



**HAL**  
open science

# LES ACTIVITÉS PEDAGOGIQUES AVEC ÉCHANGE : ANALYSE DES RESSOURCES INTERNET POUR LE F.L.E

Mario Tomé

► **To cite this version:**

Mario Tomé. LES ACTIVITÉS PEDAGOGIQUES AVEC ÉCHANGE : ANALYSE DES RESSOURCES INTERNET POUR LE F.L.E. 2003. sic\_00000471

**HAL Id: sic\_00000471**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00000471](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000471)**

Submitted on 20 Jun 2003

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES AVEC ÉCHANGE : ANALYSE DES RESSOURCES INTERNET POUR LE F.L.E

Mario Tomé

Université de León

[mtflet@yaho.es](mailto:mtflet@yaho.es)

Fletet RedIRIS <http://fletet.rediris.es/>

Les nouvelles technologies ont favorisé la parution d'activités qui dépassent le cadre des exercices (phonétiques, grammaticaux, vocabulaire) recueillis dans les manuels et cours à l'usage du FLE.

C'est dans le domaine de la communication que les potentialités de ces nouvelles activités et scénarios pédagogiques trouveront un terrain idéal pour leur développement. Nous n'aborderons pas ici les activités sans échange que nous avons signalées dans une étude précédente et qu'il faudrait situer dans la catégorie de l'information (Voyez le chapitre : Exercices et activités sans échange: in THOT, 1999, <http://thot.cursus.edu/rubrique.asp?no=2248>).

Ce qui nous intéresse ce sont les tâches et scénarios pédagogiques qui permettent le dialogue entre enseignant et apprenant. Normalement celui-ci doit naviguer en poursuivant une recherche guidée qui s'ouvrira à la communication sous forme d'échange entre internautes (courrier électronique), de création d'un récit virtuel, de contribution à un site Internet ou de mise en commun dans le contexte de la classe.

Nous réservons le terme d'"activité" ou plus spécifiquement celui de "tâche" aux documents qui proposent une recherche sur d'autres documents d'Internet à l'intérieur d'un scénario didactique. L'internaute (apprenant) doit passer par différents niveaux (compréhension, consultation, création, discussion, etc) qui l'impliquent dans une situation pédagogique nouvelle grâce à l'interactivité. Nous nous trouvons ici dans l'un des domaines qui doit favoriser la création de nouvelles ressources didactiques et où les vraies possibilités pédagogiques d'Internet sont encore à inventer. Nous notons encore les limites qui caractérisent les documents disponibles actuellement, en dehors du cadre spécifique du FLE et l'absence de la langue orale.

Nous pouvons établir trois types d'activités pédagogiques avec échange entre internautes:

- 1. Les jeux de piste**
- 2. Les simulations**
- 3. Les projets pédagogiques.**

## 1. Les jeux de piste

Les jeux de piste (course au trésor, rallye, cyberbalade) obligent l'internaute à participer à un processus de quête, de création ou même de discussion ce qui correspond proprement à la notion de "tâche". Celle-ci peut être d'ordre linguistique ou culturel, ou bien conjuguer les deux:

Ainsi dans une Course au trésor (1997) nous notons le mode d'emploi suivant:

"Au départ, l'étudiant ou le groupe d'étudiants reçoit un document décrivant la tâche à réaliser. Ce sont des informations à trouver à partir d'indices plus ou moins évidents. L'objectif est de rassembler toutes les informations dans le délai le plus court. Ces informations peuvent être recherchées pour la simple raison qu'elles sont difficiles à trouver ou pour leur intérêt dans un cours ou une démarche d'apprentissage. La démarche exploratoire inclut le travail de déduction à partir des indices, les stratégies de recherche mises en place, les différentes pistes suivies pour obtenir l'information, le travail de collaboration dans l'équipe et le travail de collaboration avec d'autres internautes rejoints par courrier électronique, chat, conférence, etc."

Voyez aussi:

Claire-Marie Laplante propose une Chasse au trésor sur la littérature (nd) à réaliser sur le web, en vue de préparer un exposé

oral ce qui implique donc une lecture orientée de l'information.

Les "rallyes" réalisés par des apprenants de FLE (nd).

Rallye sur Astérix (nd).

Le prince et moi (nd).

L'escale (nd)

Le Bal du Prince (nd) une aventure interactive dont l'internaute devient une héroïne qui doit répondre à des questions pour séduire un prince.

Des cyberbales à Grenoble (1999)

Chasse au trésor dans le Web (2000) SitePerfectTIC <http://www.ccdmd.qc.ca/perfectic/>  
<http://www.ccdmd.qc.ca/perfectic/scenario.asp?var1=21&var2=2>

Guide d'utilisation: <http://www.ccdmd.qc.ca/document/Agora.pdf>

Les monstres. CNDP - Collège / Jeux de piste (2002)

<http://www.cndp.fr/college/jeuxdepiste/lesmonstres/presentation.htm>

## 2. Les simulations

Les simulations (et aussi les jeux de rôle) sont des scénarios ou des activités imaginaires où l'on actualise une situation de communication habituelle (se renseigner, les transports, faire des courses, repas, etc). Généralement elles sont conçues pour un travail de groupe qui doit produire dans une mise en commun des échanges oraux ou écrits (discussions, récits, ateliers de création, etc.)

Dans A day in the life of a Parisian family (nd) on propose une journée de loisir à Paris à partir des liens sur la météo, les transports, les spectacles, les boutiques, etc., qui devra être organisée par une famille afin de créer une conversation ou un scénario dans lequel les différents membres discutent de leur emploi du temps et de leurs projets.

Dans Une simulation à faire jouer aux étudiants: "fin de semaine dans le Dauphiné" (1999) F.Mangenot résume la situation et la production attendue:

"Vous êtes un groupe de deux à quatre personnes, vous vous trouvez à Paris, et vous désirez passer une fin de semaine dans la région de Grenoble. Votre objectif est de profiter de la montagne, bien sûr, mais aussi de quelques autres richesses culturelles du Dauphiné.

La production peut être de deux types :

- une présentation théâtrale, devant d'autres étudiants, du déroulement de cette fin de semaine : vous préparerez alors une série de petites scènes correspondant aux différentes étapes, telles qu'elles sont indiquées dans la suite de cette activité. Ces scènes comporteront des discussions sur le choix des activités.
- un récit, oral ou écrit, de votre fin de semaine. Vous pourriez alors agrémenter votre récit de copies d'écran illustrant ce que vous avez fait."

### 3. Les projets pédagogiques.

Les projets pédagogiques invitent les internautes à participer à la création de documents (expériences d'écriture télématique), à l'élaboration de pages web dans le cadre de certains thèmes ou bien à la publication par un groupe d'apprenants de données multimedia sur la Toile. Evidemment un projet pédagogique peut prendre la forme d'un jeu de piste ou d'une simulation.

Nous trouvons cette dimension simplifiée dans la page pour les enfants Dessinez-moi un monstre (nd) où l'on propose d'imaginer des êtres fantastiques et de les décrire, en donnant des renseignements sur leur apparence, leur habitat, leurs passe-temps, etc. Les descriptions écrites et les dessins ont été publiés sur la Toile sous une forme hypertextuelle; ainsi l'ensemble des réalisations forme une ébauche d'oeuvre collective.

Le projet international L'immeuble (1997) coordonné par l'association ADEMIR et réalisé pendant l'année 1997 développait l'idée suivante: " Il s'agit de l'écriture d'un petit roman collectif qui a été réalisé par courrier électronique. Le sujet est inspiré d'un ouvrage pédagogique "l'immeuble" de Francis Debyser. Chaque classe a joué le rôle d'une famille, locataire du 109 rue Lamarck à Montmartre . Tous les élèves, y compris les américains et les allemands, ont rédigé en français ce qui leur est arrivé chaque quinzaine, selon le planning prévu. Le professeur animateur d'Ademir a reçu tous les messages du monde entier sur son email, et a rediffusé toutes les informations nécessaires, il a joué le rôle de la concierge Yvonne Chopard ( Monique Perdrillart directrice du projet). Ainsi, pour animer la vie de l'immeuble, il s'en est passé des choses: un baptême chez les Fisher du 6ème, un vol, une pétition contre les mauvaises odeurs des Martin, des histoires d'amour, une grève, et bien sûr des tas de potins.."

Michèle Magnin (nd) a adapté l'idée de L'Immeuble à un cours de composition avancé: L'Immeuble - projet pour la classe de composition (1999). Nous transcrivons la présentation de ce projet:

"Il s'agit de faire vivre vos étudiants dans un immeuble de la ville de votre choix (Paris, Aix-en-Provence, Bruxelles, Yamoussoukro, Genève ou Libreville). Ils seront locataires de cet immeuble virtuel et choisiront une identité nouvelle: homme

ou femme, enfant ou vieillard, Belge ou Maghrébin, informaticien ou concierge, disc-jockey ou acrobate, etc... Dans un premier temps, les étudiants tiendront un journal dans lequel ils feront parler ce personnage, et ils le décriront ainsi que la vie dans l'immeuble et aux alentours, et quelques incidents de votre choix ou du leur. Les compositions utiliseront le travail de recherche et d'exploration fait dans le journal. Dans un second temps, à partir des idées engendrées par ces "incidents", la classe - divisée en groupes de trois ou quatre étudiants chacun - compose un roman policier (le "polar") dont l'intrigue se développe au sein de l'immeuble. Enfin, dans un troisième temps, un des chapitres du "polar" est réécrit sous forme de dialogue et joué sous forme de scène par chacun des groupes." Voyez l'information sur les locataires, quelques descriptions entre voisins, ainsi que les établissements qui entourent l'immeuble dans la page: L'Immeuble 99 (1999).

Une autre adaptation de M. Magnin est la simulation globale L'Hôtel (nd) inspiré de l'ouvrage d'Alain Patchod. Elle met en jeu différents acteurs, classés en deux équipes: les employés et les clients. Une fois choisis l'emplacement et la catégorie de l'hôtel on détermine le personnel nécessaire pour sa bonne gestion. Dans un premier temps on fera la liste des employés; ensuite on imaginera les identités des clients selon le site et la classe de l'hôtel, finalement on mettra les clients en relation avec les employés.

Josette Picard (patronne du bistro "Le café à la bonne franquette") a animé le projet L'histoire de Grimaud (nd) roman collectif réalisé par courrier électronique, qui représente une simulation globale où 22 classes de plus de 10 pays jouent le rôle d'une famille à Grimaud un village de Provence. Les élèves (habitants "virtuels") imaginent des rôles, des institutions (la mairie, la poste, etc) et inventent des histoires qui se passent entre les différents personnages. Voyez d'autres projets d'écriture de romans collectifs dans le site: Ecriture de 6 romans collectifs (1999).

Romans Virtuels: un projet international collaboratif sur Internet d'apprentissage des langues et des nouvelles technologies soutenu par la Commission Européenne, par Monique Perdrillat <http://www.romans-virtuels.com/>

## Références bibliographiques

Mangenot, F. (1998b) Classification des apports d'Internet à l'apprentissage des langues. In Revue ALSIC (Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication), Université de Franche-Comté, Besançon, Vol. 1, Numéro 2, décembre, pp. 133-146. Consulté en juin 1999: <http://alsic.univ-fcomte.fr/Num2/sommaire.htm>

Tomé, M. (2001), Les ressources en FLE: La communication (II): Activités pédagogiques en communication. REVUE "Thot", 28.11.2001. Consulté en octobre 2002: <http://thot.cursus.edu/rubrique.asp?no=16394>

Tomé, M. (2002), Analyse de la communication sur Internet en relation avec la didactique du Français langue étrangère sur Internet, REVISTA "Estudios humanísticos. Filología", n° 24, Universidad de León, León, pp.341-360.

Tomé, M. (2003), WEBPRATIQUE - FLE. Apprendre le français, découvrir Internet, créer des pages web, Universidad de León. Secretariado de Publicaciones y Medios Audiovisuales, León, 110 pages. Consulté en mai 2003:  
<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fenet/livre2003.html>

Source : Mario Tomé – Université de León  
Projet FLENET : Français langue étrangère et Internet  
<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fenet/>