

Québec français



# L'apprentissage du français langue seconde Le vidéodisque interactif, gadget ou support à l'apprentissage?

Jocelyne Bisailon

Number 95, Fall 1994

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/44416ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bisailon, J. (1994). L'apprentissage du français langue seconde : le vidéodisque interactif, gadget ou support à l'apprentissage? *Québec français*, (95), 103–107.

## L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS LANGUE SECONDE

### LE VIDÉODISQUE INTERACTIF, GADGET OU SUPPORT À L'APPRENTISSAGE ?

Avant de commencer cette première chronique, pour le bénéfice des lectrices et des lecteurs de *Québec français*, j'aimerais me situer par rapport au monde des nouvelles technologies. Tout d'abord, par ma formation en technologie de l'enseignement, j'ai développé une certaine fascination pour les diverses technologies utilisées dans l'enseignement et l'apprentissage en général, autant pour le magnétoscope que pour l'ordinateur, le CD-ROM ou le vidéodisque ; ensuite, par ma pratique de didacticienne et de professeure en français langue seconde à l'Université Laval, j'ai nourri et je conserve toujours un grand enthousiasme pour l'utilisation de ces technologies en langues dans le cadre scolaire, enthousiasme toutefois freiné à l'occasion, il faut le dire, par les diverses contraintes de tous ordres auxquelles j'ai été confrontée. En un mot, je ne suis pas une maniaque du domaine qui connaît toutes les dernières nouveautés technologiques mises récemment sur le marché ou à venir, mais je suis une personne vivement intéressée par ce support puissant à l'apprentissage, à l'enseignement et à la recherche en didactique du français langue seconde. C'est donc à ce titre que je vous entraînerai dans mes réflexions issues d'expériences personnelles et de lectures. La première d'entre elles portera sur une utilisation informatique fascinante en langues – comme dans beaucoup d'autres domaines d'apprentissage –, il s'agit du vidéodisque interactif.

Tout récemment, dans le cadre de mon séminaire sur les nouvelles technologies dans l'enseignement et l'apprentissage des langues secondes, les étudiants ont été amenés à évaluer différents logiciels pour l'enseignement des langues. Parmi ceux-ci figuraient les vidéodisques *À la rencontre de Philippe*, conçu pour des étudiants de niveau intermédiaire et avancé, par Furstenberg avec l'aide de Malone (1994), du Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.), et *Vi-Conte*, conçu pour des étudiants de niveau débutant et intermédiaire, par Mydlarski, Paramskas et Demers (1992). Bien que ce dernier vidéodisque soit de qualité, c'est le précédent qui a davantage impressionné à la fois les étudiants inscrits au séminaire et les professeurs de langues à qui je l'ai montré. Sans doute que l'action narrative à laquelle il fait participer l'apprenant dès les premiers instants de même que sa grande souplesse d'utilisation en sont en partie la cause. Extrêmement bien fait du point de vue technique, rempli d'humour et prenant en compte l'apprenant, ce vidéodisque me semblait posséder toutes les qualités pour devenir un support efficace à l'apprentissage du français langue seconde. Toutefois, une question revenait chez les étudiants comme chez les enseignants : est-ce vraiment utile pour l'apprentissage ou n'est-ce qu'un gadget amusant ?

Pour répondre à cette question, j'expliquerai d'abord le fonctionnement du vidéodisque mentionné ; je rappellerai quel-

ques principes importants dans l'apprentissage d'une langue seconde et présenterai ensuite les exploitations pédagogiques proposées dans le *Cahier d'activités* accompagnant le vidéodisque ainsi que les suggestions faites par l'auteure même, lors d'un atelier donné au M.I.T., en mai 1994, atelier auquel j'ai eu la chance d'assister.

#### 1. LE VIDÉODISQUE INTERACTIF

Pour les lecteurs et lectrices qui n'ont aucune idée de ce qu'est un vidéodisque interactif, je commencerai par une présentation rapide de cette technologie.

##### 1.1 Définition

Le vidéodisque en lui-même est un disque de 30cm de diamètre qui fonctionne sur un lecteur de vidéodisques branché à un téléviseur. Il permet d'emmagasiner 54 000 images où peuvent alterner images fixes et séquences animées. Lues en continu, ce qui est rarement le cas, ces images occupent une heure de temps. À cet élément visuel s'ajoutent deux bandes de sons, très utiles en langues pour enregistrer dialogues, narrations ou toute autre information sonore qui pourrait aider à la compréhension orale.

L'utilisateur d'un vidéodisque a la possibilité et le grand avantage de pouvoir arrêter sur une image, de retourner en arrière et de recommencer autant de fois qu'il le désire l'écoute d'une séquence sans altérer le disque. Un des grands

avantages pour l'utilisateur du vidéodisque est que les déplacements sont très précis et excessivement rapides, contrairement à ceux effectués avec le magnétoscope.

Le vidéodisque peut être couplé à un ordinateur; la capacité visuelle et sonore du vidéodisque alliée à la puissance et à la souplesse de l'ordinateur permet l'interaction entre l'utilisateur et l'appareil. C'est dans ce cas que le vidéodisque est dit interactif. Trois niveaux d'interactivité ont été identifiés (Compte, 1987), le plus élevé étant celui où l'utilisateur a un grand contrôle des séquences et des exercices et où les réponses à ses demandes sont adéquates. Le dialogue entre l'humain et la machine s'effectue alors par le biais de différentes commandes - souris, clavier, écran tactile, etc. -, mais il ne s'agit pas encore d'un dialogue verbal. Ainsi, même dans le cas du plus haut degré d'interaction, l'interactivité est forcément limitée.

### 1.2 Vidéodisques interactifs en français langue seconde

À l'heure actuelle, il y a très peu de vidéodisques interactifs pour l'enseignement du français langue seconde. Ainsi, outre *À la rencontre de Philippe* qui fonctionne sur Macintosh, l'enseignant intéressé par cette nouvelle technologie, peut se procurer *Vicente* qu'il devra utiliser sur un IBM ou un compatible. Toutefois, à l'automne 1994 devrait s'ajouter le vidéodisque *Le Quartier Saint-Gervais*, conçu aussi par Gilberte Furstenberg, pour le Macintosh.

Si la vente de ces vidéodisques est récente, leur utilisation pour l'apprentissage du français langue seconde l'est tout autant. C'est sans doute pour cette raison qu'aucune expérience scientifique n'a encore été conduite pour vérifier les apprentissages auxquels pourraient conduire ce nouveau matériel interactif. Par conséquent, je ne pourrai asseoir ma réflexion que sur l'analyse que mes étudiants, un collègue et moi-même avons faite ainsi que sur les pratiques de classe expérimentées au M.I.T. par Mesdames Furstenberg et Levet. Il me semble, toutefois, que ces assises seront suffisantes pour répondre à la question de départ.

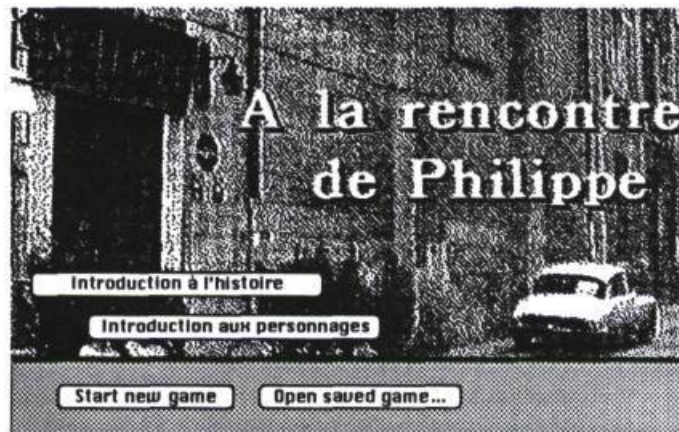
### 1.3 Le vidéodisque interactif *À la rencontre de Philippe*

Ce vidéodisque, en vente au Yale University Press, au coût de 300 \$ (U.S.) s'adresse à une clientèle de jeunes adultes ou d'adultes de niveau intermédiaire ou avancé en français langue seconde. C'est au moyen d'une fiction interactive qu'il permet à l'apprenant d'améliorer sa compréhension du français oral parisien. L'histoire commence lorsque Philippe, le personnage principal, vient de se faire mettre à la porte de son appartement par sa petite amie qui en a assez de son désordre. Il s'adresse alors à l'apprenant pour lui demander de l'aider à se trouver un autre logement dans Paris. Seul, il n'y arrivera pas, dit-il, car il est pressé par le temps. Dès le début du vidéodisque, l'apprenant doit donc entrer en action. Diverses possibilités s'offrent alors à lui pour aider Philippe se loger et s'il n'a pas d'idée de ce qu'il devrait faire, le programme est toujours là pour le guider.

À cette première étape, pour donner quelques exemples, l'apprenant peut aller à l'appartement de Philippe, le visiter, écou-

apprenants en français langue seconde ont eu le goût de répondre à la demande de Philippe. Les utilisateurs ont envie de participer au déroulement de l'histoire et sont curieux de voir ce qui va se produire.

Lorsque l'apprenant rencontre Philippe par la suite, ce dernier lui demande s'il y avait des messages sur le répondeur et l'apprenant a le choix de trois réponses, comme le plus souvent lorsqu'il lui est posé une question. Il clique alors sur l'une d'entre elles pour confirmer son choix. Dans le cas où l'apprenant n'a pas compris les paroles de Philippe, s'offrent à lui différentes possibilités pour lui faciliter la compréhension. Ainsi, il peut écouter à nouveau le passage en question ou une partie du passage ou il peut aussi écouter le texte dit par un autre locuteur dans un français plus standard et avec un débit moins rapide. De plus, il a accès à du texte écrit : il peut voir des mots-clés seulement ou encore toute la phrase entendue. Finalement, il a un glossaire et des informations culturelles à sa disposition. S'il pense avoir bien compris et qu'il désire vérifier sa compréhension du passage entendu, il peut alors



ter les messages sur son répondeur, lire les petites annonces dans *Le Figaro*, téléphoner aux propriétaires des appartements à louer ou aller les visiter. L'apprenant a un petit carnet sur lequel il peut écrire les notes qu'il veut, que ce soit des adresses ou du vocabulaire. Il est facile de comprendre qu'un apprenant se laisse prendre au jeu et réponde à la demande de Philippe puisque même les personnes qui ont essayé le vidéodisque et qui n'étaient pas

s'autotester. Même au moment de la correction, il lui est offert une aide intelligente : il peut entendre ou voir écrit tous les passages du scénario qui devraient lui permettre de répondre correctement.

Pour qu'*À la rencontre de Philippe* place l'apprenant dans un univers francophone parisien, le plus authentique possible, la conceptrice et son équipe n'ont pas hésité à engager un scénariste de carrière, de vrais comédiens et un cinéaste. Le

premier a su donner de la profondeur aux personnages, les seconds, un certain naturel et le dernier a su les mettre en valeur en les filmant. Nous n'avons qu'à penser à *Montevidisco*, un vidéodisque pour l'apprentissage de l'espagnol, conçu par Brigham Young University, mais réalisé avec des amateurs, pour comprendre que les frais encourus pour l'engagement de ces professionnels sont nécessaires pour produire un vidéodisque de qualité. Pour les mêmes raisons, l'esthétique a été soignée, car les concepteurs croyaient que les apprenants n'auraient aucun intérêt à revoir un vidéodisque peu agréable à l'œil. Si dans l'ensemble, les photographies des lieux présentés, des monuments et des diverses scènes offrent des images aux contours précis et des prises de vue qui donnent le goût à l'apprenant de se rendre à Paris, celles des intérieurs d'appartements sont malheureusement parfois surexposées.

Il est difficile de décrire avec les mots l'action que devraient rendre l'image et le mouvement, mais j'espère tout de même que cette brève description aura fait ressortir le contenu et le design du vidéodisque présenté.

## 2. PRINCIPES POUR L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE SECONDE

Il est clair que la conception de ce vidéodisque s'appuie sur des principes essentiels dans l'apprentissage d'une langue seconde. Ainsi, le désir de garder la *motivation* des étudiants, motivation qui est à

la base de tout apprentissage, a conduit les concepteurs à ne pas lésiner sur l'engagement de professionnels, même si cela voulait dire des coûts monétaires beaucoup plus élevés.

De plus, l'*interaction* dans laquelle est engagée l'apprenant, du début à la fin de la fiction, lui permet de conserver la motivation jusqu'à la fin et d'être très actif tout au long du vidéodisque. L'apprenant écoute donc les différents locuteurs, prend des notes, téléphone, se déplace dans Paris et fait des choix. En somme, il participe vraiment au déroulement de l'histoire. Selon son engagement et ses choix, Philippe trouvera ou non un appartement et il rompra ou non avec sa petite amie. Il y a six fins possibles à l'histoire de Philippe et c'est l'apprenant qui a le contrôle de la situation sans savoir toutefois vers quoi ses choix vont conduire Philippe.

Tout au long du vidéodisque, la langue est utilisée de façon réelle, non pas en vue d'un apprentissage, mais pour communiquer. Le choix de réponses proposé à l'apprenant est donc *signifiant*. De plus, à cause de la nature du scénario, la langue est toujours présentée *en contexte*, et plus précisément en contexte parisien.

On peut aussi dire que ce vidéodisque offre à l'apprenant tient compte du principe de Krashen (1983) en offrant des données compréhensibles, c'est-à-dire des énoncés assez difficiles pour constituer un défi pour l'apprenant, mais assez faciles pour ne pas le décourager. D'ailleurs, dans le cas de données trop difficiles pour l'ap-

prenant, ce dernier n'est jamais laissé à lui-même puisque plusieurs aides à la compréhension lui sont offertes. Les auteurs respectent ainsi le principe de Long et Porter (1985) qui disent que les apprenants doivent être capables de mettre le sens des données à leur portée.

## 3. EXPLOITATIONS PÉDAGOGIQUES

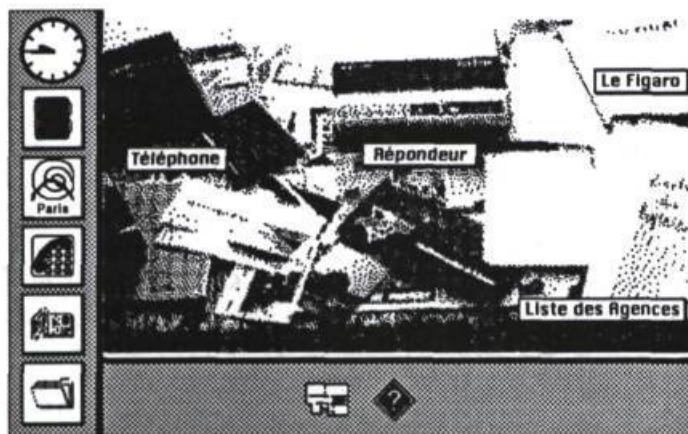
Même si l'utilisation du vidéodisque dans l'apprentissage fait souvent référence à un apprentissage individuel, permettant à l'apprenant de répondre à ses besoins et de respecter son rythme d'apprentissage, il faut spécifier que les auteurs n'ont pas conçu *À la rencontre de Philippe* pour un apprentissage en autodidaxie, mais pour un apprentissage de groupe. Ce sont quelques-unes de ces exploitations en classe que nous allons présenter maintenant.

Selon les auteurs, il n'est guère possible de passer plus de cinq heures en classe à exploiter ce vidéodisque si l'enseignant veut garder la motivation des étudiants, car le contenu est tout de même limité. Voici donc un des cheminements possibles proposé par Furstenberg (1994) pour des étudiants de niveau intermédiaire, dans son Cahier d'activités pour les étudiants. Chaque rencontre en classe est précédée d'un travail d'équipe à faire au laboratoire où les étudiants ont accès au vidéodisque.

### Première rencontre

La première rencontre en classe est précédée d'une activité qui dure environ trois heures au laboratoire. Toutefois, il est possible pour les utilisateurs d'enregistrer le travail fait sur une disquette et ainsi de ne pas passer trois heures de suite au laboratoire. Pour cette première activité, l'équipe doit démarrer la fiction interactive et se rendre jusqu'à l'une des fins de l'histoire, n'importe laquelle. C'est la seule fois où les étudiants ont à parcourir la fiction du début à la fin.

Au cours de cet itinéraire, l'équipe doit remplir une fiche de travail pour garder la trace du chemin parcouru. Tous les choix de réponse sélectionnés sont notés ainsi que les actions prises lorsque le vidéodisque laisse l'entière liberté d'actions. De plus, les notes inscrites dans le carnet



doivent être imprimées. L'équipe a par la suite à indiquer à la classe, lors de la première rencontre, à quelle fin elle est arrivée et comment elle y est arrivée.

Cette première rencontre, tout en permettant à l'enseignant de vérifier la compréhension orale des étudiants, favorise la production orale de ces derniers dans une activité signifiante. En effet, les étudiants sont intéressés à raconter leur histoire et à entendre quelles sont les autres versions possibles. Ils doivent aussi vouloir savoir si des étudiants ont fait exactement les mêmes choix qu'eux. Nous aimerions ajouter que même lors de l'utilisation du vidéodisque au laboratoire, la production orale n'est pas non plus négligée. En effet, les étudiants doivent y discuter des réponses proposées et s'entendre pour un choix. Toutefois, elle se fera dans la langue seconde seulement si les étudiants y sont incités et s'il y a encadrement au laboratoire. Il est évident que des étudiants laissés à eux-mêmes préféreront communiquer entre eux dans leur langue maternelle, sauf dans le cas où ils ne partagent pas une même langue maternelle. Tel est le cas d'étudiants provenant de milieux pluriethniques. Cette même situation se répétera à toutes les fois que les étudiants travailleront en groupe au laboratoire.

### **Deuxième rencontre**

La deuxième activité en classe est une production écrite. Selon le niveau des étudiants, la tâche d'écriture proposée sera plus ou moins exigeante et de longueur variée. Dans tous les cas, toutefois, elle sera à nouveau préparée au laboratoire à l'aide d'une fiche de travail que les étudiants apporteront en classe et qui sera nécessaire pour la rédaction. Dans l'une des tâches proposée, les étudiants deviennent des scénaristes engagés par l'équipe de rédaction de *À la rencontre de Philippe* pour compléter la fiction. Leur tâche est d'écrire toute une série de messages qui pourraient venir s'ajouter à l'histoire. Pour ce faire, ils doivent respecter le contenu de l'histoire, la personnalité des personnages et la nature des rapports entre ceux-ci. Les autres tâches varient entre la rédaction d'une lettre de rupture ou de recommandation à celle d'un rapport au propriétaire de

l'agence de location. Les exploitations très variées obligent toujours les étudiants à faire un retour à certaines des scènes du vidéodisque. La flexibilité d'utilisation permet aux étudiants d'avoir accès facilement et directement à certaines scènes du vidéodisque ; ils ne sont donc pas obligés de recommencer au tout début de l'histoire à chaque fois qu'ils l'utilisent. Les productions écrites proposées sont stimulantes et permettent toutes de travailler la cohérence et la cohésion du texte.

### **Troisième rencontre**

À nouveau la rencontre en classe permettra aux étudiants de présenter le travail fait au laboratoire, de l'expliquer, de justifier les choix retenus et de répondre aux questions des autres étudiants. Il s'agira donc d'une activité de production orale ancrée sur un travail d'analyse et de sélection d'images.

Au laboratoire, ils doivent choisir l'une des trois scènes proposées, analyser les relations entre les personnages et sélectionner des images et des segments qui leur paraissent particulièrement représentatifs de la relation qu'entretiennent ces personnages entre eux. Ils copient leurs choix sur une disquette de sorte qu'ils pourront présenter cet album vidéo en classe. Les étudiants doivent aussi répondre à des questions sur une fiche de travail. Ainsi, à l'aide du vidéodisque, de leur disquette et de leur fiche de travail, ils présenteront leur matériel et seront capables de répondre aux questions posées par les autres étudiants ou par le professeur. L'activité comporte donc une manipulation du matériel sur vidéodisque, une réflexion et une création.

Cette troisième heure en classe devrait maintenir l'intérêt des étudiants étant donné que l'activité proposée est originale et que les présentations des étudiants seront très variées. La communication entre les étudiants ne sera pas artificielle, mais naturelle, ce qu'il n'est pas toujours facile de reproduire dans un contexte scolaire. En effet, les étudiants seront intéressés à savoir quelles images les autres étudiants ont jugé représentatives des caractères et les raisons de ces choix. Leur participation leur permettra non seulement de com-

prendre les choix des autres, mais aussi de mieux justifier les leurs par la suite. Cette activité me semble particulièrement intéressante puisqu'elle n'est réalisable, à l'heure actuelle, qu'avec un vidéodisque. En effet, seul ce médium offre aux étudiants la possibilité de choisir et d'emmagasiner sur une disquette des images tirées d'un film, de façon très facile et très rapide, afin de les présenter tout aussi facilement et rapidement à un autre groupe d'étudiants.

### **Quatrième rencontre**

Cette quatrième rencontre est précédée d'un travail sur le lexique en relation avec la réalité culturelle. Les étudiants doivent choisir cinq mots dans une liste de mots proposés, les chercher dans le glossaire du vidéodisque et, en s'aidant de l'outil approprié - la loupe -, les entendre dans les différents contextes où ils sont employés. À la suite de cette écoute, ils doivent décrire quelle attitude culturelle ces mots leur paraissent refléter. Parmi les mots de la liste figurent *système D*, *fonctionnaire* et *le XVIe*. Cette activité lexicale permet de rattacher les mots aux contextes et aux situations de communication. C'est une activité très appropriée dans un enseignement fondé sur l'approche communicative. En effet, les étudiants dépassent le cadre du dictionnaire et découvrent toute la valeur qu'un mot peut revêtir en contexte.

La rencontre en classe permet la confrontation des différentes valeurs attribuées aux mêmes mots et la justification de ces valeurs. Chaque étudiant a donc à défendre son point de vue dans un contexte de communication authentique, un contexte où il ne peut que s'investir totalement. Il en va de ses idées à défendre et il veut avoir raison : ses arguments doivent convaincre un plus grand nombre d'étudiants que les arguments des autres étudiants.

### **Cinquième rencontre**

Avec l'attitude que cache l'emploi d'un mot, l'activité précédente a permis de toucher à l'aspect culturel d'une langue. La dernière activité est aussi reliée à la culture : elle propose une visite de Paris pour en saisir les éléments représentatifs. Les

étudiants ont alors pour tâche de faire des observations sur Paris et sur les Parisiens. Pour cela, après avoir circulé librement dans le programme, ils doivent sélectionner cinq images qui leur paraissent particulièrement représentatives de Paris et des Parisiens. Ils collent ces images évocatrices de Paris dans leur album vidéo et doivent écrire un texte où ils justifient leur choix.

En classe, il y a présentation des images sélectionnées. Pour plus d'interaction, les étudiants spectateurs peuvent essayer de trouver les raisons qui ont justifié le choix du présentateur. Cette présentation peut facilement prendre l'aspect ludique qui ne nuira pas à l'apprentissage et qui permettra de garder l'intérêt des étudiants jusqu'à la fin de cette cinquième heure d'activité en classe à partir du même vidéodisque.

#### 4. VIDÉODISQUE INTERACTIF ET APPRENTISSAGE

Les exploitations pédagogiques exposées montrent que non seulement le vidéodisque est un support à la compréhension orale, rôle qui lui est le plus souvent reconnu, mais aussi à la production orale, et cela de deux façons. D'une part, par les interactions naturelles entre les membres de l'équipe lorsqu'ils sont à effectuer les tâches proposées à l'ordinateur; d'autre part, par la présentation en classe des résultats obtenus. Dans le premier cas, Crookes (1986) a montré l'effet bénéfique des tâches communicatives, telles celles issues des visionnements du vidéodisque, sur l'interaction entre locuteurs non natifs. Doughty et Pica (1986) ont, pour leur part, montré que les négociations entre locuteurs sont plus nombreuses dans le cas où un échange d'informations est exigé, ce qui est le cas de la présentation en classe. En somme, l'utilisation du vidéodisque permet le développement de la compétence en production orale, tant lors du travail à l'ordinateur que lors de la rencontre subséquente en classe.

Je crois avoir donné assez d'éléments pour que chaque lectrice et lecteur soit en mesure de répondre à la question de départ qui était la suivante : le vidéodisque interactif est-il un gadget ou un support à

l'apprentissage du français langue seconde ?

À mon avis, il n'y a qu'une réponse possible : le vidéodisque interactif sera un gadget ou un support à l'apprentissage selon ce qu'en fera l'enseignant. Ainsi, le vidéodisque interactif ne sera qu'un gadget si l'enseignant envoie les apprenants au laboratoire pendant trois heures sans effectuer de retour en classe. Il sera beaucoup plus qu'un gadget si l'enseignant sait l'exploiter en classe après avoir donné des tâches précises et diversifiées à effectuer en laboratoire : il sera alors un support à l'apprentissage et à l'enseignement.

En effet, si le contenu du vidéodisque est riche et l'interface facilement utilisable par les professeurs et les apprenants, les exploitations pédagogiques seront nombreuses, variées et originales. De plus, elles permettront d'exploiter les différentes compétences langagières, de garder la motivation des apprenants tout au long de l'utilisation du vidéodisque, mais aussi de développer leur créativité et de jeter un regard d'analyste sur la langue en contexte.

#### CONCLUSION

Nous concluons tout d'abord sur le vidéodisque *À la rencontre de Philippe*. Selon les étudiants qui l'on évalué et selon les professeurs consultés, il s'agit sans aucun doute d'un support intéressant pour l'apprentissage du français langue seconde. À cause des activités variées et uniques qu'il permet, il devrait être intégré dans l'apprentissage du français langue seconde aux niveaux visés. J'ajouterai qu'en dépit du fait que le contenu soit proprement parisien, il peut être utilisé même en milieu québécois. Toutefois, comme le vidéodisque *Vi-conte* utilise un français québécois ou standard et présente un aspect de la culture québécoise, et comme, par ailleurs, il utilise un autre design et propose des exploitations différentes, il me semble important d'en tenir compte dans une prochaine chronique où je vous inviterai à réfléchir sur le design du vidéodisque pour l'enseignement des langues.

Nous concluons finalement sur le vidéodisque en langues. Cette première chronique a permis de montrer que le

vidéodisque interactif, tout en étant une grande source de motivation pour les étudiants, n'est pas un outil complet. L'apprentissage d'une langue doit passer par la production orale et des situations de communication réelle. Si ces dernières peuvent être suscitées par un vidéodisque, elles doivent avoir lieu avec de vrais locuteurs. Les enseignants n'ont donc pas à craindre d'être remplacés par les nouvelles technologies. L'humain aura toujours une place importante dans l'apprentissage, mais il doit s'allier la machine et non s'y opposer.

\* Département de langues et linguistique, Université Laval

#### Références

1. Compte, C. (1987). *Où en est le vidéodisque de langue ?* Media FLE. Paris : B.E.L.C.
2. Crookes, G. (1986). *Task Classification*. Technical Report, n° 4. Center for Second Language Classroom Research. Honolulu, Hawaii: University of Hawaii at Manoa.
3. Doughty, C. et Pica, T. (1986). Information gap tasks : Do they facilitate second language acquisition ? *TESOL Quarterly*, 20 (2), 305-325.
4. Furstenberg, G. (1994). Atelier présenté le 1<sup>er</sup> juin 1994 au Massachusetts Institute of Technology, dans le cadre du séminaire intitulé « Integrating Interactive Technology into the Humanities Curriculum ». Cambridge, Boston.
5. Furstenberg, G. et Malone, S. A. (1994). *À la rencontre de Philippe* (Vidéodisque, Guide du maître et Cahier d'activités). New Haven : Yale University Press.
6. Krashen, S. (1983). « Application of psycholinguistic in research to the classroom. » In C. James (ed.), *Practical Applications of Research in Foreign Language teaching*. Lincolnwood, Illinois : National Textbook Company.
7. Long, M. et Porter, P. (1985). « Group work, interlanguage talk, and second language acquisition », *TESOL Quarterly*, 19 (2), 207-228.
8. Mydlarski, D., Paramskas, D. et Demers, C. (1992). *Vi-conte* (vidéodisque et Guide pédagogique). Iowa : PICS.