfants inclure généralement un grand nombre d'animations graphiques et d'effets sonores. Ces caractéristiques s'adressent à des tranches d'âge précises. Les enfants de