

Québec français



Classe de français

L'intégration des technologies de l'information et de la communication

Rhapsode

Number 114, Summer 1999

Nouvelles technologies et enseignement

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/56178ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Rhapsode (1999). Classe de français : l'intégration des technologies de l'information et de la communication. *Québec français*, (114), 31–34.

CLASSE DE FRANÇAIS

L'intégration des technologies de l'information et de la communication



Illustration : Matt Walton,
revue *Golden*,
numéro 40, avril 1996.

PAR RHAPSODE

Les technologies de l'information et de la communication (TIC), ce sont tous ces outils modernes qui depuis quelques décennies envahissent notre vie et nos lieux de travail. Elles pénètrent même dans nos classes sans que l'on sache très bien quoi en faire. L'ordinateur en est l'organe central, le cerveau, l'unité de traitement des données et de l'information. Le lecteur de disquettes, le disque rigide et le lecteur cédérom en sont les unités d'entreposage de l'information et les mémoires permanentes. Le clavier, la souris, le microphone et le numériseur en sont les unités de saisies — d'entrée — des données. L'imprimante, l'écran d'ordinateur, la carte de son et les enceintes acoustiques en sont les unités d'affichage et de sortie des données. Le modem en est l'unité de communication avec l'extérieur. On relie son ordinateur au réseau Internet — le réseau des réseaux — grâce à ce modem afin de communiquer avec l'extérieur, de recevoir du courrier électronique, de visiter un site Web, de chercher des données ou de communiquer par le son ou l'image avec un correspondant éloigné. Ces différentes composantes constituent ce que les Américains appellent la partie « hard » des technologies, c'est-à-dire la partie matériel.

Programmes informatiques

Toutes ces technologies n'ont aucune activité, ni aucun intérêt d'un point de vue pédagogique, si on ne met pas dans la boîte, dans le « cerveau » de l'ordi-

nateur, des programmes informatiques qui lui permettront de devenir un outil d'apprentissage de la lecture, un outil d'apprentissage de l'écriture, un outil de recherche de l'information, de planification de l'écrit, de révision et de correction du texte, d'impression et de présentation du conte historique, du roman ou de la nouvelle que les élèves se seront échinés à composer. C'est ce que l'on appelle très souvent, par récurrence angliciste, la partie « soft », ou la partie logiciel, c'est-à-dire la partie « intelligente » des nouvelles technologies.

Si une application, un programme d'ordinateur, un logiciel, pour évoquer tous les vocables imaginables, font appel à plusieurs médias comme le son, le texte, l'image fixe ou animée pour transmettre un message à l'utilisateur, on dit que c'est une application multimédia. Ce n'est pas le support physique, tels le cédérom ou le tout nouveau DVD, qui détermine si un logiciel est multimédia ou non, mais le fait que le logiciel fasse appel à une variété de médias pour transmettre l'information. Un cédérom qui ne contiendrait que des textes et des données statistiques ne serait pas une application multimédia. Le fait de présenter ces données sur un site Web dans Internet n'équivaut pas non plus à en faire une application multimédia. Voilà, très sommairement présenté, ce que l'on entend par technologies de l'information et de la communication (TIC) et par applications multimédias.

Fonctions

Mais quels usages peut-on faire de tout ce « fatras » technologique en classe de français ? Pour répondre à cette question, comparons les « fonctions », mises en œuvre par l'activité d'écriture, avec les fonctions offertes par les divers logiciels d'aide à l'apprentissage de l'écriture. On pourra ainsi observer s'il y a adéquation entre les besoins d'apprentissage d'un jeune scripteur et les potentialités offertes par les outils informatiques et les technologies de l'information (TIC).

Si un jeune scripteur a besoin des fonctions de planification du récit et de recherche de l'information, les technologies lui offrent le dictionnaire électronique, l'encyclopédie numérique, la banque de mots, la banque de textes sur Internet et l'idéateur, ce logiciel d'aide à la structuration des idées. S'il souhaite aussi des fonctions d'édition, l'informatique lui offre des outils de traitement de texte, de dactylographie, de transcription, d'effacement, de copie et de collage des mots et des segments de phrases, etc. Lorsque ce jeune scripteur a besoin pour écrire de fonctions de correction et de substitution de mots ou de phrases, les nouvelles technologies lui offrent les fonctions de recherche et de remplacement ainsi que les correcteurs orthographiques et grammaticaux. Enfin, le jeune scripteur peut avoir besoin d'outils de présentation. Il dispose alors de logiciels de publication, de mise en page et d'impression, et de logiciels de présentation et de composition de pages Web qui seront par la suite exposées sur Internet.

Voyons maintenant comment imaginer un atelier technologique de composition, une espèce de console d'écriture pour apprenti scripteur. La figure 1 présente la panoplie des outils d'aide à la composition qui pourraient être mis à la disposition de l'élève dans un tel atelier.

L'ATELIER DE COMPOSITION ET SA BOÎTE À OUTILS		
OUTILS DE RÉFÉRENCE	OUTILS D'ÉDITION ET DE COMMUNICATION	OUTILS D'AIDE À LA PLANIFICATION ET À LA RÉVISION
Encyclopédie	Logiciel de télécommunication Internet	Idéateur
Dictionnaire	Traitement de texte	Aide à la rédaction
Banque de textes Biographie Bibliographie	Mise en page Présentateur	Correcteur orthographique Correcteur grammatical

Figure 1

Dans un tel atelier technologique aucun matériel n'est prescrit, aucune stratégie d'enseignement n'est exclue. Toute ressource didactique est utilisée à son mérite, à la place qui lui revient dans le processus d'apprentissage. La colonne de gauche présente les outils de référence — dictionnaire et encyclopédie multimédia, banque de textes, biographies et bibliographies. La colonne du centre présente les outils d'édition et de communication — traitement de texte, Internet, logiciel de mise en page et logiciel de présentation. La colonne de droite présente

les outils d'aide à la planification et à la révision du texte — logiciel d'aide à la rédaction présentant des modèles de lettres, de contes ou de nouvelles, logiciel idéateur et de planification du récit et les correcteurs orthographiques et grammaticaux. Tous ces logiciels se côtoient et se complètent selon les tâches d'écriture, les besoins et les requêtes de l'élève ou de l'enseignant, suivant l'intention d'écriture, l'interlocuteur visé, les axes de communication et les canaux d'échanges de l'information.

Observons ensuite les différentes étapes du processus de composition d'un récit, et les tâches qu'elles exigent, et voyons comment les logiciels, les applications multimédia et les infomates peuvent assister l'élève en projet d'écriture. La figure 2 situe les outils conventionnels (papier, crayons, volumes) et les outils « multimédias » (logiciels, cédéroms et Internet) à partir des différentes tâches auxquelles fait face le jeune scripteur.

La colonne de gauche de la figure 2 présente les tâches d'écriture et de révision dans un certain ordre d'exécution : 1) la mise en situation et les consignes de l'enseignant ; 2) la cueillette d'idées, de mots et d'expressions ; 3) la mise en ordre des idées et l'écriture d'un premier jet structuré ; 4) la rédaction et la structuration du récit ; 5) la réorganisation des paragraphes suite à la révision du texte et la correction orthographique et syntaxique ; 6) la mise en page pour une édition définitive imprimée ou sur Internet. Dans la colonne centrale, nous identifions les outils informatiques et technologiques — logiciels, cédéroms et Internet — qui peuvent supporter le jeune scripteur dans la réalisation de ces tâches d'écriture. Dans la colonne de droite, on retrouve les outils conventionnels papier, crayons, volumes et revues qui demeurent indispensables pour la réalisation de chacune de ces tâches.

Les outils d'assistance

À quoi peut-on s'attendre des outils technologiques d'aide à l'apprentissage de l'écriture dans l'avenir ? Les nouvelles applications d'aide à l'écriture, qu'elles soient rendues disponibles sur support cédérom ou dans Internet, seront à la fois ouvertes et dédiées. Elles seront adaptables afin d'assurer une meilleure individualisation des apprentissages, c'est l'ouverture, et elles seront dédiées, c'est-à-dire qu'elles seront adaptées à la réalisation de certaines tâches d'assistance à l'apprentissage de l'écriture, ce qui implique que l'élève aura accès simultanément ou séquentiellement à une panoplie d'outils spécialisés.

L'ouverture du logiciel ou de l'application sur Internet permettra à l'utilisateur d'adapter l'outil à sa démarche et à son style cognitif. Une telle ouverture se caractérise par un certain nombre de choix offerts à l'utilisateur dans le but de lui permettre d'adapter le contenu et les fonctions à ses besoins. Un correcticiel ouvert est considéré comme un outil plus souple, plus performant et plus intéressant parce que répondant plus adéquatement au besoin d'individualisation et de personnalisation de la formation. De tels outils autoriseront par exemple le « désétayage », c'est-à-dire le retrait progressif de toute aide extérieure, de tout assistant d'écriture, et l'ajustement de l'ampleur du champ de recherche du correcticiel (mot, ligne, phrase, paragraphe).

Le logiciel ou l'application sur Internet assurera l'individualisation de la formation sous divers aspects. D'abord, l'individualisation de la quantité et de la

TÂCHES D'ÉCRITURE ET OUTILS D'AIDE À LA COMPOSITION




TÂCHES DE COMPOSITION ET DE RÉVISION	BOÎTE À OUTILS ÉLECTRONIQUES	OUTILS CONVENTIONNELLS PAPIER / CRAYONS / VOLUMES
<p>1</p> <p>MISE EN SITUATION</p>	<ul style="list-style-type: none"> Banque de mots Logiciel de présentation ¹ 	<p>Fiche consignes de l'enseignant.</p> <p>Livre de lecture</p>
<p>2</p> <p>RECHERCHE D'IDÉES, DE MOTS, D'EXPRESSIONS</p> <p>- Impression</p> <p>- Objectivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> Banque de documents ² Console d'écriture ³  <p>Fonctions : couper / copier / coller / Rechercher / remplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> Encyclopédie en ligne ⁴ 	<p>Livre de lecture</p> <p>Fiches de carton</p> <p>Encyclopédie</p> <p>Revue</p>
<p>3</p> <p>PREMIER JET STRUCTURÉ</p> <p>- Organisation des idées</p> <p>- Impression</p> <p>- Objectivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> Idéateur Modélisa ⁵ <p>Couper / copier / coller / dupliquer</p> <p>Déplacer / ajouter</p> <p>Hierarchiser / rattacher</p> <p>Internet / Imprimante</p>	<p>Papier — crayons</p> <p>Fiches de lecture</p> <p>Encercler</p> <p>Souligner</p> <p>Relier</p> <p>Faire le plan</p>
<p>4</p> <p>RÉDACTION ET STRUCTURATION DU TEXTE</p> <p>- Référents</p> <p>- Ponctuation</p> <p>- Mots-liens</p> <p>- Conjugaison</p> <p>- Richesse du vocabulaire</p> <p>- Impression</p> <p>- Objectivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aide à la rédaction ⁶ Dictionnaire électronique ⁷ Ponctueur / Conjugueur <p>Informations sur :</p> <p>mots-liens, mots-outils, homophones, déterminants, répétition de mots, lisibilité, nombre de mots, longueur des phrases, Internet.</p> <p>Imprimante</p>	 <p>Crayons couleurs</p> <p>Fiches de lecture</p> <p>Banque de mots</p> <p>Dictionnaires</p> <p>Encyclopédies</p>
<p>5</p> <p>RÉVISION ET CORRECTION ORTHOGRAPHIQUE ET GRAMMATICALE</p> <p>Accords</p>	<ul style="list-style-type: none"> Traitement de texte Dictionnaire de synonymes ⁸ Correcteur orthographique et grammatical ⁹ Grammaire interactive 	 <p>Dictionnaire, papier</p> <p>Grammaire conventionnelle</p>
<p>6</p> <p>MISE EN PAGE ET ÉDITION</p> <p>Impression finale</p>	<ul style="list-style-type: none"> Logiciel d'édition ou de composition de pages Web Imprimante Internet 	

Figure 2

complexité des informations offertes. Pour un élève, avoir accès à trop de données disparates et plus ou moins pertinentes (surcharge cognitive) peut être aussi néfaste à l'acquisition de compétences langagières que l'insuffisance de renseignements. Les nouveaux dictionnaires multimédias, maintenant accessibles sur Internet, avec leur vaste bibliothèque d'images, de sons, de définitions et de références structurées permettent d'accéder à la définition même lorsque l'on ignore le nom de l'objet que l'on cherche (*Le visuel*). Ces dictionnaires multimédias guident le lecteur, expliquent ce que sont les choses et les donnent à voir.

Rétroaction

Le logiciel devra aussi assurer l'individualisation de la rétroaction en fonction des difficultés et du cheminement de l'apprenant. L'application sur Internet devra enfin permettre la « personnalisation » de l'interface, des fonctions et des outils offerts pour réaliser des apprentissages et résoudre des problèmes d'écriture.

Les nouveaux logiciels d'aide à l'écriture, avec ou sans accès distant par Internet, devront pourtant demeurer des outils suffisamment généraux pour satisfaire une grande variété d'utilisateurs et répondre à une multitude de besoins. Ils devront offrir une interactivité accrue. L'interactivité sous-entend les dimensions d'immédiateté, de dialogue et de réalisme.

L'élève qui apprend doit être capable de naviguer à travers les textes, les graphiques, les images, les sons, les informations et les connaissances disponibles dans le système, ou sur Internet, tout en ayant accès au moment approprié aux fonctions et aux outils requis pour les traiter. L'interactivité implique de la part du logiciel ou de l'application sur Internet une rétroaction immédiate, pertinente et adaptée aux besoins de l'apprenant.

Les jeunes, élevés dans un environnement télévisuel et vidéo, répondent bien aux applications et aux services en ligne mettant à profit les ressources visuelles et sonores du multimédia. Les applications multimédia comprenant de vastes banques de données et de connaissances qui intègrent la voix ou le son à l'image couleur, au texte, au graphique et à l'animation assurent un plus grand réalisme des situations d'apprentissage et probablement une plus grande efficacité des outils de communication et de formation.

La multiplicité et la complexité des ressources technologiques mises en œuvre et l'interactivité accrue ne doivent pourtant pas nuire à la convivialité du logiciel. La convivialité n'est pas une recette, mais une façon d'aborder les problèmes du point de vue de l'apprenant. Cela implique trois grandes caractéristiques essentielles. Tout d'abord, l'universalité du logiciel, c'est-à-dire que l'on conçoive le logiciel ou l'application comme un ensemble cohérent ; l'emballage, la documentation, l'installation, l'interface, la formation, l'intégration en classe, le support technique et les aides en ligne, tout cela à l'intérieur d'une métaphore intégratrice. Ensuite, que l'on respecte la cohérence interne et externe. La cohérence interne suppose que le concepteur respecte la « règle d'or » de la simplicité et de l'uniformité de l'interface et que cette approche globale qui guide la conception soit maintenue dans la façon dont le produit est présenté. La cohérence externe signifie que l'on doit tenir compte du contexte d'utilisation du logiciel, de

l'évolution du produit après sa mise en marché et de l'évolution de l'utilisateur qui passera peu à peu du niveau d'apprenti à celui d'expert.

Logiciels spécialisés

D'ores et déjà nous pouvons affirmer que ces nouveaux logiciels et ces nouveaux applicatifs en réseau ouverts, adaptables, interactifs, conviviaux, aux interfaces mieux dessinées, plus ergonomiques et aux contenus mieux ciblés en fonction des clientèles visées, seront aussi plus spécialisés et beaucoup plus performants, non pas à cause de la multiplicité des fonctions qu'ils offriront mais par la pertinence, la précision et la qualité d'exécution d'un nombre restreint d'opérations qu'ils assureront et par les contenus précis et variés qu'ils offriront à l'apprenant.

Bien entendu, on ne pourra pas raisonnablement attendre des applications d'aide à l'apprentissage de l'écriture qu'ils découvrent les mauvaises stratégies que l'élève adopte en rédigeant ou en corrigeant, ni qu'ils suggèrent des activités correctives d'apprentissage. Cela demande une formation pédagogique poussée et relève de la compétence exclusive de l'enseignant qui conserve toujours la responsabilité du choix des ressources didactiques à mettre en œuvre pour un apprentissage efficace.

Notes

1. Des scénarios pédagogiques d'utilisation du logiciel de présentation Hyper Page sont disponibles à l'adresse : <http://www.diffm.com/avi/index.htm>
2. La bibliothèque Internet des périodiques est accessible à l'adresse : <http://biblio.ntic.org/biblio>
3. La Console d'écriture est accessible en ligne à l'adresse : <http://console.educ.infnit.net/cgi-console/console.exe>
4. Le dictionnaire *Sesame* est accessible en ligne à l'adresse : <http://www.sesame.hol.fr>
5. Voir les scénarios pédagogiques d'utilisation de l'idéateur Modélisa sur le site Web <http://www.diffm.com/avi/index.htm>
6. Des scénarios pédagogiques d'intégration du logiciel d'aide à l'écriture GramR sont disponibles sur le site <http://www.diffm.com/avi/index.htm>
7. Le dictionnaire *Robert* est accessible sur Internet à l'adresse : <http://www.bvdep.com/robert/>
8. Le dictionnaire des synonymes : <http://www.francophonie.hachette-livre.fr/>
9. Le Fonds de l'autoroute de l'information, le ministère de la Culture et des Communications et le ministère de l'Éducation ont récemment conclu une entente de licence mixte afin de favoriser l'acquisition du Correcteur 101 didactique orthographique par les écoles et les bibliothèques du Québec. http://www.mcc.gouv.qc.ca/cominfo/autorout/fai/str_fai.html

Bibliographie

- Désilets, Mario, « Que penser de l'utilisation des logiciels correcteurs à l'école ? », dans *Vie pédagogique*, n° 107 (avril-mai 1998), p. 9-12.
- Landreville, Ginette, « Traitement de texte et apprentissage de l'écriture : ce que dit la recherche », dans *Aides informatisées à l'écriture*, Montréal, Logiques, 1995.
- Quéré, Yves et al., *Lecture, informatique et nouveaux médias*, Paris, Observatoire National de la lecture/MENRT, 1997.

