

Création et mise en place du matériel numérique d'apprentissage: collaboration, interaction et évaluation

SachikoTanaka, Sanae Harada, Naru Okubo
田中 幸子, 原田 早苗, 大久保 成

要約

マルチメディア環境の利用によって教材開発や教室内でのインタラクシヨンのありかたも変化しつつある。上智大学では、1997年よりCALL教室導入を準備、98年より教材開発プロジェクトを始動し、99年10月の教室設置から現在まで、教室運営とマルチメディア学習リソース構築を並行して進めてきた。外国語学部フランス語学科では当初より教材を作成し、1・2年生対象の授業で利用している。マルチメディア学習リソース構築の実現にあたり、教育的ニーズ・予算措置・利用条件を踏まえ最適な技術の選定、学生・教員の連携による開発体制の整備と継続運用、さらには作成した教材リソース類の評価といった課題に取り組んでいる。本稿では、フランス語を中心に2001年度現在の教材開発プロジェクト類について概観する。

CALLシステムでは、CALL教室(定員35名)のほか、授業用サーバー群、教材開発室等のインフラが整備された。教材の開発は、教員が自らの計画に基づいて進めるものと、教員の指導のもとに「CALL学生グループ」のメンバーが参加して進めるものがある。「CALL学生グループ」には全学から約50名が所属し(2001年度)、委託契約により外部の専門家から指導を受けてスキル向上をはかり、担当した作業に応じて報酬を受けている。制作する教材は、CD-ROM媒体での配布、Web上での展開など多様な形態をとり、内容も外国語(イスパニア語・フランス語・ドイツ語)のほか体育・新聞・国際関係論など様々な領域に関わる。これらの教材開発において著作権問題についての配慮が不可欠である。また、情報・メディア利用の領域に社会文化的・人類学的・メディア史的視点からの考察を加え充実することが重要と認識している。

さて、外国語学部フランス語学科の基礎コミュニケーション・地域情報

学習教材としては、聴解教材 (*Tempo*)、社会文化的資料のデータベース (*Francosympa*)、文法知識確認用の練習問題サイト (*MarchéOpus*) が開発されている。

*Tempo*ではイントラネット上で聴解問題を提供し、個別学習と正誤判定ができる。次の段階として、誤答により個別にフィードバックを与える教材を開発し学習効果を測定している。これらの検証や利用アンケートの結果を踏まえ、開発した教材を評価し、今後の方向性を決定する。

*Francosympa*は、フランス語圏の地域研究的側面からの学習用教材である。写真やビデオ動画、テキスト情報などを組み合わせWeb上に展開し、資料データベースとして教員が授業内で利用する他、課題学習・自習利用など多様な学習活動への利用の可能性がある。

*MarchéOpus*は、Webベース教材作成システムOPUSを利用して作成される。獨協大学外国語学部フランス語学科との共同作業で進行している。

今後は、海外の交換協定先大学 (ブザンソン大学) との遠隔教育プロジェクト、システム開発面での協力体制 (モンペリエ第3大学) 等を予定している。

Introduction

L'environnement informatique multimédia nous a ouvert un nouvel horizon aussi bien dans la conception du matériel-support d'apprentissage que pour les types d'interactions que nous pouvons entreprendre avec nos étudiants. A l'Université Sophia, dès l'année 1997, les professeurs de langues étrangères ont créé un comité de préparation d'une salle multimédia appelée «CALL (Computer Assisted Language Learning)». Parallèlement à la création de cette salle, nous nous sommes proposé de constituer un ensemble de matériel d'apprentissage sur notre serveur. Nous avons ainsi créé dès 98 une première page Web d'apprentissage du français sur le réseau intranet (Muroi et al. 1999). Non spécialistes en matière de nouvelles technologies, nous nous sommes trouvés devant le défi d'intégrer dans nos pratiques pédagogiques des moyens souvent coûteux et compliqués à maîtriser.

Nos objectifs de base sont les suivants:

- constituer une banque de ressources pédagogiques;
- optimiser l'utilisation des moyens technologiques en fonction à la fois de nos besoins pédagogiques et également des conditions budgétaires disponibles;
- créer des projets d'élaboration dans les différentes langues enseignées dans notre université, évaluer ce matériel et l'adapter aux besoins d'apprentissage et aux conditions d'utilisation;
- assurer des interactions constantes entre nos étudiants, les professeurs et l'équipe d'élaboration.

Cet article est le compte rendu de ce processus de travail durant 1998-2001. La plus grande partie sera consacrée à la description des projets en français (*Tempo, Francosympa et MarchéOpus*).

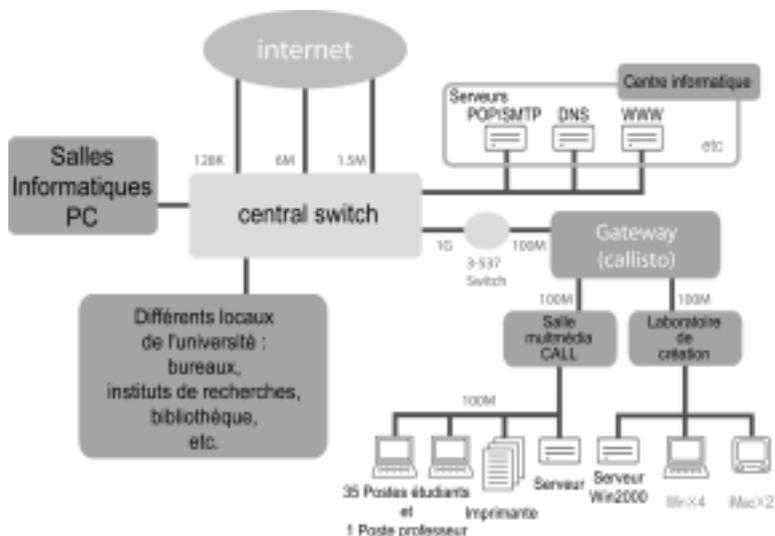
1. Vue d'ensemble des projets

1.1. Conditions infrastructurelles

Depuis octobre 99, une salle multimédia de 35 postes étudiants est en service sur notre campus de Yotsuya (Tokyo). Le laboratoire de conception multimédia, avec son matériel d'élaboration (caméscopes, appareils photo numériques, PC et différents logiciels auteur) a ouvert ses portes en octobre 98 pour accueillir les professeurs désireux de créer leur propre matériel d'enseignement et les étudiants intéressés par les travaux de création numérique (Tableau 1). En juin 2001, un autre laboratoire d'élaboration s'est ajouté à cet ensemble. Occupée à 95% du temps par des cours – en présentiel – d'anglais, d'espagnol et de français, la salle CALL est à l'heure actuelle peu exploitée pour des utilisations personnelles. Toutefois, le tout étant relié aux réseaux intra-universitaires et internet, l'ensemble du matériel d'apprentissage mis en service sur nos serveurs est accessible non seulement de la salle CALL, mais aussi des autres salles informatiques du campus. Il nous arrive de devoir limiter l'utilisation du matériel à l'intérieur du campus pour des problèmes de droits d'auteur. Cela est le cas pour

Tempo, que nous décrivons plus loin. Un centre multimédia plus important est en phase préparatoire, comprenant des ressources pour un apprentissage autonome.

Tableau 1 Salle CALL, labos d'élaboration et réseaux



1.2. Mesures budgétaires et composition des équipes d'élaboration

Sur le plan budgétaire, en dehors de la partie destinée au maintien et au renouvellement du matériel informatique, serveurs et réseaux, une somme considérable est consacrée à la mise en place des projets d'élaboration de matériel pédagogique numérique. Elle est consacrée d'une part à la formation et à la rémunération des étudiants qui constituent l'équipe d'élaboration du matériel, et d'autre part, à des contrats technologiques qui assurent la présence et le soutien de spécialistes de création multimédia. Ces personnes venant de l'extérieur contribuent à compléter le manque de

connaissances en la matière des professeurs concernés et à organiser des séances de formation pour les étudiants membres du Groupe CALL, afin de leur assurer la maîtrise de différentes compétences technologiques nécessaires (utilisation de caméscopes numériques, édition d'images vidéo et de photos, création de pages web, écriture des programmes CGI, etc.) . Le Groupe Étudiant CALL a été formé dès 98. Actuellement, une cinquantaine d'étudiants appartenant à différentes facultés participent activement à des projets d'élaboration en collaboration avec des professeurs. Les enseignants qui préfèrent contrôler leurs projets eux-mêmes, avec un nombre limité d'étudiants qu'ils trouvent dans leur propre département, ont la possibilité d'acquérir une unité budgétaire annuelle mise à leur disposition suivant la taille du projet. Dans tous les cas, le matériel numérique résultant du travail d'élaboration sera mis sur des serveurs centraux de notre laboratoire multimédia. Un comité composé de professeurs représentant les diverses facultés, assisté par le personnel du Centre Informatique de l'Université, contrôle et pilote cet ensemble organisationnel, infrastructurel et budgétaire (Tableau 2).

1.3. Projets d'élaboration

Les projets concernent aussi bien les langues étrangères que les disciplines comme l'éducation physique, les relations internationales ou les études journalistiques (Tableau 3). Pour chaque projet, un ou plusieurs étudiants s'occupe(nt) de l'organisation générale, de la communication entre les professeurs et autres étudiants membres du projet qui se partagent les tâches de réalisation suivant leurs niveaux de compétences technologiques. Il se trouve que ces étudiants, au cours des discussions, posent des questions parfois totalement inattendues pour les professeurs, ce qui peut amener ceux-ci à reformuler les exercices, à modifier la structuration du site en question, ou même à repenser complètement les interfaces de son matériel. C'est justement dans ce sens que le mode de travail interactif peut considérablement contribuer à la remise en cause méthodologique pour les

professeurs, à l'évolution des rapports professeur-étudiants, et surtout à la création de matériel reflétant les véritables besoins d'apprentissage.

Tableau 2 Vue d'ensemble du système CALL, Université Sophia, 2001

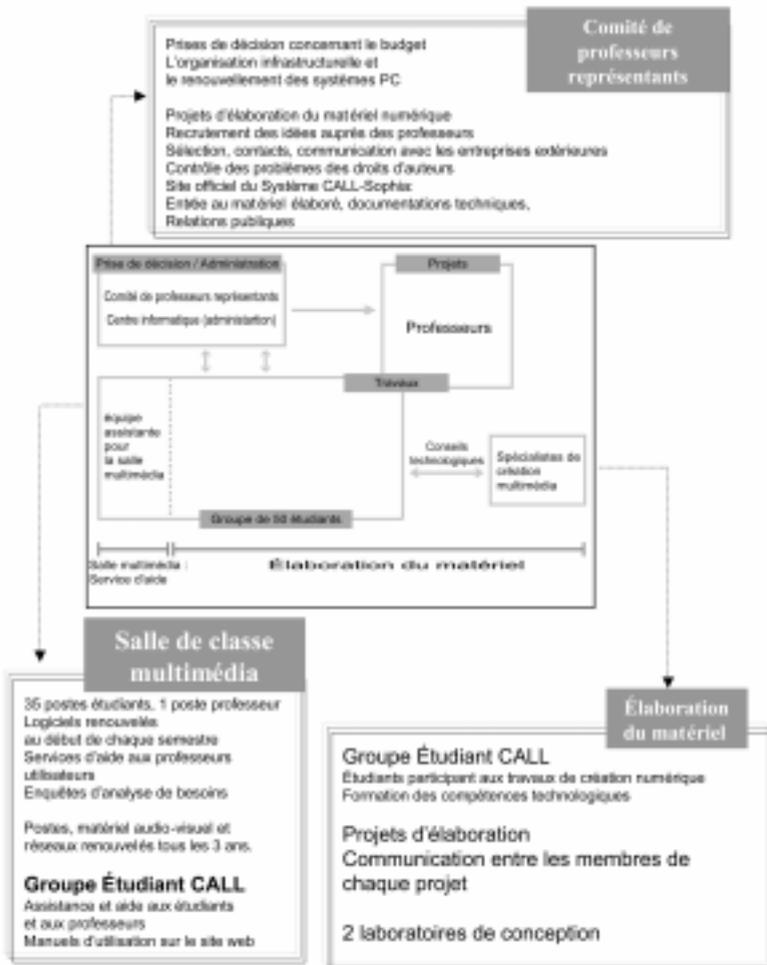


Tableau 3 Projets assistés par le Groupe Étudiant CALL

Projet 1	Français	Site web d'exercices de compréhension orale <i>Tempo</i> . Fichiers son MP3 et fonction de correction automatique. Projet achevé et utilisé dans des cours du Département d'études françaises. (voir 2.1.)
Projet 2	Espagnol	CD-Rom d'un programme de lecture. Textes avec des notations grammaticales et lexicales, exercices de compréhension globale avec correction interactive en connection avec le serveur, séquences vidéo correspondant au contenu des textes. Projet fini et CD-Rom distribué aux étudiants du Département d'études espagnoles.
Projet 3	Espagnol	CD-Rom des gestes de l'espagnol. Base de données de différents gestes avec des séquences vidéo, transcription des dialogues en espagnol et traduction en japonais. Projet en cours d'élaboration.
Projet 4	Relations internationales	Une série de cours magistraux enregistrés en vidéo numérique. CD-Rom en préparation avec des informations supplémentaires (des articles du même professeur relatifs au contenu du cours, des liens aux sites des organismes internationaux.)
Projet 5	Site portal du Département des études journalistiques	Pages d'information pour les étudiants, liens.

Projet 6	Allemand	Exercices structuraux et lexicaux sous forme de jeux ludiques. Projet en cours d'élaboration.
Projet 7	Français	Site dynamique alimenté par une banque de données d'informations socio-culturelles. Fichiers vidéo et image, exercices de compréhension, classement par thèmes. Projet <i>Francosympa</i> en cours d'élaboration. (voir 2.2.)
Projet 8	Education physique	Comment lancer un «disque volant». Fichiers vidéo et commentaires en textes, animation Flash qui analysent les mouvements corporels et les différents techniques que nécessite ce sport. Projet en cours d'élaboration.
Projet 9	Espagnol, français	Exercices structuraux ou exercices de compréhension orale sur le web, fichiers MP3, sites créés par les professeurs de différentes classes à l'aide d'un système auteur intégré OPUS. Projet de français <i>MarchéOpus</i> en cours d'élaboration (voir 2.3.)

Le matériel élaboré se présente sous différentes formes:

- CD-Rom pour un travail monoposte (Projet 8);
- Sites d'exercices sur le Web conçus à l'aide d'un système auteur intégré (Projet 9);
- CD-Rom avec connexion au serveur (Projets 2, 3, 4);
- Pages en HTML avec des exercices interactifs ou des informations supplémentaires (Projets 1, 5, 6, 7).

Dans tous les cas, les moyens d'élaboration et les supports sont sélectionnés en fonction du temps, des compétences des étudiants qui travaillent au projet, en considérant en priorité les besoins des étudiants qui vont utiliser le matériel, les conditions d'utilisation et le choix méthodologique du professeur.

1.4. Aspects éthiques relatifs aux travaux de création

Dès le début de ces travaux, nous avons pris conscience de l'ampleur et des difficultés concernant les problèmes des droits d'auteurs. Nous avons ainsi formé un groupe de recherches sur les droits d'auteurs afin de formuler des directives minimales applicables aux travaux d'élaboration. Il s'agit, par exemple, d'identifier des textes, photos, séquences vidéo entièrement originaux, utilisables sans problème de droits d'auteurs; de régler les problèmes d'utilisation de documents pédagogiques provenant d'ouvrages publiés sur papier, de prendre contact avec les maisons d'édition, d'établir les procédures administratives nécessaires, de publier les directives à suivre à l'usage des professeurs et des étudiants. Dans le cas où, durant les travaux d'élaboration d'un matériel, des étudiants ou des professeurs risquent d'être confrontés aux problèmes des droits d'auteurs au moment de la prise en photo ou en vidéo d'objets ou d'éléments architecturaux, nous devons leur signaler d'avance les mesures et les précautions à prendre.

Ces aspects éthiques relatifs au monde de la création nous concernent tous, étudiants ou professeurs, et cela de plus en plus. L'enseignement de la technologie d'information au sein de notre université – et dans la plupart des universités japonaises jusqu'à maintenant – était surtout centré sur l'utilisation des outils de base tels que traitement de texte, tableaux de calcul ou logiciel de présentation. Or nos étudiants, consommateurs experts, dépassent souvent allègrement ce niveau, naviguent quotidiennement sur internet et créent leurs propres textes et images, utilisent toutes sortes de documents pour exprimer leurs idées. C'est pour cette raison que nous avons jugé judicieux de créer une nouvelle série de programmes, visant cette fois-ci à réexaminer le monde numérique sous des angles socio-culturel, anthropologique, cinématographique ou éthique. Ce nouveau programme doit leur permettre de prendre conscience des corrélations entre les images, les informations numériques qu'ils consomment tous les jours et les discussions menées dans les différentes disciplines et professions relatives au monde multimédia.

2. Projets concernant la langue et la culture françaises

Dans le cas plus précis des projets du français, nous avons procédé à la sélection de certains types d'exercices, en fonction des besoins de nos étudiants et de nos conditions d'enseignement réalisé hors France. Nous avons ainsi pris en priorité les exercices de compréhension orale (*Tempo*), les documents socio-culturels (*Francosympa*) et enfin les exercices de type structural (*MarchéOpus*), pour pouvoir permettre à nos étudiants d'apprendre à leur propre rythme, avec des conditions les plus individualisées possibles. C'est aussi une occasion de reconsidérer nos classes, de discerner les types d'activités qui nécessitent la présence du professeur, et ceux qui, au contraire, peuvent être proposés en dehors de la classe, à l'aide d'un matériel numérique mis sur le Web.

2.1. Elaboration d'un système interactif pour l'apprentissage du français

2.1.1. Difficultés des cours de compréhension orale

Notre Département d'Etudes Françaises offre aux étudiants de première et deuxième année un cursus d'apprentissage intensif du français (275 heures annuelles). Depuis maintenant 4 ans, nous utilisons comme méthode de base des deux premières années *Tempo 1 et 2* (Didier/Hatier). Les dialogues naturels dotés d'une grande variété de niveaux de langue conviennent parfaitement à notre enseignement qui a toujours accordé une grande importance à la communication.

Dans *Tempo*, nous pouvons trouver des activités variées pour les compétences d'expression et de compréhension orales et écrites. Cependant, parmi ces exercices, ceux de compréhension orale sont souvent les plus difficiles à réaliser en classe car l'écart des niveaux de compétence auditive peut être très large chez les vrais débutants: ceux qui ont compris dès la première écoute s'ennuient pendant que l'enseignant repasse plusieurs fois

la cassette pour ceux qui n'ont pas saisi le sens. Au bout de quelques écoutes, l'enseignant doit passer aux activités suivantes, tout en ayant conscience qu'il laisse tomber quelques étudiants. Il faut également tenir compte du fait que l'enseignement des langues au Japon reste encore souvent sous l'emprise de la méthode «grammaire et traduction», ce qui fait que la plupart de nos étudiants n'ont pas été habitués aux exercices d'écoute lorsqu'ils apprenaient l'anglais au lycée.

Pour donner une certaine liberté aux étudiants lors des cours de compréhension orale, nous avons essayé de travailler au laboratoire de langue: chaque étudiant écoutait la cassette à son rythme autant de fois qu'il le fallait et répondait aux questions. Ensuite, il allait voir le professeur qui, en cas de mauvaise réponse, lui faisait des suggestions sans lui donner la bonne réponse. Il y avait ainsi un va-et-vient jusqu'à ce que l'étudiant aboutisse à la réponse correcte. Ce système permettait aux étudiants de travailler à leur rythme, mais la queue auprès du professeur devenait souvent longue, d'où une perte de temps.

2.1.2. Les exercices TEMPO sur le Web

Afin de résoudre, même en partie, les problèmes évoqués ci-dessus, nous nous sommes proposés de transposer telles quelles les activités de compréhension sur le serveur (poste central emmagasinant tout un ensemble de matériel) de notre salle informatique multimédia, afin de permettre à chaque étudiant de travailler à son propre rythme et de savoir instantanément si ces réponses sont correctes ou non, grâce à l'ordinateur qui évaluera à la place de l'enseignant. De ce fait, ce dernier pourra se consacrer davantage à aider les étudiants en difficulté et leur donner des suggestions. Nous précisons qu'au préalable, nous avons fait part de notre intention aux Editions Didier/Hatier et que c'est avec leur accord que nous avons commencé ce projet.

Une équipe de professeurs et d'étudiants a été formée pour réaliser les différentes phases d'élaboration: les enseignants se sont chargés du choix

des exercices et du contrôle du fonctionnement avant l'utilisation en classe, tandis que les étudiants se sont chargés du côté technique.

Voici un exemple d'un exercice de Tempo mis sur le Web. (tableau 4):

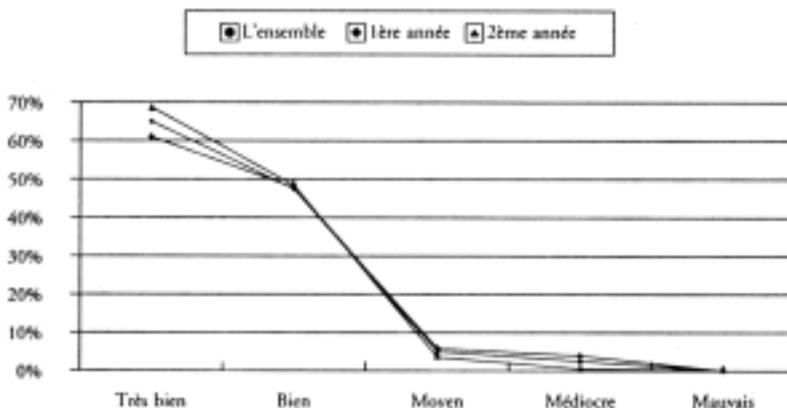
Tableau 4 Interface de *Tempo* sur le Web



Chaque apprenant peut écouter les dialogues des exercices autant de fois qu'il désire rien qu'en cliquant sur l'enregistrement voulu. Les dialogues étant coupés un par un, l'apprenant n'a plus besoin de rembobiner la cassette un peu au hasard, jusqu'à ne plus savoir où il en est. En appuyant la touche «envoi», les réponses de l'étudiant sont envoyées au serveur qui, selon un programme CGI, affiche sur l'écran le taux de réponses correctes.

Depuis l'élaboration de ce système, nous constatons une nette amélioration des conditions d'apprentissage. D'une part, les enseignants peuvent consacrer plus de temps à aider individuellement les étudiants, à mettre en commun les difficultés rencontrées dans les exercices et à exploiter les dialogues. D'autre part, les étudiants se montrent eux aussi satisfaits du nouveau système. Nous leur avons demandé de remplir un questionnaire concernant leur impression générale des exercices sur le Web (tableau 5) et plus de 90% ont répondu «Très bien » ou «bien» sur une échelle

Tableau 5 Impression générale des exercices sur le Web



de 5 degrés. Les points qui ont été les plus appréciés sont les suivants: «On n'a plus besoin de rembobiner la cassette», «On n'a plus besoin de faire la queue pour la correction», «L'ordinateur répond vite et avec précision», «Je suis soulagé de ne pas avoir à montrer chaque fois mes réponses au professeur».

2.1.3. Comment proposer des aides interactifs sur l'ordinateur?

Les exercices mis sur le Web présentent des aspects positifs mentionnés ci-dessus mais au bout de quelques années, nous constatons une demande plus avancée de la part de nos étudiants à propos du feedback de la machine. Comme nous l'avons expliqué ci-dessus, lorsque l'apprenant soumet ses réponses au serveur, le taux de réponses correctes est affiché sur l'écran mais n'apporte aucun autre type d'aide sur la nature de l'erreur ou aucune explication qui pourrait aider l'apprenant à se corriger. Pour les étudiants qui n'aboutissent pas à «Parfait!» (ce qui signifie que les réponses sont toutes correctes) même au bout de trois ou quatre essais, ce système de correction peut être très frustrant ou même démotivant. L'enseignant tâche de repérer

ces étudiants qui ont pris du retard et leur pose des questions pour les aider mais le professeur seul face à des dizaines d'étudiants n'a pas assez de temps.

Après la transposition des exercices d'écoute sur le Web, notre seconde étape a donc été d'essayer de varier les feedbacks du système afin de guider les étudiants en difficulté sans toutefois leur donner directement la bonne réponse. Les exercices linguistiques que nous trouvons sur le Web sont très variés dans leur contenu mais uniformes dans leur procédé d'évaluation qui consiste souvent à afficher tout de suite la bonne réponse au lieu de tenter de faire réfléchir les apprenants.

Ce second projet a commencé par relever les aides que donne l'enseignant aux étudiants qui ont du mal à suivre. Les entretiens entre

apprenant et enseignant ont été enregistrés pour tenter de discerner en quoi consistent les difficultés. Voici quelques exemples de ces entretiens qui se déroulent en japonais:

Exemple 1: Il faut écouter l'enregistrement et compléter la phrase suivante:
«Les Lemoine () une fille.» Réponse correcte: ont

(A: apprenant E: enseignant)

A: «nom»?

E: Il faut mettre un verbe.

A:«a»?

E: Tu entends «a une fille»?

A: Mais je ne connais que ça...

E: Tu peux regarder le tableau de conjugaison. C'est un verbe que tu as déjà vu.

Exemple 2: Il s'agit cette fois de compléter la phrase «() préféré?»
Réponse correcte: Ton film

A: «Ton fille et mère»

E: Ici, on parle d'un film. Qu'est-ce que c'est déjà «film» en français?

A: «Cinéma».

E: Oui...mais tu as entendu le son «fi», n'est-ce pas? C'est pourquoi tu as écrit «fille», non?

A: «film»?

E: Oui! C'est ça!

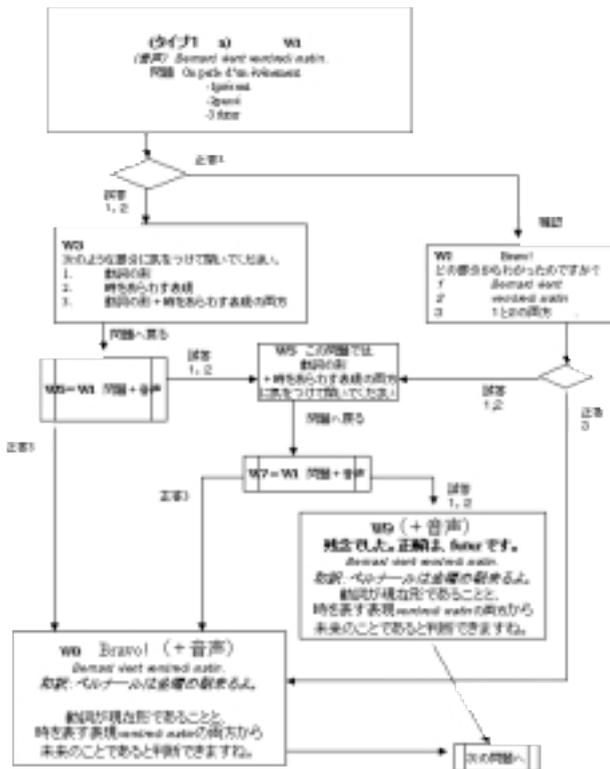
En nous basant sur ces entretiens très révélateurs, nous avons choisi quelques exercices d'écoute qui semblent être particulièrement difficiles et avons réfléchi aux feedbacks que nous aimerions donner aux étudiants à travers la machine. Les erreurs sont variées et les causes de ces erreurs le sont encore plus mais il va sans dire que l'ordinateur ne peut tenir compte de tous ces facteurs. Suivant les limites imposées par le côté technique, nous avons restreint les possibilités d'erreurs à deux ou trois pour chaque exercices. Par exemple, l'exercice dans le tableau 6 se déroule de la manière suivante: en écoutant la phrase «Bernard vient vendredi matin», l'étudiant doit juger si on parle d'un événement présent, passé ou futur. Pour ceux qui ont choisi les mauvaises réponses, une aide est affichée sur l'écran: par exemple, « Ecoutez bien en faisant attention non seulement à la forme du verbe mais aussi aux expressions de temps ». Lorsque l'étudiant aboutit enfin à la bonne réponse, la phrase en français et la traduction en japonais apparaissent sur l'écran accompagnées d'un petit commentaire.

De plus, pour ceux qui ont choisi la bonne réponse dès le premier tour, nous avons posé une question supplémentaire qui permet de vérifier si l'étudiant n'est pas tombé par hasard sur la bonne réponse.

D'autre part, pour tester l'efficacité de ce genre de navigation, nous avons préparé parallèlement un autre type de système contenant les mêmes exercices mais dont les feedbacks sont présentés en vrac. A chaque fois que l'apprenant se trompe, une liste d'explications lui est présentée sur l'écran (tableau 7) et l'apprenant doit chercher lui-même l'aide dont il a besoin.

Pour comparer les deux types d'exercices décrits ci-dessus, deux groupes d'apprenants ont été formés: un qui utilise les exercices dotés d'un

Tableau 6 **Système de navigation détaillée**



système navigateur détaillé, un autre qui utilise les exercices avec les aides en vrac.

Après une séance où chaque groupe a étudié avec le matériel attribué, nous avons comparé le taux d'acquisition des points traités et les impressions des étudiants. En ce qui concerne le taux d'acquisition, les progrès se sont révélés semblables dans les deux groupes mais nous avons remarqué une nette préférence pour le matériel avec navigation détaillée. Nous pouvons donc conclure que les apprenants désirent être dirigés de près dans leurs exercices sur ordinateur au lieu de devoir chercher eux-mêmes les informations nécessaires, sans trop savoir à quoi sont dues leurs erreurs.

Tableau 7 Feedback en vrac : page d'explications



2.1.4. Explications déductives ou inductives?

Une fois que nous avons été sûrs de la demande des apprenants pour une navigation détaillée, nous sommes passés à la troisième phase d'exploitation qui concerne le caractère pédagogique des aides affichées sur l'écran. Les styles d'apprentissage diffèrent selon les étudiants et nous devons tenir compte du fait qu'une même aide peut être efficace pour certains mais pas pour d'autres. Dans le domaine de l'enseignement des langues, il a toujours été question de comparer la méthode déductive et inductive. Ce sujet a suscité de nombreux débats (Ellis 1992, Nagata 1997) et nous allons comparer à notre tour quel type de feedback est le plus approprié pour les exercices sur ordinateur. Pour cela, nous avons préparé deux types d'exercices, l'un doté de feedbacks de nature déductive et l'autre qui offre des aides sous une forme inductive. En voici un exemple : en écoutant la phrase « Il adore les voyages », l'étudiant doit répondre si on parle d'une personne, de plusieurs personnes ou si on ne peut pas juger. Lorsqu'il se

trompe, le matériel déductif (tableau8) lui donne sur l'écran des aides détaillées telles que « Les terminaisons des verbes en *-er* ne se prononcent pas pour *il* et *ils*. Donc, *il travaille* et *ils travaillent* se prononcent de la même façon. Mais lorsqu'il s'agit des verbes commençant par une voyelle, vous pouvez juger si c'est singulier ou pluriel grâce à la liaison. Exemple : *il habite* et *ils habitent*.

Quand l'étudiant se trompe avec le matériel inductif, la machine lui dit simplement de bien écouter et lui fait entendre les deux phrases suivantes *il habite* et *ils habitent*, sans aucun support écrit (Tableau 9).

Deux groupes d'apprenants ont de nouveau été formés afin de comparer l'efficacité de ces deux types d'exercices. Les résultats ont été les suivants: les étudiants qui ont travaillé pendant une séance avec le matériel de type inductif ont affiché de meilleures notes que ceux qui ont eu le matériel déductif. Il faut attendre une analyse plus approfondie en ce qui concerne les causes de cet écart mais nous pouvons penser que les aides de type inductif forcent les apprenants à réfléchir, d'où une meilleure acquisition.

Ces travaux ne sont pour l'instant qu'à un stade expérimental mais dans un proche avenir, nous comptons les mettre en pratique sur notre matériel utilisé en classe.

2.2. Construction du site «*Francosympa*»

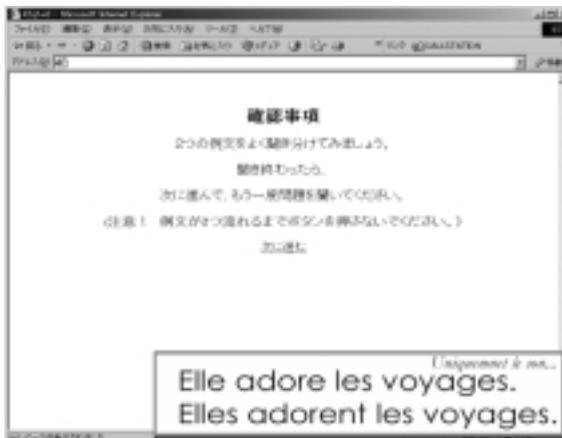
2.2.1. Problèmes des cours socio-culturels

Parallèlement aux cours de langue française, notre département offre également des cours sur la France et cela sous divers angles tels que l'histoire, la géographie, la politique ou encore l'art. Parmi ces cours, dans celui qui est intitulé «Introduction aux Etudes Françaises I», plusieurs enseignants du Département d'Études Française interviennent à tour de rôle, chacun sur un domaine spécifique, afin de présenter les divers aspects de la France en un semestre, ce qui est plutôt un tour de force. Ce cours étant

Tableau 8 Feedback déductif



Tableau 9 Feedback inductif



ouvert à tous les étudiants de notre université, nous nous retrouvons souvent devant une classe d'une centaine d'étudiants plus ou moins intéressés par la France. Pour animer leurs cours, les enseignants sont toujours en quête de supports pédagogiques tels que photos ou cassettes vidéos . Or, nous nous heurtons souvent aux problèmes que voici:

- Nous ne trouvons aucun document sur le sujet souhaité;
- La mode ou la gastronomie françaises sont présentées partout dans les médias japonais mais dès qu'il s'agit de trouver des documents sur les problèmes actuels de la société française, cela devient difficile;
- De bons documentaires sont vendus en cassette vidéos en France mais le niveau de français des étudiants n'étant pas assez élevé pour les comprendre, il nous faut traduire le contenu, ce qui prend du temps;
- Pas de comparaison entre la France et le Japon. Il est difficile de bien comprendre une situation en France sans la comparer avec le Japon. Il arrive que les étudiants ne connaissent pas assez leur propre pays pour pouvoir le comparer avec la France ou en présenter certains aspects.

Face à ces problèmes, nous nous sommes proposés de créer un site dynamique alimenté par une banque de données d'informations socio-culturelles. Ce site sera doté de fichiers vidéo et de photos commentés soit en français, soit en japonais mais toujours avec le souci d'une étude comparative des deux pays. Ainsi, avec l'accord des collègues du Département d'Études Françaises, un groupe noyau de trois professeurs (Isabelle Hasegawa, Sachiko Tanaka et Sanae Harada) a commencé à trouver des solutions budgétaires et à formuler un programme initial présenté ci-dessous, adapté à nos besoins pédagogiques. Les collègues du Département seront invités à utiliser le site et à contribuer à son enrichissement dans les domaines qui les intéressent.

2.2.2. Equipe d'élaboration

De nouveau une équipe composée d'enseignants et d'étudiants a été

créée. Le côté enseignant a commencé par une discussion sur les sujets à traiter et sur la pédagogie à suivre. Il en est résulté le tableau 10: chaque sujet sera traité sur trois niveaux, allant du plus simple (des photos illustrant le sujet) au plus difficile (interviews ou textes).

De leur côté, les étudiants ont formé entre eux un système de tutorat afin d'acquérir les connaissances techniques nécessaires à la création du site. D'autre part, ils participeront également à la rédaction des petits textes ou à la transcription des interviews afin qu'ils puissent approfondir leurs connaissances de la France à travers ce travail.

A ce stade, nous avons mis sur le site une série de photos regroupées par thème qui peuvent être déjà utilisées en cours. Il est important de préciser que tous les droits d'auteur nous reviennent et que nous sommes libres de les utiliser à notre façon, ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent pour les documents trouvés sur le marché.

Le site encore tout nouveau sera complété et modifié au fur et à mesure selon les besoins des enseignants et des étudiants.

2.3. MarchéOpus

MarchéOpus est aussi un projet d'élaboration en progression actuellement. Notre équipe de *MarchéOpus* composée de trois professeurs (Gabriel Mehrenberger, Sachiko Tanaka et Sanae Harada) travaille en collaboration avec l'équipe de professeurs de français de l'Université Dokkyo (Satoru Koishi, Takako Inoue, Philippe Vanney, Kimiko Nakamura).

2.3.1. Le système auteur intégré Opus

Les deux universités ont introduit le même système OPUS qui permet de créer des exercices interactifs de différents types: choix multiples, trous à combler, vrai ou faux, etc. L'une des particularités de ce système est d'être capable de traiter des textes comprenant les accents français, espagnols ou encore allemands, ce qui n'est pas le cas de beaucoup d'autres produits

Tableau 10 Les thèmes principaux de *Francosympa*

Partie A

Manger: la base de vie!	Le pain et le vin quotidien
	La ronde des fromages
	Le repas en famille. Les restaurants, les bistrotts et les cafés
Comment tu t'habilles?	La mode et les jeunes
L'espace où on vit.	Espace public. Urbanisme
Les grands moments de la vie.	Naissance et baptême
	Mariage
	L'art de la retraite
Le travail et les vacances	

Partie B

Invitation au voyage	Hexagone
	Tour de France
	Paris
Raconter la France	Noms et prénoms
	Le français
	Foi et religion
Hier et Aujourd'hui	Calendrier
	Monuments symboles
	Ma commune
Un grand pays économique	L'agriculture
	L'Etat
	Le tourisme
La Culture	

Partie C

Mener de front travail et famille, est-ce possible ?	Les femmes qui travaillent
	Les nouveaux pères
	Les problèmes des gardes d'enfants
Les jeunes devant leur futur	Le chômage
	Les problèmes des jeunes
Cohabitation avec les gens venus du monde entier	Les différents quartiers (Belleville)
	Les travailleurs étrangers
	Le racisme
L'environnement	Protéger l'environnement
	L'environnement dans les manuels d'instruction civique
	L'économie de l'énergie

existant sur le marché japonais à l'heure actuelle. De plus, nous travaillons en collaboration avec le concepteur du système pour améliorer constamment ses interfaces. Les serveurs des deux universités contiendront le même contenu d'exercices et ils pourront, à partir du moment où les étudiants commenceront à les utiliser, emmagasiner les données résultant de leurs accès, ce qui nous permettra par la suite de mener une analyse plus approfondie de types d'erreurs plus ou moins fréquentes. Pour le moment, nous sommes au stade de la préparation des exercices.

2.3.2. Les objectifs du projet et le mode de travail

Le but de ce projet est de donner aux étudiants utilisateurs des deux universités la possibilité de réviser systématiquement des points grammaticaux et lexicaux de base, même en dehors de leurs classes. On pourra aussi leur proposer des exercices de compréhension orale ou de dictée, en intégrant des fichiers son. Le point commun de nos deux départements de français Dokkyo et Sophia est que nous avons l'un et l'autre adopté pour l'enseignement de français une approche communicative – nous précisons bien «une», car nous essayons d'intégrer aussi bien les activités d'apprentissage de type proprement communicatif (orales et écrites) que certaines activités plus classiques telles que le thème et la version. Les processus et le rythme d'apprentissage de chaque étudiant étant extrêmement variés, on assiste souvent à des frustrations en classe: certains étudiants ont envie d'avancer plus vite, certains autres manquent d'exercices. Une banque d'exercices, accessibles sur le réseau et utilisables pour un apprentissage individuel, a été ainsi jugée utile par les deux équipes.

Nous nous partageons la tâche de conception d'exercices et d'élaboration informatique pour débiter rapidement la mise en service, prévue en avril 2002. Comme outil de travail, nous avons établi une liste lexicale commune entre les méthodes utilisées dans les deux universités : *Champion* et *Tempo*.

A partir du moment où nos étudiants commenceront à utiliser ces

exercices, nous pourrions les évaluer soit en leur demandant de répondre à des questionnaires, soit en analysant les traces de leur apprentissage sur les serveurs. Nos véritables objectifs seront, à ce moment-là, de mieux organiser nos programmes d'enseignement, d'échanger des informations entre les deux équipes et d'améliorer le contenu des exercices. Ce *MarchéOpus* pourra ainsi nous fournir un terrain de recherches riches en implications pédagogiques.

2.3.3. Le *MarchéOpus*, son contenu

Le *MarchéOpus* sera fondamentalement composé de 35 unités, tout comme une méthode imprimée sur papier ou un cahier d'exercices. Il se présentera comme un site d'exercices, avec des notations automatiques interactives et à partir de la deuxième erreur sur le même exercice, on donnera soit la réponse correcte ou une suggestion-explication courte qui permettra de trouver la bonne réponse. Chaque unité sera composée de deux niveaux, le premier fondamental et obligatoire à tous et le second plus difficile. Des pages de commentaires en japonais apporteront des informations et des explications supplémentaires avec des liens directs avec les autres pages d'exercices.

3. Conclusion

L'ensemble de ces différents projets va dans la même direction: ouvrir à nos étudiants la possibilité d'accéder librement à des corpus de divers domaines avec différents supports – linguistiques, socio-culturels; textes, images, sons, vidéos... –, leur permettre d'étudier selon leur propre style et à leur propre rythme. Nos étudiants sont de grands consommateurs multimédia, internautes expérimentés, mais débutants ou faux débutants en langues étrangères. Notre rôle serait donc de faire le pont entre les deux mondes, et ceci de la manière la plus dynamique possible.

Le véritable but pour nos étudiants est de partir dans un monde réel

francophone, de découvrir et de communiquer. Pour les étudiants qui ont la possibilité de partir perfectionner leur compétence de communication en France, nous désirons mettre en place un système de suivi linguistique ou de conseils d'apprentissage à distance. Cette dimension internationale sera à exploiter en collaboration avec des institutions universitaires françaises, avec lesquelles notre établissement a des conventions d'échanges académiques. Avec l'équipe de l'Université de Franche-Comté Besançon (Jacques Montredon et Agnès Marchelli, Centre de Linguistique Appliquée de Besançon), un programme expérimental de suivi linguistique à distance entrera en phase préparatoire en 2002. Il s'agira des exercices sur le site web et des entretiens en visio-conférence avant et/ou après un court séjour de stage linguistique à Besançon.

La collaboration internationale avec des collègues didacticiens et spécialistes d'informatique (Isabelle Foltête, Ecole de la Chambre de commerces de Paris et Thomas Phuhl, Université de Montpellier 3), visant une coordination des documents authentiques pour le projet «Francosympa» est également en préparation. Un autre rapport suit.....

Bibliographie

- Bérard, E., Canier, Y., Lavenne, C. (1996): *Tempo 1 et 2*, Didier/Hatier.
- Ellis, R. (1992) «Grammar teaching -practice or consciousness-raising?» :
Ellis, R. (Ed.), *Second Language Acquisition and Language Pedagogy*,
Multilingual Matters, pp.232-241.
- Harada, S., Tokiwa, R. (1999) «Progression et difficultés perçues en classe de compréhension orale», 『上智大学外国語学部紀要』第34号, pp.25-41.
- 原田早苗, 室井幾世子, 常盤僚子, 前田泰成(1999) 「上智大学CALLプロジェクト(2) - フランス語聴解教材の開発」, 『平成11年度第13会私情協大会予稿集』, pp.80-81.
- Harada, S(2000) «Les suggestions fournies lors de la correction des erreurs»,
Etudes Didactiques du FLE au Japon, Vol.9, pp.30-38.
- 茂木良治, 田中幸子, 原田早苗, 室井幾世子, 田村恭久(2001) 「個別化へ

- に向けた教材の開発と検証 フランス語聴解教材学習を支援するインターアクション型Web教材 (Developing the web based French listening tasks: feedback and assessment) , 『2001年日本教育工学会第17回大会講演論文集』, pp.37-38.
- Mogi, R.(2002) «Apprentissage du français assisté par un système informatique interactif: comparaison entre les feedbacks déductif et inductif (「インターアクション型教材によるフランス語学習: deductive feedbackとinductive feedbackの比較」)» , Mémoire de maîtrise, Université Sophia.
- Monnerie-Goarin, A., Sirejols, E.(1999) , *Champion I (pour le DELF)* , CLE international.
- Muroi, K., Tokiwa, R., Mizuno, N., Harada, S., Tanaka, S.(1999) «Utilisation d'un outil informatique : premières réactions» , 『フランス語教育』第28号 , pp.27-36.
- Nagata, N. (1997) «An experimental comparison of deductive and inductive feedback, generated by a simple parser», *System* Vol. 25, No.4, pp.515-534.
- 大久保成, 田村恭久, 蟬山道雄(1999) 「上智大学CALLプロジェクト(3) - 国際関係論講義のデジタル化実験」, 『平成11年度第13会私情協大会予稿集』, pp.82-83.
- 大久保成, 田中幸子, 伊藤潔(2001) 「参加型プロジェクトにおける自律的学習 国際政治学のマルチメディア学習教材開発作業を一例として (Autonomous Learning in the students associating project of multimedia material development)」, 『2001年日本教育工学会第17回大会講演論文集』, pp.35-36.
- 蟬山道雄(1999) 「[国際政治学]の授業論」, 財団法人大学セミナーハウス編『大学力を創る:FDハンドブック』, 東信堂.
- 田村恭久, 中沢亮太, 萱忠義, 茂木良治, 室井幾世子, 原田早苗, 田中幸子(2001) 「受講者に応じたヒントや教材を提示する個別学習教材の開発(Teaching Material Development for Distance Learning with Learner-adapted Hint/Material Presentation)」, 『日本教育工学会講演論文集2001-1』, pp.109-114.

- 田中幸子, 猪崎保子, 工藤節子(1984) 『コミュニケーション重視の学習活動1: プロジェクトワーク(日本語教育研究会資料シリーズ1)』(改訂版), 凡人社, p.96.
- 田中幸子, 伊藤潔(1999), 「上智大学CALLプロジェクト(1) - プロジェクト管理, 運営, 教材開発」, 『平成11年度第13会私情協大会予稿集』, pp.78-79.
- 田中幸子, 姫田麻利子, 田村恭久(1999) 「リズム学習マルチメディア教材の開発«Hyper Bibilolo»: Apprentissage du rythme sur l'internet」, Bulletin des rencontres péagogiques du Kansai 13, pp.37-39.
- 田中幸子, 田村恭久(2000) 「CALLを活用したマルチメディア教育への取り組み - プロジェクト管理, 運営, 教材開発 -」, 平成12年度教育の情報化フォーラム, 私立大学情報教育協会, (京都).
- 田中幸子, 大久保成, 飯名尚人(2001) 「マルチメディア学習リソース構築 大学教育における学生参加型教材開発プロジェクトの意義 (Multi-media Learning Resource Development Projects: Students' Group Collaboration)」, 『日本教育工学会第17回大会講演論文集』, pp.257-258.
- 旅家一彰, 姫田麻利子, 田村恭久, 伊藤潔, 田中幸子(1999) 「遠隔・オンデマンド学習向け語学教育システムの開発」, 『日本教育工学会論文誌 Japan Journal of Educational Technology』第22(4)号, pp.251-261.

