

# Livret sur les cours d'ALAO



POOLS-2 est une initiative de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement le point de vue de l'auteur. La Commission ne peut être tenue responsable d'éventuelles utilisations de ces informations.

## Contenu

À propos du livret sur les cours d'ALAO . . . . .	3
Les cours d'apprentissage en ligne pour les professeurs . . . . .	5
Types de documents et d'activités liés à l'ALAO . . . . .	7
Exercices d'écoute . . . . .	13
Conversion de documents analogiques au format numérique . . . . .	25
Copie d'une cassette VHS vers un DVD . . . . .	31
Enseignement des langues étrangères aux élèves malentendants . . . . .	33
Avantages de l'accessibilité à Internet . . . . .	35
Conseils et informations pour la création de pages Web accessibles . . . . .	37
Comment créer vos propres exercices sur papier . . . . .	49
Apprentissage des langues assisté par ordinateur dans le cadre de l'apprentissage par les tâches . . . . .	51
Exemple d'apprentissage par les tâches: «la prise de courant» . . . . .	55

## À propos du livret sur les cours d'ALAO

Ce livret de cours a été compilé entre 2002 et 2004 par les équipes du projet BP-BLTM. Les documents ont été mis à jour et enrichis par le projet POOLS entre 2005 et 2007.

Le contenu principal a été mis à jour et des ajouts ont été apportés en 2010 par les membres de l'équipe POOLS-2, un projet de transfert d'innovation basé sur le premier projet POOLS. Le contenu du manuel sera utilisé par un autre projet de transfert d'innovation, POOLS-M, qui traite des méthodes d'apprentissage linguistique. L'Université des Sciences Appliquées du Sud de la Suisse (SUPSI) a travaillé sur le langage et le contenu (édition). Elle a également conseillé les équipes du projet POOLS-2.

### Introduction à l'Apprentissage des Langues Assisté par Ordinateur (ALAO)

L'ALAO (Apprentissage des Langues Assisté par Ordinateur) est souvent considéré à tort comme une méthode d'enseignement linguistique. Dans l'ALAO classique, on a souvent dit que la méthodologie était basée sur une approche comportementaliste, comme dans « l'enseignement programmable » dans lequel l'ordinateur vérifiait les données saisies par l'élève et renvoyait un résultat (une récompense ?) ou passait à un exercice approprié. Dans l'ALAO moderne, l'emphase est mise sur la communication et les tâches.

Le rôle de l'ordinateur dans l'ALAO est passé du processus « saisie, contrôle, résultat » à la gestion de systèmes de communication et de fichiers texte, audio et vidéo. Peu de gens ont conscience qu'un lecteur DVD est en fait un ordinateur. Les futurs appareils électroménagers intégreront et combineront vidéo, télévision, audio, téléphonie, graphismes, texte et Internet au sein d'un seul appareil comme on peut déjà le voir en 2010, avec l'apparition de nouvelles générations de téléphones mobiles/gestionnaires de communications.

Comment utiliser l'ALAO pour enseigner les langues les moins usitées et les moins apprises ? Tout d'abord, les élèves ne doivent pas commencer par s'asseoir devant des ordinateurs pour apprendre une langue. En effet, il vaut mieux qu'ils apprennent une langue et que dans le cadre de cet apprentissage, ils utilisent parfois des ordinateurs<sup>1</sup>.

Lorsque l'utilisation de l'ALAO est envisagée, il est important de comprendre la façon dont une langue s'apprend. En effet, l'apprentissage linguistique est un processus cognitif : il s'agit de la façon dont l'élève traite les informations linguistiques. Ce qui est appris est essentiellement le résultat de ce processus, et non pas uniquement des explications, des règles et des questions énoncées par un professeur ou un ordinateur. En fonction de ses connaissances du sujet travaillé et de ses connaissances linguistiques, l'élève traite les entrées et les adapte au système linguistique qu'il possède. L'apprentissage d'une langue n'est pas seulement enregistré par l'étudiant : il est plutôt construit par lui<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 15

<sup>2</sup> Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 44

L'une des principales craintes relatives à l'ALAO et à l'apprentissage à distance/en ligne concerne toujours l'aspect social. On a toujours cru que l'utilisation de l'informatique entraînerait un manque de relations sociales. Cependant, plusieurs présentations lors de conférences EUROCALL ont révélé que les cours d'apprentissage à distance ayant recours à des conférences audio développaient un fort sens de la communication (ex. : « The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom. », par Tammelin Maija de l'École supérieure de commerce de Helsinki (Finlande) et une autre présentation, « Fostering (pro)active language learning through MOO » par Lesley Shield de l'Open University, Milton Keynes (Royaume-Uni)).

L'ALAO propose un certain nombre d'activités au professeur de langue et à l'élève. Lorsque celles-ci sont soigneusement planifiées dans le cadre de l'enseignement pédagogique, elles permettent à l'élève d'apprendre une langue.

## Les cours d'apprentissage en ligne pour les professeurs

L'ALAO offre l'opportunité de rendre les cours de langue plus vivants et plus stimulants. Cependant, pour cela, les professeurs de langue doivent avoir des connaissances en informatique. Lors du CALICO Annual Symposium de 1993, qui s'est déroulé sur le campus du College of William and Mary à Williamsburg, le doyen a accueilli les participants avec les mots suivants: «Les ordinateurs ne remplaceront jamais les professeurs, mais les professeurs qui utilisent des ordinateurs remplaceront ceux qui n'en utilisent pas».

Ci-dessous, vous trouverez les noms de nombreuses institutions proposant aux professeurs des formations en informatique :

L'ECDL-F Ltd. (European Computer Driving Foundation) est un organisme qui développe et propose une gamme de programmes de certification à ceux qui s'intéressent à l'informatique.

L'un des programmes de certification les plus basiques et les plus importants est l'ECDL (permis de conduire informatique européen)/l'ICDL (permis de conduire informatique international). Ce cours présente l'informatique sous divers aspects et se focalise sur le développement des compétences de base en informatique. Il permet également de mettre en pratique ces acquis dans divers environnements logiciels.

L'ECDL-F est un organisme qui peut répondre aux besoins de tous. Si vous débutez, choisissez un cours de niveau Foundation (Equalskills ou e-Citizen). Si vous souhaitez améliorer vos compétences, consultez la liste des cours plus élaborés ou spécialisés (ECDL Advanced, ECDL for Computer Aided Design (ECDL CAD), ECDL Certified Training Professionals (ECDL CTP)). Si vous ou une personne de votre entourage souffrez d'un handicap, visitez le site de l'ECDL <http://www.ecdl.org/ecdlfrench/> pour plus d'informations sur l'« ECDL for People with Disabilities (ECDL PD) ».

Afin d'améliorer ou d'acquérir des compétences en nouvelles technologies de l'information ou d'obtenir des conseils sur l'utilisation des TIC dans le cadre d'un enseignement, vous pouvez également consulter le site Web <http://www.languages-ict.org.uk>. Vous y trouverez des informations et des conseils sur la façon d'intégrer une publication, du son numérique, un appareil photo numérique, de la vidéo numérique, des courriers électroniques, des fichiers multimédia, des fichiers Powerpoint, Excel, etc., à vos cours de langue.

[www.ict4lt.org/en/index.htm](http://www.ict4lt.org/en/index.htm) propose 4 modules consacrés aux différents besoins des professeurs de langue qui comptent utiliser ou qui utilisent déjà les nouvelles technologies de l'information avec leurs élèves.

Le premier module, qui se concentre sur les connaissances de base, présente aux utilisateurs les nouvelles technologies, leurs avantages pour l'apprentissage et l'enseignement des langues, le matériel informatique et les logiciels que le professeur doit connaître, ainsi que les outils de texte et leur utilisation, Internet et l'ALAO.

Le module 2 (niveau intermédiaire) fournit des informations sur la méthodologie de l'ALAO (comment utiliser des fichiers multimédia, des ressources en ligne et hors-ligne) et présente des logiciels de concordance pour les cours de langues étrangères modernes.

Pour les professeurs de langues avancés, le module 3 traite de la conception d'un logiciel d'ALAO, de la création de sites Web et du traitement automatique du langage naturel. Ce module permet également de développer des compétences de gestion spécifiques nécessaires à la gestion d'un centre de langue multimédia.

Module 4 : Computer Aided Assessment (CAA). C'est à la fois un défi et une opportunité de faciliter le travail du professeur et de le rendre plus stimulant.

Si vous vous intéressez aux possibilités de formation interne pour les professeurs et les formateurs en langues européennes en tant que deuxième langue, consultez le site Web [www.solki.iyu.fi/tallent](http://www.solki.iyu.fi/tallent). Ce module, qui a été développé par des experts de 11 universités européennes, fournit des informations et des

conseils de base sur l'enseignement des nouvelles technologies de l'information et l'apprentissage linguistique, ainsi que des conseils sur la façon d'intégrer les nouvelles technologies à l'enseignement.

<http://www.well.ac.uk> est un site très apprécié des professeurs de langue qui souhaitent en savoir plus sur Internet et qui désirent en tirer profit dans leur enseignement des langues.

Nous vous recommandons également de visiter le site Web du projet LANCELOT : <http://www.lancelotschool.com> LANCELOT School GmbH (LANguage learning by CERTified Live On-line Teachers). Il s'agit d'un centre de formation virtuel pour les professeurs de langue, qui fait partie d'un projet européen du même nom.

## Types de documents et d'activités liés à l'ALAO

### Jeux d'aventure

Les jeux d'aventure sont des jeux de rôle sur ordinateur, dans lesquels les utilisateurs se voient présenter des situations qu'ils doivent gérer. Ils doivent prendre une décision et saisir le résultat textuellement ou oralement (via un logiciel de reconnaissance vocale), ou bien en sélectionnant des options. En fonction des données saisies, le programme propose une situation résultante ou des commentaires.

Les jeux d'aventure peuvent être très divertissants lorsqu'ils sont conçus pour les élèves qui apprennent une langue, mais malheureusement, rares sont les jeux de rôle à avoir été conçus pour enseigner les langues les moins apprises. Il existe un excellent jeu portugais disponible à l'adresse Uma Aventura na União Europeia. Il est proposé par Mme Teresa Pacheco, professeur à l'ESES (Escola Superior de Educação de Santarém).

Si vous souhaitez créer votre propre jeu d'aventure, nous vous conseillons le logiciel Quandary, disponible en partage sur le site: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

### Blogs (weB LOGS)

Le terme blog est dérivé du terme weblog. Il fait référence à un site Web régulièrement mis à jour avec de nouveaux billets classés par ordre chronologique inversé. Ainsi, le billet le plus récent est toujours le premier sur le blog. Les personnes qui utilisent des blogs sont appelées blogueurs. Le fait d'écrire sur un blog est appelé blogging.

Les blogs proposent plusieurs fonctionnalités qui en font des outils de publication très efficaces et polyvalents.

Ils sont hébergés par des fournisseurs de weblogs tels que [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com), [www.blogger.com](http://www.blogger.com), [www.blog.de](http://www.blog.de), <http://int.blog.com>, et ce, gratuitement. La création d'un blog se fait en quelques étapes en suivant les instructions du fournisseur. À vous de décider s'il y aura un ou plusieurs auteurs.

Chaque blog peut contenir différentes catégories, qu'il est possible d'ouvrir d'un simple clic de souris.

Chaque billet a un titre et une heure afin que le lecteur prenne connaissance du sujet et de sa date de création. Les billets sont archivés automatiquement. Il est possible d'en retrouver en utilisant la fonction de recherche ou en parcourant le calendrier, fonction souvent proposée sur les blogs.

La publication est simple, car les blogs proposent des modèles qui ne requièrent pas de compétences techniques de la part du blogger. En cliquant sur le mot « Commenter » sous un billet, le lecteur peut donner son opinion sur ce billet dans un autre modèle. Les blogs ne sont pas très différents des fichiers texte. Ils contiennent toutes sortes de données telles que des liens hypertextes, des graphiques, des présentations, des feuilles de calcul, etc. De ce fait, ils sont particulièrement intéressants pour les professeurs de langue qui peuvent proposer des fichiers audio et vidéo à leurs élèves. Si la fonctionnalité RSS est disponible, les lecteurs peuvent s'abonner au blog, ce qui leur permet d'être automatiquement avertis des dernières mises à jour.

Si le blog dispose de la fonction permalien, l'URL menant à une entrée spécifique (qui n'est plus sur la page principale, mais dans les archives) sera permanente et pourra être sauvegardée dans les favoris.

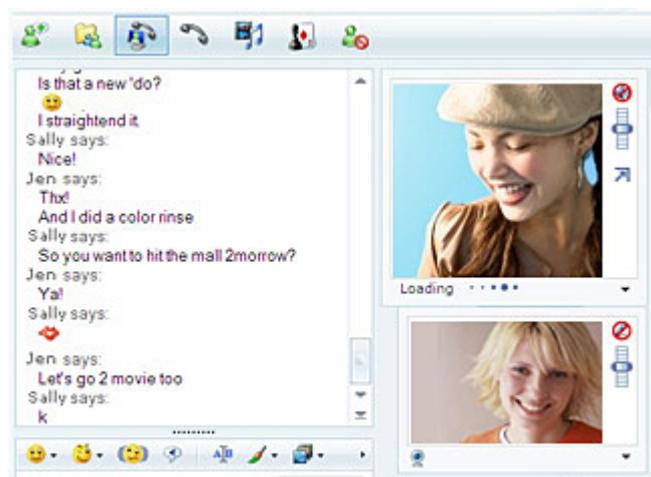
Toutes ces fonctions illustrent l'utilité des blogs dans le cadre de l'apprentissage des langues, comme supports permettant de lire, d'écrire et de communiquer.

En tant que professeur de langue, vous voudrez sans doute créer un blog pour vos cours. Ainsi, vous pourrez :

- fournir des textes en ligne à vos élèves ;
- proposer des documents supplémentaires comme des fichiers audio et vidéo, des images, des graphiques, etc. ;
- organiser des ressources Internet pour la classe en fournissant des liens utiles ;
- donner des instructions et attribuer des tâches ;
- inciter les élèves à s'entraîner à écrire (pour un public) ;
- faire vos commentaires de professeur ;
- stimuler les discussions entre élèves ;
- encourager l'évaluation et l'aide entre élèves ;
- travailler sur des projets et permettre aux élèves de suivre leur progression ;
- trouver d'autres utilisations aux blogs.

### Discussion en ligne

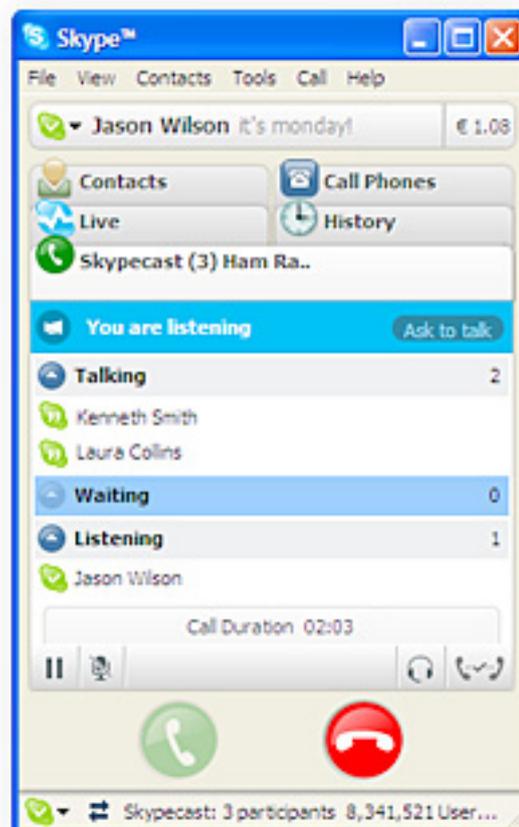
Les sessions de discussion peuvent se révéler très enrichissantes pour les élèves qui apprennent une langue. En effet, l'utilisateur rencontre d'autres élèves en ligne et peut communiquer avec eux par écrit, par oral et via la vidéo. La configuration d'un serveur de discussion en ligne est simple, mais il n'est guère facile d'attirer des utilisateurs : on se sent parfois seul lorsqu'on est le seul visiteur d'un salon de discussion. Le problème principal avec les discussions en ligne est le manque de contenu et les difficultés rencontrées pour organiser des discussions dans les langues les moins enseignées. Cependant, lorsqu'elles sont associées à des tâches et à des groupes d'élèves adaptés (groupes d'âge, centres d'intérêt, etc.), les discussions peuvent permettre de réellement communiquer, et, lorsqu'elles sont suivies d'un travail post-discussion, d'apprendre une langue.



savoir plus, consultez l'adresse <http://get.live.com/messenger/overview>. Microsoft Messenger inclut de nombreuses fonctions utiles, telles que :

- l'appel d'ordinateur à ordinateur ;
- la visioconférence ;
- le partage de dossiers ;
- le carnet d'adresses.

L'une des autres principales plateformes de discussion en ligne est l'application Skype [www.skype.com](http://www.skype.com), dans laquelle la fonction Skypecasts permet à l'utilisateur de participer à des discussions en ligne avec 100 participants au maximum. Skype dispose d'un répertoire dans lequel il est possible de trouver des discussions sur l'apprentissage des langues ou d'en héberger une vous-même.



Friends Abroad de [Babbel.com](http://www.babbel.com) est un service qui permet aux élèves qui apprennent une langue de trouver d'autres personnes avec lesquelles discuter. Consultez le site suivant : <http://www.babbel.com/go/friendsabroad>. Plus de 700 000 utilisateurs issus de 200 pays sont inscrits.

### Exercices de closure

Les exercices de closure sont similaires aux exercices à trous. Cependant, dans un exercice de closure, les mots à supprimer sont sélectionnés automatiquement (ex. : tous les 5e mots). Il s'agit d'une activité qui peut être créée facilement en quelques minutes à l'aide du logiciel Hot Potatoes<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Un logiciel gratuit lorsqu'il est utilisé pour des exercices en ligne : [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)  
[www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com) [tp://hotpot.uvic.ca/](http://hotpot.uvic.ca/)" <http://hotpot.uvic.ca/>

### Commentaire et correction de textes, d'essais et d'exercices électroniques

Lorsqu'un élève a rendu un texte sous une forme électronique, nous vous déconseillons de l'imprimer et de le commenter à l'encre rouge. En effet, le professeur peut tout simplement insérer des suggestions dans le texte à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ou de programmes spécifiques. Vous trouverez un exemple de programme permettant de commenter des textes à l'adresse suivante : <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>. Ce programme peut être adapté à différentes langues.

### Mots croisés

Les mots croisés rencontrent souvent un vif succès auprès des élèves. Lorsqu'ils sont créés à partir du vocabulaire que les élèves viennent d'étudier, cela peut être un bon outil pour les exercices post-tâches. Il s'agit d'une activité qui peut être créée facilement en quelques minutes à l'aide du logiciel Hot Potatoes<sup>4</sup>.

Avec ce logiciel, les élèves peuvent également créer des exercices les uns pour les autres.

### Exercices de vocabulaire

Les exercices de vocabulaire sont souvent désignés sous l'appellation d'exercices « Drill and Kill ». Un ordinateur peut faire tout ce que faisaient les vieux laboratoires de langues. Exemple: « Il a une voiture. » Electronic Portfolios Réponse: « Non, il a deux voitures. » « Il a un ordinateur ». « Non, il a deux ordinateurs. » La saisie de l'utilisateur peut se faire textuellement ou oralement via le microphone de l'ordinateur.

### Dictionnaires électroniques

Les dictionnaires électroniques sont très utiles aux élèves des langues les moins enseignées. Il existe plusieurs dictionnaires, gratuits ou en partage, sur Internet. Consultez l'adresse <http://www.dictionaries.com> ou recherchez sur Internet des dictionnaires en ligne par le biais de Google. Nous recommandons Google, car de nouveaux services apparaissent régulièrement.

### Portfolios électroniques

Un portfolio électronique (également appelé e-portfolio, cyberfolio ou portfolio numérique) peut désigner tout simplement un ensemble de travaux rassemblés sur une disquette, ou, plus récemment, le site Web d'un élève sur lequel il présente plusieurs de ses travaux. Certains de ces derniers peuvent être en cours de réalisation et mettre ainsi en lumière le processus d'apprentissage.

Pour l'enseignement, le portfolio fait référence à plusieurs travaux personnels décrivant et présentant les acquis d'une personne. Les portfolios peuvent être très variés. Il peut s'agir de journaux d'apprentissage ou d'un ensemble de travaux. Les portfolios sont utilisés pour diverses tâches, parmi lesquelles l'accréditation d'expériences passées, la recherche d'un emploi, le développement personnel et la certification des compétences.

---

<sup>4</sup> Un logiciel gratuit lorsqu'il est utilisé pour des exercices en ligne : <http://hotpot.uvic.ca/>

L'idée pédagogique est la suivante : l'élève prend conscience de son style d'apprentissage, ce qui lui permet de choisir les activités appropriées et améliore ainsi son apprentissage. Les portfolios peuvent aussi être utilisés pour évaluer les élèves. Vous pourrez lire un article de Tim Caudery à ce sujet à l'adresse suivante :

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

Les blogs (voir la section consacrée aux blogs) peuvent également servir de portfolios.

Il existe même des logiciels gratuits permettant de servir de base aux portfolios électroniques comme OSP <http://www.osportfolio.org/> et Confolio <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>.

Vous pourrez également télécharger des modèles de portfolios à l'adresse suivante :

<http://www.coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html>

Le système de gestion de cours Moodle <http://moodle.org/> peut également être utilisé pour les portfolios.

### Exercices à trous

L'utilisateur travaille sur un texte dont certains mots ont été supprimés selon un critère particulier (nouveau vocabulaire, formes verbales, prépositions, etc.). L'élève doit donc trouver les mots adaptés pour résoudre l'exercice. Il s'agit d'une activité qui peut être créée facilement en quelques minutes à l'aide du logiciel Hot Potatoes<sup>5</sup>.

### Trouvez les réponses

On pose une question à l'élève et ce dernier doit trouver la réponse dans des documents, des vidéos ou des fichiers audio à l'aide d'Internet, d'un CD-ROM, d'un DVD ou de supports de stockage similaires. Les réponses peuvent être présentées au professeur/à la classe sous divers formats. Quand l'exercice « Trouvez les réponses » devient plus complexe, on parle alors de cyberquête (lisez en plus à ce sujet à la rubrique Cyberquête).

### Trouvez le bon ordre (ou phrases dans le désordre)

Dans cette activité, une phrase ou une histoire est découpée et l'utilisateur doit en retrouver l'ordre. Il s'agit d'une activité qui peut être créée facilement à l'aide du logiciel Hot Potatoes.

### Grammaire

Les programmes de grammaire pour les langues les moins enseignées sont plutôt rares. Bien souvent, il s'agit du transfert sur ordinateur d'exercices de style tirés de livres, ce qui présente peu d'intérêt. Cependant, nous vous recommandons un site Web pour la grammaire : le site VISL <http://visl.sdu.dk/>. VISL signifie « Visual Interactive Syntax Learning » (apprentissage visuel et interactif de la syntaxe). Il s'agit d'un projet de recherche et développement de l'Institut of Language and Communication (ISK), University of Southern Denmark (SDU) - Odense Campus. Le personnel et les élèves de l'ISK ont élaboré et implémenté des outils de grammaire basés sur Internet pour l'enseignement et la recherche depuis septembre 1996.

---

<sup>5</sup> Un logiciel gratuit lorsqu'il est utilisé pour des exercices en ligne : [www.halfbaked.com](http://www.halfbaked.com)

Au début du projet, quatre langues étaient concernées : l'anglais, le français, l'allemand et le portugais. Depuis, de nombreuses langues ont rejoint le projet, comme vous le verrez sur la liste des langues.

Les « outils » suivants sont disponibles sur le VISL :

- analyses grammaticales (phrases préanalysées et analyse syntaxique automatique) ;
- jeux et quiz (test des classes de mots et autres thèmes grammaticaux) ;
- recherche de corpus (accès au BNC et à d'autres organismes) ;
- traduction automatique.

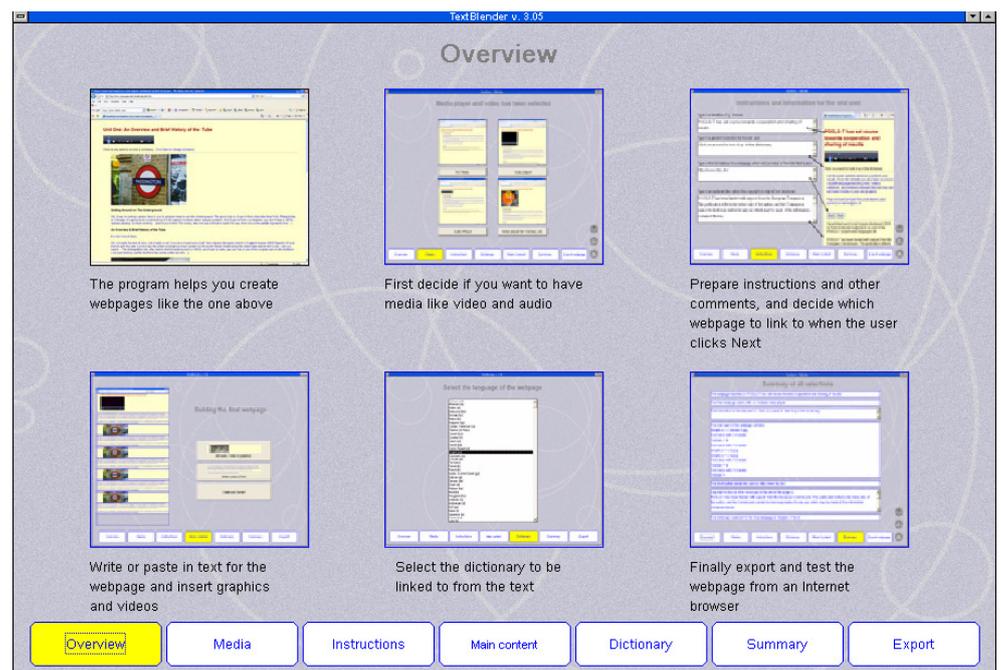
Si vous accédez à l'une des langues du VISL via la page d'accueil, vous verrez s'afficher la question « Quel outil du VISL souhaitez-vous utiliser ? ». Différentes options sont disponibles pour chaque langue.

### Mots clés

Il ne s'agit pas vraiment d'un exercice ou d'une activité, mais cela peut être très utile à l'élève. Dans un texte, les mots importants et les connotations culturelles peuvent être liés à des explications et à des traductions correspondantes. Il est possible de créer des mots clés avec la plupart des logiciels de traitement de texte.

Dans certaines pages Web, tous les mots sont des mots clés liés à des dictionnaires en ligne. Pour créer des pages Web de ce type, vous pouvez utiliser TextBlender, un programme qui permet de convertir n'importe quel texte en document HTML, au sein duquel les mots sont automatiquement liés à un dictionnaire en ligne. Il suffit aux élèves de cliquer sur un mot pour obtenir de l'aide. TextBlender peut également inclure des vidéos et des graphiques.

Pour convertir un texte, il suffit de saisir un titre, puis une courte instruction destinée à l'utilisateur final. Enfin, il faut coller le texte dans la fenêtre de texte, puis cliquer sur « Export » (Exporter). Le programme TextBlender est disponible à l'adresse : <http://www.languages.dk/tools>.



## Exercices d'écoute

Dans cette activité, l'ordinateur fait office de magnétophone. D'autres activités, telles que des questionnaires à choix multiples, sont souvent utilisées en complément afin de vérifier que les élèves ont bien compris le contenu.

### Mise en correspondance de mots, de phrases ou d'images

Cette activité peut être très utile sur plusieurs plans, notamment pour mémoriser du vocabulaire, lorsque l'élève doit relier des mots aux images correspondantes. Cette activité peut être créée facilement en quelques minutes à l'aide du logiciel Hot Potatoes<sup>6</sup>.

### Choix multiples

Ce type d'exercice est très utile pour vérifier rapidement si l'élève comprend le contenu des informations données par le biais de fichiers audio, texte, vidéo, etc. Cette activité peut être créée facilement à l'aide du logiciel Hot Potatoes.

### Podcasts

Le podcasting est une méthode de distribution de fichiers multimédia sur Internet à l'aide des formats « RSS » ou « Atom syndication ». Cette méthode permet à l'utilisateur de lire ces fichiers sur n'importe quel ordinateur ou périphérique mobile, tel qu'un iPod par exemple (<http://www.apple.com>). Si vous réalisez un podcast, vous êtes un podcaster. Il existe d'autres façons de distribuer des fichiers multimédia sur Internet. Cependant, le podcast dispose de fonctionnalités particulières, parmi lesquelles une fonction de syndication. Cette dernière permet aux gens de s'abonner à un site qui propose des podcasts et d'être informés automatiquement de la disponibilité d'un nouveau podcast.

L'autre fonctionnalité des podcasts est l'utilisation de standards ouverts, tels que le format MPEG3. Les fichiers peuvent donc être lus sur de nombreux types de périphériques. Il existe des logiciels gratuits et commerciaux permettant de créer des podcasts et de les lire. À vous de choisir la façon d'utiliser ces podcasts dans vos cours. Cette méthode de diffusion n'est plus seulement audio, mais également vidéo. Dans ce cas, on parle de vodcasting. Ce type de données est plus complexe à créer qu'un podcast, mais cela demeure simple.

De nombreuses personnes utilisent des podcasts et des vodcasts dans leurs cours. De par son aspect multimédia, il est évident que ce support entre dans le cadre de l'ALAO. De simples lecteurs MP3 sont également dotés d'une fonction d'enregistrement, comme par exemple l'iPod avec un micro Griffin iTalk. Cela permet à vos élèves d'enregistrer facilement leur travail oralement et de le mettre au format audio numérique afin d'être évalués ou de travailler en groupe. La BBC réalise deux podcasts à l'attention des élèves de gaélique aux adresses suivantes: [http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn\\_gaelic/an\\_litir\\_bheag/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_bheag/index.shtml) et [http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn\\_gaelic/litir/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml). Vous pouvez y télécharger des programmes radio pour votre lecteur MP3, ainsi que des transcriptions sur PDF, avec des commentaires et des notes.

Vous trouverez des liens vers des podcasts et des articles sur les podcasts en consultant le site Web de POOLS [www.languages.dk](http://www.languages.dk) ou le blog de POOLS : <http://www.weblogs.uhi.ac.uk/pools/?p=59>

Consultez également l'adresse <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>.

<sup>6</sup> Un logiciel gratuit pour les exercices en ligne: <http://hotpot.uvic.ca/>



## Simulations

Les simulations électroniques ou en ligne diffèrent des jeux de rôle. En effet, les activités réalisées lors d'une simulation sont réelles. Les outils nécessaires aux simulations électroniques peuvent être des courriers électroniques, des SMS, des plateformes de discussion, etc. Dans une simulation de ce type, l'avantage est que les participants peuvent provenir de pays différents. L'inconvénient des simulations avancées est le niveau élevé de compétences en informatique requis.

Strike est un exemple de simulation possible pour les élèves de niveau intermédiaire ou avancé. Dans la simulation Strike, les élèves ont des « rôles » individuels. La simulation se déroule à ADAMENT (une usine), dans laquelle un conflit d'opinions provoque une grève. Le scénario est le suivant : l'un des électriciens, toujours en retard au travail, est licencié après une dispute avec le contremaître. Le délégué syndical organise une réunion lors de laquelle les employés décident de se mettre en grève. Ils affirment qu'ils travaillent sous pression dans un environnement de travail détestable.

Ils disent également que l'électricien a servi de bouc émissaire suite aux nombreux conflits qui ont eu lieu au sein de l'usine. Aucun des camps ne semble décidé à plier, mais ADAMENT subit la pression d'un de ses clients qui a besoin d'un produit spécifique en urgence. Ce client menace de s'adresser à d'autres fournisseurs. Les élèves sont divisés en deux groupes selon leurs rôles. Groupe 1 : employeur, managers, contremaître, etc. Groupe 2 : délégué syndical, électricien et différents employés. Chaque groupe peut se rencontrer en ligne pour se préparer aux réunions entre les deux groupes. Le rôle du professeur/de l'organisateur est de s'assurer que la simulation reste « vivante ». Pour ce faire, il peut envoyer un courrier électronique aux managers de la part du client, ou envoyer aux employés un courrier électronique du syndicat, stipulant que la grève est illégale et doit prendre fin. La simulation se termine lorsque les deux camps trouvent un accord.

Une autre simulation en ligne a pour nom Town Planning. Dans celle-ci, la classe est divisée en deux groupes. Les élèves du groupe A sont des urbanistes qui doivent préparer une proposition pour la construction d'un nouveau quartier à Odense Fjord. Le groupe B regroupe des écologistes qui préfèrent que cette zone demeure une réserve naturelle. Il faut leur faire accepter le fait qu'il est nécessaire de construire un nouveau quartier. Chaque groupe a des sessions en ligne avec le professeur, au cours desquelles il commence à préparer ses propositions pour l'autre groupe. Quand tout est prêt, un groupe invite l'autre à une conférence en ligne (il y aura sûrement plusieurs conférences), lors de laquelle les élèves négocient et font des suggestions à l'aide d'un système audio en ligne et d'un tableau blanc électronique.

## Sites Web de réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont basés sur l'élaboration et le développement des rapports sociaux, par exemple sur la base d'activités et de centres d'intérêt communs. Un service de réseau social se compose essentiellement d'une représentation de chaque utilisateur (souvent un profil), de ses liens sociaux et d'un certain nombre de services supplémentaires. La plupart de ces réseaux sociaux sont basés sur le Web et proposent aux utilisateurs d'interagir sur Internet, par courrier électronique et par messagerie instantanée. Même si les services de communauté virtuelle sont parfois considérés comme des services de réseau social au sens large du terme, le service de réseau social fait généralement référence à un service centré sur l'individu, tandis que les services de communauté virtuelle sont centrés sur le groupe. Les sites de réseaux sociaux permettent aux utilisateurs de partager des idées, des activités, des événements et des centres d'intérêt.

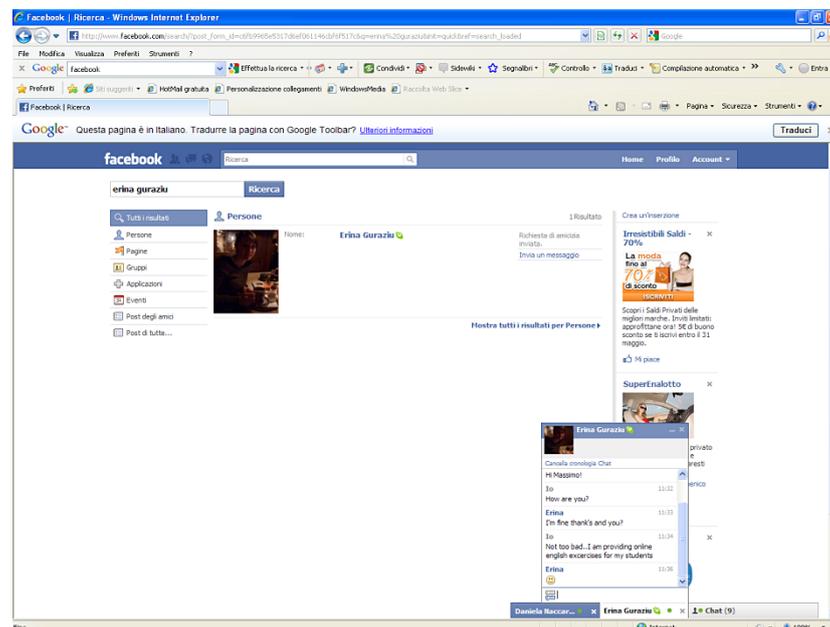
Les principaux types de réseaux sociaux sont ceux qui contiennent des catégories (telles qu'une année scolaire ou des camarades de classe), des moyens de communiquer avec ses amis (souvent grâce à une page de profil) et à un système de recommandation. Les méthodes les plus populaires combinent plusieurs de ces caractéristiques. C'est notamment le cas de Facebook, Bebo, Twitter et LinkedIn, qui rencontrent un grand succès dans le monde entier.

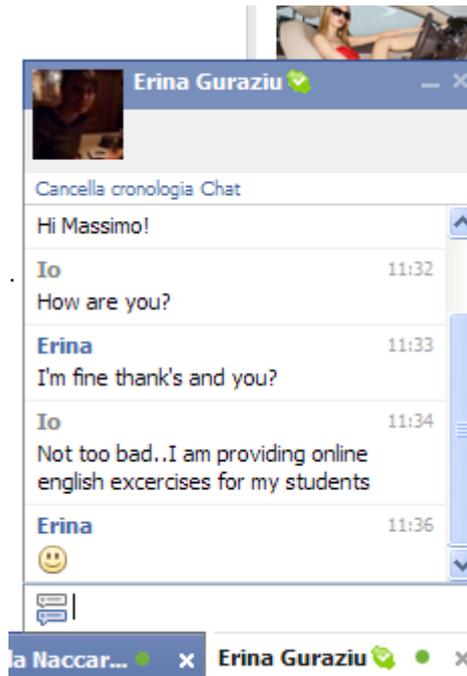
Certains des principaux réseaux sociaux ont été créés dans le but de virtualiser des relations réelles. De nombreux autres réseaux se concentrent sur des catégories, depuis la littérature jusqu'à la musique, en passant par des projets non commerciaux ou la maternité. Ces réseaux permettent ainsi de proposer des services et des liens à des individus qui partagent les mêmes centres d'intérêt.

## Facebook



Facebook ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)) est le réseau social comprenant le plus d'utilisateurs mensuels actifs dans le monde. Depuis septembre 2006, toute personne âgée de plus de 13 ans disposant d'une adresse électronique peut devenir un utilisateur de Facebook. Les utilisateurs peuvent ajouter des amis et leur envoyer des messages, ainsi que mettre à jour leur profil personnel afin que tous leurs contacts puissent en prendre connaissance. De plus, ils peuvent rejoindre des réseaux organisés en fonction de leur lieu de travail, de leur école ou de leur université. Le nom Facebook s'inspire du nom des livres remis aux étudiants au début de l'année scolaire par les universités américaines, dans le but d'aider les élèves à se connaître les uns les autres.





## LinkedIn

LinkedIn est un social networking site [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com) utilisé principalement pour les relations professionnelles. À la date du 8 avril 2010,, LinkedIn comptait plus de 65 millions d'utilisateurs répartis dans plus de 200 pays et territoires dans le monde. Ce site est disponible en anglais, français, allemand, italien, portugais et espagnol.

**LinkedIn** Welcome, Carsten [Account & Settings](#) [Inbox](#) [Expand Your Network](#)

Home People Jobs & Hiring Services **Answers** My Profile My Contacts

Jobs Home Job Search

Search **Jobs** Enter keyword, company or job title  [Advanced Search](#)

[Find Jobs](#) [Hiring and Recruiting](#)

**Find your next job through your network** Powered by [simplihired](#)

Keywords:  Country:  US Zip:   [Post a job](#)

Advanced Search ZIP lookup Search for candidates

**Recent jobs**

- Product Designer- #61678**  
Autodesk, Inc.
- Buyer Network Manager**  
AUTOonline Inc.
- Customer Retention & Loyalty Marketing Manager**  
Tutor.com
- Executive Assistant**  
Emily Summers Design Associates

**Tips for finding jobs with LinkedIn**

- Update your profile**  
A complete, updated profile helps recruiters find you with opportunities. [Edit your profile](#)
- Get recommendations**  
Your profile represents you so make sure you put your best foot forward. [Request recommendations.](#)
- Add connections**  
Your chances of getting any job are much better when you know someone at the company. [Add connections.](#)

## Twitter

Twitter [www.twitter.com](http://www.twitter.com) est un réseau social et un service de microblogage permettant aux utilisateurs d'envoyer et de lire des messages appelés tweets. Les tweets, des billets textuels comportant jusqu'à 140 caractères, sont affichés sur la page de profil de l'auteur et proposés aux personnes abonnées aux tweets de ce dernier. Les auteurs des tweets peuvent restreindre leurs envois à leur cercle d'amis, ou proposer un accès libre. Depuis fin 2009, les utilisateurs peuvent suivre des listes d'auteurs ou les suivre indépendamment. Tous les utilisateurs peuvent envoyer et recevoir des tweets via le site Web de Twitter, des SMS ou des applications externes (notamment celles développées pour les smartphones). Si le service est gratuit en lui-même, son accès via des SMS peut entraîner des frais de communication de la part de l'opérateur. Ce site Web enregistre actuellement plus de 100 millions d'utilisateurs dans le monde.



### Sous-titres

Les sous-titres ont bien plus d'utilités qu'on ne le pense. Ils peuvent par exemple permettre aux élèves malentendants de travailler avec une vidéo. Les sous-titres peuvent également aider les élèves apprenant une langue à écouter un commentaire tout en lisant sa transcription.

Il est très simple de réaliser des sous-titres pour une vidéo et certains outils permettant de le faire sont gratuits. Divxland Media Subtitler <http://www.divxland.org/>, par exemple, permet à l'utilisateur de créer des sous-titres pour des vidéos. Ceux-ci peuvent être lus ensuite avec l'aide d'un « filtre » (petit programme qui permet à votre lecteur média habituel de lire les sous-titres). L'un de ces filtres, « VobSub », est disponible à l'adresse suivante :

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codex/> Il est également possible d'ajouter des sous-titres permanents à des fichiers vidéo au format .avi, par exemple. Consultez le didacticiel suivant: <http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>.

Les élèves aiment généralement créer des sous-titres pour de petites vidéos ou des extraits vidéo, tâche qu'ils trouvent souvent très gratifiante.

### Tandem

La meilleure façon d'apprendre une langue étrangère est de communiquer avec une personne dont c'est la langue maternelle et qui souhaite elle-même apprendre votre langue. Cette solution est un bénéfice mutuel, car vous êtes à la fois le professeur (de votre langue maternelle) et l'élève (d'une langue étrangère).

Pour en savoir plus sur l'apprentissage en tandem, regardez des vidéos d'exemple à l'adresse suivante: <http://www.languages.dk/methods/tandem.html>

Pour chercher d'autres partenaires, vous pouvez consulter l'adresse de l'European Tandem Network: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/>. Vous pouvez également consulter ce site : <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/>. Le site Web <http://www.babbel.com/go/friendsabroad> est également un bon endroit pour débiter.

Vous trouverez des conseils et de l'aide sur l'apprentissage en tandem à l'adresse suivante: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

Les tandems par courrier électronique diffèrent des tandems en face à face (ou des tandems audio en ligne avec des logiciels tels que Netmeeting), car ils se basent sur les compétences écrites. Apprenez-en plus sur les tandems par courrier électronique à l'adresse suivante : <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

### Apprentissage par les tâches

L'apprentissage par les tâches peut facilement tirer profit des ressources en ligne. Vous pouvez lire une brève présentation de l'apprentissage par les tâches dans l'article « What does you have in your "Task" today ? » de Michael Svendsen Pedersen. <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Un autre article très intéressant (en anglais) à ce sujet est disponible sur Sprogforum. Cet article a été rédigé par des professeurs qui enseignent les langues à des immigrants et réfugiés adultes au Danemark. Vous trouverez cet article à l'adresse suivante: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

## Vodcast

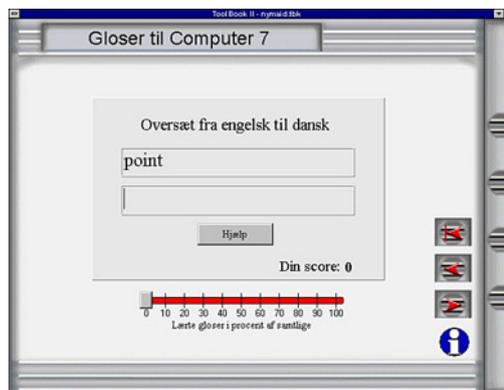
Le podcast vidéo (parfois raccourci en vidcast ou vodcast) est un terme qui désigne un contenu vidéo à la demande proposé via les systèmes Atom ou RSS. Le vodcast est une évolution spécialisée de la vidéo, s'inspirant du podcast audio et faisant référence à une distribution de vidéos, dans laquelle le flux RSS fait office de canal télévisuel non linéaire auquel les consommateurs peuvent s'abonner à l'aide d'un PC, d'un téléviseur, d'un décodeur, d'un centre multimédia ou d'un périphérique multimédia.

Un podcast vidéo peut être distribué à partir d'un serveur Web sous forme de fichier ou de flux. Ces deux méthodes ont leurs avantages et leurs inconvénients. En téléchargeant des podcasts vidéo complets, l'utilisateur a la possibilité de les lire hors-ligne, par exemple sur un lecteur média portable. La lecture en continu permet d'avancer dans le fichier sans télécharger le podcast complet, d'améliorer les statistiques et de réduire les frais de bande passante pour les serveurs. Cependant, des coupures peuvent survenir lors de la lecture si la vitesse de transfert est basse. Un client de podcasts peut fonctionner avec un lecteur indépendant ou intégré. Un exemple de cette dernière catégorie est iTunes, logiciel ayant la particularité d'être un agrégateur de flux Web qui vient s'ajouter à un lecteur multimédia, alors que c'est d'habitude l'inverse qui est proposé.

Source Wikipédia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

## Apprentissage de vocabulaire

Il s'agit d'un des plus vieux types d'exercice sur ordinateur. L'ordinateur propose un mot et l'élève doit donner la bonne réponse. L'élève peut saisir ses données textuellement ou oralement. Ce type d'exercice peut être très fructueux, mais uniquement lorsque les mots sont placés dans le bon contexte. Il peut être très utile à l'élève si ce dernier peut choisir des mots qu'il désire apprendre et qu'il souhaite créer ses propres exercices. Il permet à l'élève de constituer un portfolio de vocabulaire personnel.



## Messagerie vocale

La messagerie vocale (ou VMS en anglais) est un système centralisé de gestion de messages téléphoniques pour un groupe de personnes. Dans sa forme la plus simple, cette messagerie imite les fonctions d'un répondeur et utilise un combiné téléphonique standard pour l'interface utilisateur, ainsi qu'un système centralisé et informatisé plutôt qu'un équipement téléphonique individuel. Les systèmes de messagerie vocale sont bien plus sophistiqués que les répondeurs. En effet, ils peuvent:

- répondre à plusieurs appels émanant de plusieurs téléphones simultanément;
- stocker des messages vocaux entrants dans des boîtes de messagerie personnalisées associées au numéro de téléphone de l'utilisateur;
- permettre aux utilisateurs de transférer des messages reçus vers une autre boîte de messagerie vocale;
- envoyer des messages à une ou plusieurs messageries vocales;
- ajouter un message d'introduction vocal à un message transféré;
- stocker des messages vocaux à des fins d'expédition ultérieure;
- appeler un téléphone ou un service de radiomessagerie afin de prévenir l'utilisateur de l'arrivée d'un message dans sa boîte de messagerie;
- transférer des appels vers un autre numéro de téléphone pour obtenir de l'aide;
- diffuser divers messages d'accueil à différents appelants.

Les messages vocaux sont stockés sur des disques durs, supports souvent utilisés par les ordinateurs afin de stocker d'autres formats de données. Les messages sont enregistrés avec une voix humaine naturelle numérisée, de la même façon que la musique est stockée sur un CD. Pour récupérer ces messages immédiatement, l'utilisateur appelle le système depuis n'importe quel téléphone et se connecte à l'aide des tonalités tactiles (à des fins de sécurité). Plusieurs utilisateurs peuvent récupérer ou stocker leurs messages simultanément sur le même système de messagerie vocale.

De nombreux systèmes de messagerie vocale proposent également un service de standard automatique. Ce dernier permet aux appelants d'un numéro professionnel « principal » d'accéder à un service d'annuaire ou d'orienter l'appel vers d'autres endroits, comme par exemple un service spécifique, un numéro d'extension ou une boîte vocale. Au début du 21<sup>e</sup> siècle, la messagerie vocale a été intégrée sur les téléphones fixes professionnels, sur les téléphones mobiles et sur les téléphones fixes de particuliers. Les messageries vocales cellulaire et fixe continuent d'exister sous leur forme d'origine, grâce à un simple service de répondeur. Le courrier électronique est devenu le principal système de messagerie. Les serveurs de courrier électronique et les logiciels de messagerie sont plutôt fiables. Désormais, quasiment tous les employés sont équipés d'un ordinateur multimédia disposant d'une messagerie électronique. La messagerie instantanée vocale : la messagerie a ensuite vu apparaître l'échange de textes en temps réel, qui évitait d'échanger des messages de façon asynchrone par un système de boîte de réception. La messagerie instantanée vocale est apparue avec le fournisseur de services Internet America Online (AOL), qui proposait à ses utilisateurs un service de discussion basé sur du texte en ligne. Très vite, les professionnels se mirent aussi à utiliser ce système. Le concept de « gestion de présence » par IP apparut alors. Il désigne la possibilité de détecter la connexion d'un périphérique à Internet, et de

vérifier le statut d'un destinataire afin d'échanger des messages en temps réel. Les listes d'amis personnalisées permettent également à vos connaissances de consulter votre statut et d'échanger des messages texte en temps réel avec vous. Depuis, ce système a évolué, avec des messages texte plus courts, mais peut désormais inclure l'échange de fichiers de données (documents, photos) ainsi que la conversation vocale avec un contact. Extraits de Wikipédia:

### Webcams

Une caméra Web (ou webcam) est une caméra en temps réel (souvent, mais pas toujours, une caméra vidéo) dont les images sont accessibles via le Web, une messagerie instantanée ou une application de visioconférence sur un ordinateur.

Les webcams sont généralement composées d'une caméra numérique qui charge des images sur un serveur Web, en permanence ou à intervalles réguliers. Pour ce faire, il faut connecter la caméra à un PC ou à du matériel compatible. Les caméras de visioconférence sont souvent de petites caméras connectées directement à un PC. Des caméras analogiques sont parfois aussi utilisées (souvent du type de celles utilisées sur une télévision à circuit fermé). Elles sont connectées à une carte de capture vidéo, puis directement ou indirectement à Internet. Webcams



Extraits de Wikipédia

*"Les webcams sont souvent utilisées lors de discussions en ligne via Microsoft Messenger, Skype ou d'autres services en ligne similaires."*

Ipadio permet d'utiliser un téléphone fixe ou mobile pour enregistrer un message audio, tout comme vous pourriez laisser un message vocal sur un répondeur. Ce message est alors instantanément transféré sous forme de fichier audio sur une page Internet avec sa propre URL. L'une des fonctionnalités avancées, disponible pour les messages en anglais, permet d'obtenir une transcription automatique du message afin d'avoir également une version textuelle de ce dernier (accompagnée d'un avertissement signalant que la transcription contient certainement quelques erreurs).

Pour utiliser ce service, l'utilisateur doit créer un compte sur Ipadio. Ce service est gratuit pour les particuliers, mais Ipadio propose également un service destiné aux entreprises. Des

informations détaillées sont disponibles sur le site Web. Lors de la création d'un compte, vous devez fournir à Ipadio quelques informations, dont deux numéros de téléphone que vous voulez utiliser. Vous recevrez en échange un code PIN à utiliser lorsque vous appellerez pour effectuer un enregistrement. Cette procédure est très simple et propose l'option « Delete » (Effacer) si votre message ne vous convient pas.

Voici quelques exemples, créés par Gordon Wells. Les enregistrements complets de Gordon (son « phlog ») sont disponibles sur le site d'Ipadio: <http://www.ipadio.com/phlogs.asp?section=2&phlog=17959&itemtype=phlog>.

Si vous cliquez sur « more » (plus) dans l'un des phonecasts répertoriés, vous obtiendrez des informations supplémentaires, dont une transcription en anglais dans certains cas. Vous trouverez également une zone destinée aux commentaires.

Exemple:

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/19/Gordons-phlog-Talking-to-Archie-Campbell>

Notez que la transcription du phonecast ci-dessus a été nettoyée à l'aide de la fonction d'édition. Voici un exemple de transcription non éditée: <http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/09/Gordons-phlog-3rd-phonecast>

Pour l'enseignement des langues, l'utilisation de cet outil nécessite évidemment un soin particulier, mais même la correction des erreurs peut être une source d'apprentissage !

La qualité sonore est également un point important qui dépend largement de la qualité de la transmission téléphonique. Toutefois, il doit être noté qu'outre la fonction de phonecast, il existe une option « traditionnelle » de chargement de fichiers MP3. De ce fait, si vous possédez déjà des fichiers audio préenregistrés sur votre ordinateur, vous pouvez les utiliser avec Ipadio.

Enfin, une fonction pratique de diffusion vous permet de charger ou d'intégrer vos phonecasts sur des réseaux sociaux tels que Facebook et Twitter, ou sur n'importe quel blog. Cette fonction est particulièrement utile aux professeurs de langue, car elle leur permet de créer leurs propres supports multimédia sur le Web dans un format de leur choix.

Gordon a par exemple commencé à intégrer des fichiers audio (Ipadio) et vidéo (YouTube) au blog du projet Island Voices <http://guthan.wordpress.com>. Il s'agit d'une plateforme Wordpress qui a été créée pour suivre la progression du projet, faire part des nouveautés et encourager les interactions entre élèves et enseignants. (La création d'un compte Wordpress est aussi simple que celle d'un compte Ipadio.) Dans deux billets récents, Gordon a mis en lumière et examiné l'un des sujets de la nouvelle série de vidéos pour Island Voices.

Dans la première, il interroge un participant en gaélique et en anglais à l'aide de son téléphone. Ce billet sur ces entretiens contient des liens vers les deux phonecasts:

<http://guthan.wordpress.com/2010/02/19/local-language-teacher/>

Le mois suivant, il a posté un autre billet, contenant cette fois une vidéo:

<http://guthan.wordpress.com/2010/03/24/buain-na-monadh-peatcutting/>

Toutes ces pages Web peuvent, évidemment, à leur tour être liées à Wordlink et Multidict pour offrir un accès immédiat à un dictionnaire en ligne. Le potentiel de ces procédés dans le cadre de l'enseignement des langues est évident.

En résumé, Ipadio offre des fonctionnalités audio supplémentaires intéressantes, qui viennent s'ajouter à la gamme d'outils de création des professeurs de langue. Associé à d'autres programmes et plateformes Web, tels que Wordpress, YouTube et Wordlink/Multidict, ce service peut permettre la création d'un support multimédia solide.

### Cyberquêtes

Une cyberquête est une activité au cours de laquelle l'élève répond à des questions ou compile des informations essentiellement trouvées sur le Web. Les cyberquêtes mettent l'accent sur l'utilisation et l'analyse d'informations, plutôt que sur leur recherche. Cela implique que le professeur fournisse à l'élève les liens nécessaires.

Pour en savoir plus à ce sujet, consultez l'adresse suivante:

<http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

Le modèle de la cyberquête a été développé début 1995 à l'Université de San Diego par Bernie Dodge et Tom March. Il fut évoqué dans *Some Thoughts About WebQuests*.

Les principaux problèmes liés à l'utilisation des cyberquêtes dans le cadre de l'apprentissage des langues les moins enseignées sont le niveau de langue des sites Web (souvent très élevé) et le manque de contenu Web pour certaines langues (en 2003).

Vous pouvez utiliser InstantWebquest, un logiciel basé sur Internet, afin de créer des cyberquêtes rapidement: <http://instantprojects.org/webquest/main.php>.

Pour plus d'informations: <http://webquest.org/> et <http://bestwebquests.com/> proposent une excellente introduction aux cyberquêtes et de nombreuses archives prêtes à l'emploi.

## Conversion de documents analogiques au format numérique

### Droits d'auteur

Cette unité n'a pas pour objectif de couvrir tous les aspects des droits d'auteur, mais de donner des conseils d'ordre général.

Tout d'abord, la copie à usage privé des documents que vous possédez (que vous avez achetés légalement) est légale. Des problèmes peuvent toutefois survenir avec les documents utilisés à des fins éducatives. Cependant, il semble normal de faire une copie de secours pour protéger votre investissement.

Le but des droits d'auteur est de veiller à ce que l'auteur reçoive son dû pour le travail effectué. Les droits d'auteur expirent au bout de quelques années, mais la période d'expiration change constamment. Par exemple, en 1998, le Sonny Bono Copyright Term Extension Act a allongé la durée à partir du décès de l'auteur de 50 ans à 70 ans. La durée pour les oeuvres faites à des fins de prêt est également passée de 75 à 95 ans.

Les problèmes liés aux droits d'auteur sont toujours à l'étude. Lawrence Lessig est l'un des premiers à avoir remis en question la loi. Selon lui, il était normal que Disney gagne de l'argent en ayant produit Blanche-Neige, mais il était anormal que, sans rien payer et du fait du Sonny Bono Act de 1998, Disney soit protégé pour des dizaines d'années pour une création basée sur une histoire écrite par les frères Grimm. Le piège banal est d'utiliser une musique de fond dans des vidéos. Seule la musique ayant été achetée sous licence peut-être utilisée comme fond sonore dans des vidéos et des films. Si vous n'avez pas composé la musique vous-même, évitez d'utiliser de la musique dans vos vidéos. Cependant, il est légal de réaliser des enregistrements vidéo dans lesquels la musique fait partie de l'environnement et n'a pas été insérée lors d'un processus d'édition (par exemple, dans une boîte de nuit !), mais faites attention !

Extraits de Wikipédia au sujet des droits d'auteurs : les droits d'auteurs sont un ensemble de droits exclusifs régulant l'utilisation de l'expression particulière d'une idée ou d'une information. Il s'agit tout simplement du « droit de copier » une création originale. Dans la plupart des cas, ces droits ont une durée limitée. Le symbole des droits d'auteur (copyright) est ©. Dans certaines juridictions, il peut également être indiqué sous la forme (c) ou (C).

La loi sur les droits d'auteur couvre uniquement la forme ou la façon particulière dont des idées ou des informations ont été présentées, la « forme de l'expression matérielle ». Cette loi n'a pas pour objectif de protéger l'idée, les concepts, les faits, les styles ou les techniques qui peuvent être compris dans ou représentés par l'oeuvre sous copyright. Dans certaines juridictions, la loi sur les droits d'auteur s'étend également aux oeuvres satiriques et d'interprétation, qui peuvent elles-mêmes être soumises à des droits d'auteur. À titre d'exemple, les droits d'auteur interdisent la reproduction du personnage de Mickey Mouse ou d'oeuvres dérivées qui copient la souris de Disney, mais ils n'interdisent pas la création de souris anthropomorphiques en général, du moment qu'elles ne ressemblent pas à l'original. D'autres lois peuvent imposer des restrictions légales sur la reproduction ou l'utilisation d'une oeuvre là où les droits d'auteur n'en imposent pas. C'est par exemple le cas des marques déposées et des brevets.

Les lois sur les droits d'auteur sont standardisées par des conventions internationales telles que la Convention de Berne dans certains pays. Ces lois sont requises par l'Union européenne ou l'Organisation Mondiale du Commerce dans les états membres.

## Obtenir et renforcer des droits d'auteur

Une oeuvre doit répondre à des standards minimums d'originalité afin de pouvoir bénéficier de droits d'auteur. Ceux-ci expirent après une période de temps définie, certaines juridictions pouvant toutefois autoriser la prolongation de cette période. Plusieurs pays imposent différents tests, même si en général les critères sont simples. Au Royaume-Uni, il doit y avoir du talent, de l'originalité et du travail dans l'oeuvre proposée. Cependant, même si ces qualités ne sont que peu présentes, elles suffisent à déterminer si un acte particulier de copie constitue une violation de l'expression originale de l'auteur. En Australie, il a été établi qu'un seul mot ne suffisait pas à générer des droits d'auteur.

Aux États-Unis, les droits d'auteur sont devenus automatiques (dans le même style que la Convention de Berne) depuis le 1er mars 1989, ce qui a eu pour effet de les faire apparaître davantage comme un droit de propriété. Ainsi, en tant que propriété, un droit d'auteur n'a pas besoin d'être accordé ni obtenu via un enregistrement officiel auprès des services d'administration. Une fois qu'une idée a été concrétisée (par exemple, en étant mise sur un support fixe, comme un dessin, une portée musicale, une photo, une vidéo ou une lettre), le détenteur des droits a le droit de faire valoir ses droits exclusifs. Cependant, si les droits d'auteur n'ont pas besoin d'être enregistrés de façon officielle pour que le détenteur des droits puisse exercer ses droits exclusifs, l'enregistrement d'oeuvres (si la loi de la juridiction propose un enregistrement) apporte des avantages. Il peut prouver en partie la validité de droits d'auteur et permet au détenteur de ces droits de demander des indemnités et d'avoir ses frais d'avocat payés, tandis qu'aux États-Unis, l'enregistrement après une infraction permet uniquement de recevoir des indemnités et des profits perdus. Le détenteur d'origine des droits d'auteur peut être l'employeur de l'auteur, plutôt que l'auteur de l'oeuvre lui-même si l'oeuvre est créée dans le cadre d'un contrat de louage d'ouvrage ou de services. Ce principe est très répandu. Dans la loi anglaise, le Copyright Designs and Patents Act de 1988 indique qu'une oeuvre pour laquelle les droits d'auteur subsistent lorsqu'un employé l'a réalisée dans le cadre de son emploi, les droits d'auteurs sont automatiquement attribués à l'employeur.

Les droits d'auteur sont généralement appliqués par le détenteur dans une cour de droit civil, mais il existe également des statuts de violation criminels. Les sanctions criminelles sont généralement destinées à des activités graves de contrefaçon, mais deviennent aujourd'hui plus courantes. En effet, des associations défendant les droits d'auteur, telles que la RIAA, s'attaquent de plus en plus souvent aux internautes qui partagent des fichiers sur Internet. Jusqu'à présent, ces cas se sont réglés sans passer par la justice, avec des demandes d'indemnisation de plusieurs milliers de dollars accompagnées d'une menace de poursuite de l'internaute partageant des fichiers. En pratique, cette procédure pourrait ruiner de nombreux prévenus, mais ces cas sont rarement portés devant la justice.

Il est essentiel de comprendre que l'absence du symbole de droits d'auteur ne signifie pas que l'oeuvre n'est pas couverte par des droits d'auteur. L'oeuvre originale issue d'un « travail intellectuel » est considérée instantanément comme étant soumise aux droits d'auteur de son créateur.

## Notifications des droits d'auteur

L'utilisation d'une notification de droits d'auteur (généralement indiquée par la lettre C dans un cercle, ©, l'abréviation « Copr. » ou le mot « Copyright » suivis de l'année de première publication de l'oeuvre et du nom du détenteur des droits d'auteurs) faisait autrefois partie des exigences légales aux États-Unis. (Notez que la lettre C entre parenthèses (« (c) ») n'a jamais été reconnue comme désignation officielle.) Cependant, depuis 1976, lorsque les États-Unis ont adopté une nouvelle loi sur les droits d'auteur en suivant le modèle de la

Convention de Berne, l'utilisation des notifications de droits d'auteur est devenue facultative pour indiquer des droits d'auteur, car ils sont devenus automatiques grâce à cette convention.[8] Toutefois, la notification de droits d'auteur (à l'aide de ces symboles) a des conséquences en termes de dommages en cas de violation des droits d'auteur.

La formule « Tous droits réservés » était autrefois nécessaire pour indiquer que tous les droits accordés conformément à la loi sur les droits d'auteur étaient détenus par le détenteur des droits d'auteur et qu'une action légale pouvait être entreprise en cas de violation de ces droits. Cette formule est le résultat de la Convention de Buenos Aires de 1910, qui a statué que les droits devaient être réservés pour accorder une couverture internationale dans tous les pays signataires de la convention. Si cette formule est courante, elle est désormais superflue. En effet, chaque pays membre de la Convention de Buenos Aires est également membre de la Convention de Berne, qui a déterminé que les droits d'auteurs étaient valides dans tous les pays signataires, sans qu'une formule de notification soit nécessaire.

Cette formule est toujours utilisée, même sur des documents sur lesquels l'auteur original n'a pas tous les droits selon la loi sur les droits d'auteurs. Il peut s'agir par exemple d'oeuvres parues sous licence publique générale (GPL). Cependant, il s'agit d'une formalité courante qui risque fort peu d'avoir des conséquences sur le plan légal.

### **Droits exclusifs du détenteur des droits d'auteur**

Plusieurs droits exclusifs sont en général accordés au détenteur des droits d'auteur :

- celui de produire des copies ou des reproductions de l'oeuvre et de les vendre (y compris les copies électroniques) ;
- celui d'importer ou d'exporter l'oeuvre ;
- celui de créer des oeuvres dérivées (adaptant l'oeuvre originale) ;
- celui d'interpréter ou de montrer l'oeuvre en public ;
- celui de vendre ou d'assigner ces droits à des tiers.

Le terme « droit exclusif » signifie que seul le détenteur des droits d'auteur est libre d'exercer les droits inhérents à ceux-ci et que l'utilisation de l'oeuvre par des tiers sans consentement préalable de l'auteur est interdite. Les droits d'auteur sont souvent qualifiés de « droits négatifs », car ils ont pour but d'empêcher les gens (par exemple, les lecteurs, les spectateurs, les auditeurs ou les éditeurs) de faire quelque chose, plutôt que de permettre aux gens (par exemple, les auteurs) de faire quelque chose. De ce point de vue, ils sont similaires au droit sur les modèles non enregistrés dans les lois anglaise et européenne. Les droits d'auteur permettent également au détenteur de ne pas utiliser ni exploiter ses droits d'auteur pendant leur durée d'application. Cela signifie qu'un auteur peut choisir de tirer profit de ses droits d'auteur pour une partie de la période concernée ou de ne pas en profiter du tout s'il le souhaite.

Certains critiques réfutent cependant cette assertion, car elle serait basée sur l'interprétation philosophique de la loi sur les droits d'auteur comme une entité. Cette idée ne fait donc pas toujours l'unanimité. Il existe aussi un débat sur le fait que les droits d'auteur devraient être ou non considérés comme un droit de propriété ou un droit moral. De nombreuses personnes soutiennent que les droits d'auteur n'existent pas uniquement pour empêcher les parties tierces de publier des idées et des informations, et que définir les droits d'auteur

purement comme un droit négatif est incompatible avec l'objectif public d'encourager les auteurs à créer de nouvelles oeuvres et à enrichir le domaine public.

Le droit d'adapter une oeuvre est le droit de transformer la façon dont cette oeuvre est exprimée. C'est par exemple le cas de l'élaboration d'une pièce de théâtre ou d'un scénario cinématographique à partir d'un roman, de la traduction d'une nouvelle ou du réarrangement d'une oeuvre musicale.

### Usage acceptable et utilisation équitable

Les droits d'auteur n'interdisent pas toute copie ou reproduction. Aux États-Unis, la doctrine de l'usage acceptable (« fair use »), codifiée par le Copyright Act de 1976 de la section 107 du 17 U.S.C., permet dans une certaine mesure la copie et la distribution sans l'autorisation préalable de l'auteur ni compensation financière. Cette loi ne propose pas de définition claire de l'usage acceptable, mais fournit quatre facteurs non exclusifs à prendre en compte dans l'analyse de cet usage. Ces facteurs sont :

- la nature et la finalité de l'utilisation ;
- la nature de l'oeuvre soumise aux droits d'auteur ;
- -a quantité et la proportion de l'oeuvre utilisée ;
- l'effet de l'utilisation de l'oeuvre sur le marché potentiel ou la valeur de l'oeuvre soumise aux droits d'auteur.

Au Royaume-Uni et dans de nombreux pays du Commonwealth, cette même notion d'utilisation équitable (« fair dealing ») a été établie par les cours ou via certaines lois. Le concept n'est pas toujours bien défini. Cependant, au Canada, la copie à des fins privées est expressément autorisée par la loi depuis 1999. En Australie, les exceptions de l'utilisation équitable selon le Copyright Act 1968 (Cth) regroupent un ensemble de circonstances dans lesquelles les documents soumis à des droits d'auteur peuvent être copiés ou adaptés légalement sans le consentement préalable de leur auteur. Sont considérés comme utilisation équitable la recherche et l'étude, l'analyse et la critique, les reportages d'actualité et le conseil professionnel (par exemple, les conseils juridiques). Selon la loi australienne en vigueur, est considéré comme une violation des droits d'auteur le fait de copier, de reproduire ou d'adapter des documents soumis à des droits d'auteur pour un usage privé ou personnel sans l'autorisation préalable du détenteur des droits. D'autres dérogations techniques à cette violation peuvent également s'appliquer, telles que la reproduction temporaire d'une oeuvre sous une forme lisible par machine (par exemple, dans un système de stockage informatique).

Aux États-Unis, l'AHRA (Audio Home Recording Act, codifié à la section 10, 1992) interdit toute action contre les consommateurs ayant effectué des enregistrements non commerciaux de musique en échange de royalties sur les supports et appareils multimédia et en échange de mécanismes de contrôle de copie obligatoires sur les enregistreurs.

### Section 1008. Interdictions liées à certaines violations

À ce titre, aucune action ne peut être entreprise alléguant une violation des droits d'auteur basée sur la fabrication, l'importation ou la distribution d'un appareil ou d'un système d'enregistrement audio numérique ou analogique, ou basée sur l'utilisation non commerciale par un consommateur d'un tel appareil ou système dans le but de faire des enregistrements musicaux numériques ou analogiques.

Des actes ultérieurs sont venus modifier la loi américaine sur les droits d'auteur de façon à ce que la fabrication de 10 copies ou plus d'une oeuvre soit, à certaines fins, considérée comme commerciale, mais il n'existe aucune règle générale autorisant une telle copie. En effet, réaliser la copie intégrale d'une oeuvre ou, dans de nombreux cas, utiliser une partie de cette oeuvre à des fins commerciales n'est pas considéré comme un usage acceptable. Le Digital Millennium Copyright Act interdit la fabrication, l'importation et la distribution d'appareils dont l'objectif est de contourner le contrôle d'accès ou de copie mis en place par le détenteur des droits d'auteur. Une cour d'appel a statué que l'usage acceptable ne constituait pas une défense contre une telle distribution.

Il est absolument primordial de se souvenir que les régimes de droits d'auteur peuvent varier entre les pays, même si ces derniers adhèrent à la même convention. Il serait dangereux de supposer qu'une activité permise par les lois d'un pays donné est nécessairement permise dans un autre pays. Consultez la directive de l'UE sur les droits d'auteur: [http://en.wikipedia.org/wiki/EU\\_Copyright\\_directive](http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive)

### Copie et enregistrement de sons

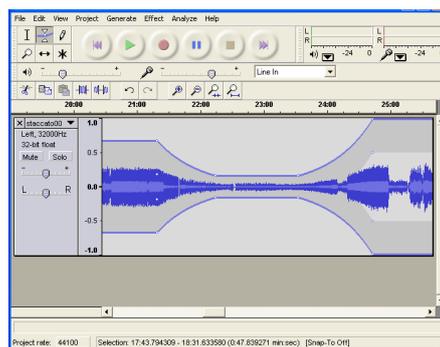
La plupart des cartes son ont quatre prises jacks 1/8" (deux sorties et deux entrées) situées à l'arrière de l'ordinateur. L'une des entrées est indiquée comme étant l'entrée pour le microphone grâce au mot « Mic » ou à une icône le représentant. Ne l'utilisez pas !

Choisissez plutôt l'entrée « Line ». Vérifiez les indications au dos de votre carte son pour voir de quelle entrée il s'agit. Il y a généralement des symboles ou du texte pour vous aider. Si les indications ne sont pas claires, consultez votre manuel. Assurez-vous que la prise que vous utilisez sur votre carte son est un connecteur stéréo 1/8".

Il faut ensuite lancer le logiciel d'enregistrement/d'édition. Les équipes de POOLS recommandent Audacity. Ce logiciel est gratuit et open source pour l'enregistrement et la modification de sons. Il est disponible pour les systèmes d'exploitation Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux, etc. Pour télécharger ce logiciel, consultez l'adresse <http://audacity.sourceforge.net/>.

Le logiciel Audacity vous permet de faire les choses suivantes :

- enregistrer du son en direct ;
- convertir des cassettes audio et des disques en enregistrements numériques ou sur CD ;
- modifier des fichiers son au format Ogg Vorbis, MP3 et WAV ;
- couper, copier, découper et mélanger des sons ;
- modifier la vitesse ou le ton d'un enregistrement ;
- et bien d'autres choses encore !



Après l'enregistrement, il est possible d'améliorer les résultats, notamment grâce à un filtre antibruit.



Les fichiers obtenus peuvent être enregistrés à différents formats, comme par exemple des fichiers mp3 pouvant être distribués en ligne ou via des podcasts.

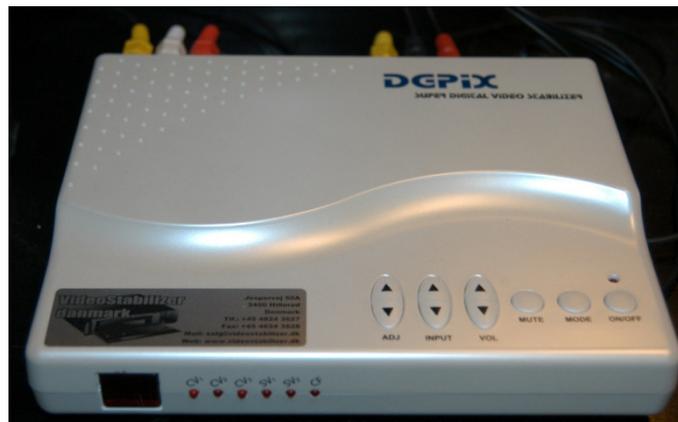
Audacity dispose également d'une excellente documentation et de très bons didacticiels pas à pas. Consultez l'adresse <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>.

## Copie d'une cassette VHS vers un DVD

La façon la plus simple de procéder consiste à utiliser un enregistreur DVD et à le brancher à un magnétoscope.



Si le résultat n'est pas bon à cause du bruit ou de la mauvaise qualité de la bande VHS, le tout peut être amélioré grâce à un stabilisateur vidéo. Cet appareil permet parfois de copier des cassettes commerciales protégées, mais attention : cette procédure est INTERDITE dans de nombreux pays.



## Copie de cassettes VHS et d'autres enregistrements vidéo sur un ordinateur

Pour copier à partir d'un magnétoscope (ou de vieux caméscopes), il est nécessaire d'acheter du matériel spécifique. Il est notamment recommandé d'acheter un convertisseur vidéo numérique Plextor, un petit appareil qui contient tout le nécessaire pour l'enregistrement et la copie. Il se branche à un ordinateur via un port USB.



Le convertisseur vidéo numérique est connecté à l'ordinateur via un câble USB.



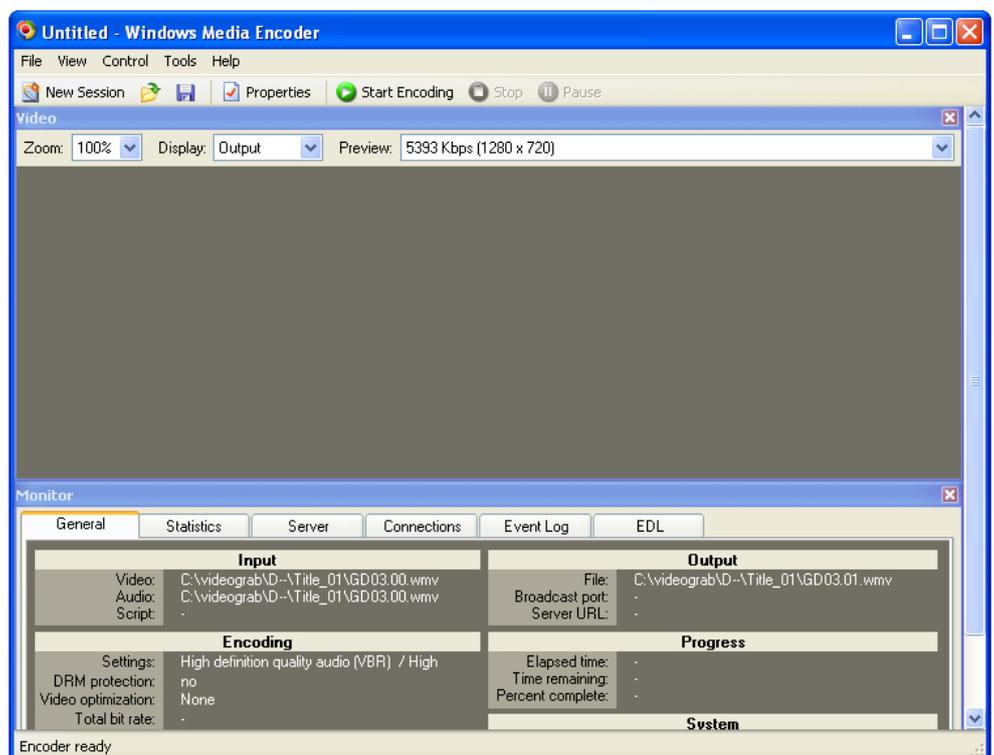
Le convertisseur vidéo numérique ConvertX de Plextor dispose d'entrées pour le son et l'image, ainsi que d'une prise S-Video.

### Copie de cassettes VHS en fichiers lisibles sur des sites Web (ex : fichiers .wmv)

La première étape consiste à transférer les vidéos sur l'ordinateur. Veuillez lire la rubrique « Copie de cassettes VHS et d'autres enregistrements vidéo sur un ordinateur ». Une fois la vidéo enregistrée sur l'ordinateur, il existe plusieurs façons de la convertir à un format Web, tel que le format .wmv. La plupart des appareils du marché (comme, par exemple, le convertisseur vidéo numérique Plextor) comportent tout le nécessaire pour enregistrer les vidéos sous forme de fichiers .wmv.

Vous pouvez également utiliser le logiciel gratuit Microsoft Windows Media Encoder. Ce logiciel permet d'enregistrer et de diffuser des événements en direct, ainsi que de convertir des fichiers vidéo. Pour télécharger ce logiciel et en savoir plus à son sujet, consultez l'adresse :

[http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard\\_Overview.aspx](http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx).



Microsoft Media Encoder

## Enseignement des langues étrangères aux élèves malentendants

### En savoir plus sur les élèves sourds et malentendants

SIGNALL est un projet de compétence et de formation linguistique transnational ayant pour but de mieux faire connaître la langue des signes utilisée par les malentendants et les sourds auprès d'organisations, des employeurs et des personnes n'ayant pas de problème d'audition. Ce projet a également pour objectif de changer les comportements dans les entreprises, chez les employeurs, dans les établissements scolaires, dans l'administration et dans la société vis-à-vis des malentendants.

Les pays participants incluent la République Tchèque, la Finlande, l'Irlande, l'Espagne et le Royaume-Uni.

Le pack d'informations de SIGNALL vise à proposer des solutions qui permettront de faire évoluer la façon dont la société se comporte en général envers les malentendants. Il ne s'agit plus d'être plus tolérant, comme par le passé, mais de favoriser l'intégration sociale, l'accessibilité et la compréhension.

Les produits proposés incluent un livre, un documentaire sur DVD, un CD-ROM et un site Web.

Pour plus d'informations, consultez le site [www.signallproject.com](http://www.signallproject.com).

La langue des signes n'est pas internationale. En effet, celle utilisée en Espagne diffère de celle utilisée au Costa Rica, même si la langue parlée dans ces pays est la même. De ce fait, les malentendants qui voyagent sont encouragés à apprendre à lire sur les lèvres et si possible à prononcer les mots d'une langue étrangère. Les malentendants doivent choisir leurs objectifs dans un cours de langue étrangère : par exemple, apprendre à prononcer, à lire sur les lèvres ou à lire/écrire la langue. De plus, ils doivent discuter avec leur professeur de la façon dont les cours seront organisés : par exemple, l'utilisation de la voix, de la dactylographie, d'un mélange de dactylographie et de langue des signes ou du langage parlé complété.<sup>7</sup>

Cependant, quel que soit le désir des élèves malentendants d'apprendre une langue étrangère, les supports audiovisuels sont toujours utiles, que l'objectif de l'apprentissage soit simplement perceptif ou également productif.

### Conseils pour enseigner aux élèves malentendants en utilisant des documents audiovisuels

- Profitez des avantages de nombreux périphériques audio (ex : des amplificateurs) pour regarder la télévision ou des films dans une autre langue.
- Utilisez davantage d'activités de lecture/d'écriture, comme par exemple la transcription de cassettes audio ou l'utilisation d'un logiciel d'apprentissage des langues assisté sur ordinateur.
- Si possible, utilisez des extraits vidéo ou des films disposant de sous-titres dans la langue étrangère.

---

<sup>7</sup>Langage parlé complété : représentation visuelle des sons

### Sous-titrage de documents audiovisuels

La décision de sous-titrer des documents à des fins d'apprentissage linguistique implique de prendre plusieurs facteurs en compte, par exemple

- Devez-vous proposer une transcription complète du texte parlé dans une langue étrangère ou seulement une partie ?
- Devez-vous proposer une transcription en langue étrangère avec ou sans traduction dans la langue maternelle de l'élève ?
- Devez-vous corriger les erreurs du texte original lors du sous-titrage ou coller à la source (même si elle comporte des erreurs) ?

### Recherche:

- Projet de compétence et de formation linguistique transnational ayant pour but de mieux faire connaître la culture des malentendants et la langue des signes dans les organisations, auprès des employés et des personnes qui n'ont pas de problème d'audition <http://www.signallproject.com>.
- Sous-titrage éducatif pour les enfants sourds : Damper, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. and Newell, A. F. (1984) Educational subtitling for deaf children. In Proceedings of Proceedings of Second International Conference on Rehabilitation Engineering, pp. 304-305.
- Enseignement de l'anglais à des élèves malentendants en Chine <http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Creating an Online English Course for Deaf par Elina McCambridge emccambr@sun3.oulu.fi. Les premiers résultats doivent avoir été publiés en ligne au printemps 2007.
- Un lien en anglais répertorie les forums et les instituts de recherche venant en aide aux personnes sourdes <http://www.deafblind.com/deafness.html>

### Accessibilité des documents pour les élèves malvoyants

En développant des documents audiovisuels pouvant être utilisés par des élèves malvoyants, il est nécessaire de prendre plusieurs critères en compte. Par exemple, il faut inclure un doublage audio avec des informations supplémentaires (ex. : l'homme a quitté la pièce + descriptions générales).

L'article ci-dessous se base essentiellement sur des articles de Wikipédia, l'encyclopédie libre. L'accessibilité à Internet fait référence à la réalisation de pages Web accessibles aux personnes utilisant de nombreux logiciels et périphériques, et non pas uniquement des navigateurs Web. C'est particulièrement important pour les personnes souffrant d'un handicap tel que la cécité. Afin d'accéder à Internet, certains utilisateurs ont besoin de logiciels ou de périphériques particuliers en plus des navigateurs Web standard, ou de navigateurs Web spéciaux. L'accessibilité doit être prise en compte dans la conception de supports conviviaux.

L'accessibilité est le fait de proposer des pages Web avec une navigation et une lecture simples. Elle a pour but d'aider les personnes ayant un handicap, mais elle peut également aider tous les lecteurs. Les articles respectant les critères ci-dessous sont plus faciles à lire et à modifier par les utilisateurs de Wikipédia.

## Avantages de l'accessibilité à Internet

Les sites Web conçus sur des critères d'accessibilité peuvent souvent bénéficier à tous les utilisateurs. Une bonne conception permet aussi de proposer un accès simplifié aux programmes logiciels automatiques lisant du contenu Web, comme les moteurs de recherche.

L'un des aspects importants de l'accessibilité est de permettre aux utilisateurs d'accéder à du contenu comme ils le souhaitent. Cela peut également bénéficier à tous les utilisateurs, et pas seulement à ceux qui souffrent d'un handicap. Par exemple, certains utilisateurs peuvent désirer ajuster la taille du texte, car ils utilisent un affichage très petit sur un téléphone mobile. Ils peuvent également avoir besoin d'utiliser des touches pour contrôler leur ordinateur sans souris, soit parce qu'ils n'en ont pas, soit parce qu'ils n'en veulent pas. Les moteurs de recherche ne peuvent généralement pas exploiter les images.

Par exemple, les liens hypertextes qui ne peuvent être utilisés qu'avec une souris sont inaccessibles aux personnes qui n'utilisent qu'un clavier ou un lecteur d'écran pour interagir avec leur ordinateur. Les informations fournies uniquement au format audio ne sont pas accessibles aux personnes sourdes. Cependant, lorsque les informations sont uniquement fournies sous forme de graphiques, elles sont inaccessibles aux personnes non voyantes.

Il est indispensable de concevoir un site respectant les principes d'accessibilité à Internet afin que tous les utilisateurs puissent y accéder.

Vous trouverez des informations sur deux portails Web accessibles conçus pour les personnes qui apprennent à lire : peepo.com et peepo.co.uk. Ces portails proposent des graphiques améliorés, un style de commandes unique et une plus grande interactivité (un navigateur prenant en charge le format SVG est nécessaire).

### Les agents utilisateur

La plupart des utilisateurs accèdent au Web via un navigateur Web sur un ordinateur. Il est également possible d'y accéder par le biais d'un PDA (Personal Digital Assistant) ou d'un téléphone mobile. Les moteurs de recherche qui accèdent à du contenu Web via un robot sont également courants.

De nombreuses techniques et technologies sont disponibles afin de faciliter l'accès à Internet pour les personnes atteintes d'un handicap ou non. Ces technologies se classent en deux catégories (non excluantes) : les technologies habilitantes qui permettent de contourner les handicaps majeurs, tels que la cécité, et les technologies d'assistance pour les handicaps plus légers.

### Exemples de technologies habilitantes :

- Navigateurs vocaux capables de lire du texte à haute voix
- Logiciels de reconnaissance vocale qui acceptent les commandes vocales ou transforment la dictée en texte grammaticalement correct
- Terminal Braille, qui se compose d'un affichage Braille permettant d'avoir un rendu du texte en caractères Braille (généralement par l'intermédiaire de trous par lesquels sortent des fiches), et un clavier Braille (soit un clavier classique de type QWERTY, soit un clavier conçu pour le Braille).



### Technologies d'assistance

Outre les agents utilisateur pour le contenu Web, de nombreuses technologies d'assistance sont disponibles pour aider les gens à accéder à l'informatique. Ces technologies peuvent grandement aider les personnes souffrant de handicaps à accéder à du contenu Web. Il existe notamment les solutions suivantes :

- Les logiciels de reconnaissance vocale, utiles à ceux qui rencontrent des difficultés pour utiliser une souris ou un clavier
- Les logiciels de grossissement de l'écran, qui augmentent l'affichage sur l'écran de l'ordinateur, ce qui le rend plus lisible pour les utilisateurs malvoyants
- Des grilles de clavier qui permettent de simplifier la frappe et de la rendre plus précise pour les personnes rencontrant des difficultés motrices
- Les logiciels de lecture d'écran, qui utilisent une voix synthétique pour lire des éléments sélectionnés décrivant ce qui est affiché à l'écran. Cette technologie est très utile pour les utilisateurs ayant des problèmes de lecture ou d'apprentissage. Ces logiciels peuvent également lire tout ce qui se produit sur l'ordinateur (fonction utilisée par les personnes malvoyantes et non voyantes).
- Des logiciels de traduction permettant aux utilisateurs de lire des sites Web dans d'autres langues, notamment pour les personnes ayant des problèmes d'apprentissage.

## Conseils et informations pour la création de pages Web accessibles

(source Wikipédia pour les informations d'accessibilité:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

### Structure de l'article

Évitez, si possible, d'utiliser une table des matières flottante, car cela peut nuire à la structure standard des pages. Si vous devez le faire, placez-la sous la section principale pour plus de cohérence. Les utilisateurs de lecteurs d'écran s'attendent à ce que la table des matières suive le texte d'introduction. Ils risquent également de rater le texte placé entre la table des matières et le premier en-tête. Les en-têtes doivent être détaillés et organisés par ordre (Voir également - Références- Autres lectures - Liens externes). Évitez d'utiliser des titres d'en-tête portant le même nom que les instructions de la page, comme « rechercher » ou « aller à ». Les liens de désambiguïsation doivent être les premiers éléments de la page, avant les images ou les encadrés donnant des informations. Les navigateurs pour texte uniquement et les lecteurs d'écran présentent la page par séquences. Sinon, le lien de désambiguïsation entre l'image et la section principale est lu.

### Texte

Lorsque vous modifiez votre texte, ne coupez jamais une ligne sauf si c'est absolument nécessaire, car le moyen le plus simple d'éditer à l'aide d'un lecteur d'écran est de naviguer ligne par ligne. Les fautes d'orthographe et de grammaire peuvent grandement affecter le son du texte (« initative » au lieu d'« initiative »), ce qui peut rendre le texte plus difficile à lire. Fournissez une translittération pour tous les textes écrits dans un alphabet non latin. Les lecteurs d'écran sans prise en charge du format Unicode interpréteront les caractères non compris dans Latin-1 comme des points d'interrogation. Même dans la dernière version de JAWS, le lecteur d'écran le plus populaire, les caractères Unicode sont très difficiles à lire. N'utilisez pas de techniques qui requièrent une action physique pour fournir des informations, telles que des infobulles ou autres textes « flottants ».

### Liens

Ne mettez pas trop de liens sur vos pages. En effet, les lecteurs d'écran placent chaque lien sur une ligne indépendante. Créez de bonnes descriptions de liens, surtout pour les liens externes. Évitez les liens du genre « Cliquez ici ! » ou « Ça ». Évitez de mettre des liens dans les en-têtes, à moins que le texte du lien soit le seul texte du titre. Les lecteurs d'écran arrêteront la lecture du titre de l'en-tête lorsqu'ils rencontreront un lien. Si ce dernier est la première partie du titre de l'en-tête, seul le texte du lien sera lu. Par exemple, un titre d'en-tête tel que « Les Simpson » sera lu comme « Les » et un titre d'en-tête tel que « pirates informatiques dans la culture populaire » sera lu comme « pirates ». Utilisez le moins de code possible, afin que le texte dans la fenêtre d'édition soit plus simple à lire (ex. : n'utilisez pas `[[clock|clocks]]` si `[[clock]]s` fonctionne).

### Couleur

Veillez à ce que la couleur ne soit pas la seule façon de communiquer des informations importantes. N'utilisez surtout pas de texte coloré, à moins que son statut soit indiqué d'une autre manière, comme l'italique ou une étiquette de note de bas de page. Sinon, les utilisateurs ou lecteurs non voyants accédant à Wikipédia via un appareil sans écran couleur ne recevront pas cette information. De nombreux lecteurs peuvent distinguer les couleurs partiellement ou ne pas les distinguer du tout. Vérifiez que les combinaisons de couleurs utili-

sées (les encadrés contenant des informations, les boîtes de navigation, les graphiques, etc.) ont un contraste adapté. Utilisez un générateur de combinaison de couleurs pour sélectionner les couleurs, et des outils pour simuler le daltonisme ([colorfilter.wickline.org](http://colorfilter.wickline.org) ou [vischeck.com](http://vischeck.com)) pour vérifier le résultat. Les pages Web peuvent être vérifiées en ligne avec AccessColor, qui analyse la source HTML d'une page et les feuilles de style associées, puis vérifie que le contraste et la luminosité de la couleur entre le texte et l'arrière-plan respectent le WCAG 1.0. Le contraste de couleurs pour les malvoyants, y compris pour les daltoniens, peut être testé avec le Colour Contrast Analyser (Outil d'analyse des contrastes de couleur) qui utilise les algorithmes du W3C.

### Tableaux

Les lecteurs d'écran et autres outils de navigation Web utilisent des balises de tableau spécifiques pour aider les utilisateurs à parcourir les données qu'ils contiennent.

#### Légende (|+)

La légende est le titre d'un tableau. Elle décrit sa nature.

Résumé (summary="...")

Le résumé peut fournir une description plus longue de l'objectif et de la structure du tableau pour les navigateurs sans image.

En-têtes de ligne et de colonne (!)

Tout comme la légende, ils permettent de présenter les informations dans une structure logique. Les en-têtes peuvent être lus en premier, puis les données peuvent être parcourues. Les navigateurs vocaux peuvent lire à haute voix les données d'un tableau dans l'ordre suivant:

#### Caption: [caption text]

Légende : [texte de la légende]

Résumé : [texte du résumé]

[en-tête de colonne 1] : [en-tête de ligne 1], [en-tête de colonne 2] : [cellule 1,2], [en-tête de colonne 3] : [cellule 1,3]

[en-tête de colonne 1] : [en-tête de ligne 2], [en-tête de colonne 2] : [cellule 2,2], [en-tête de colonne 3] : [cellule 2,3]

### Tableaux de présentation

Certains éléments de navigation, listes et encadrés d'informations sont réalisés à l'aide de tableaux. Évitez d'utiliser des tableaux à des fins de présentation uniquement. La meilleure option consiste à utiliser des blocs <div> HTML et des attributs de style, car ils offrent plus de souplesse. Pour des mises en page simples, il est possible d'utiliser des tableaux (« tables »). Si le seul objectif du tableau est d'obtenir un « effet flottant », alors align="right", par exemple, fonctionnera avec certains navigateurs ne prenant pas en charge les CSS. Cependant, pour éviter les limites d'accessibilité lorsque vous utilisez des tableaux pour une présentation, n'utilisez pas d'en-tête de légende, de ligne ou de colonne, ni d'attribut de résumé. Ces éléments de structure de tableau ne doivent être utilisés que pour les tableaux de données. N'utilisez pas d'éléments de structure à des fins de présentation uniquement. Privilégiez plutôt l'utilisation de feuilles de style.

### Images

Les images doivent contenir une légende, indiquée dans la syntaxe de l'image ou dans une ligne de texte secondaire. Cette légende doit contenir une description concise de l'image. Lorsque c'est possible, les tableaux ou diagrammes doivent avoir un équivalent textuel ou

être dotés d'une description assez précise pour que les utilisateurs qui ne voient pas l'image puissent comprendre les informations. Lorsque les descriptions d'image ne sont pas appropriées pour un article, elles doivent être placées sur la page de description de l'image, avec une note indiquant que l'activation du lien de l'image mène à une description plus détaillée.

### Style et balisage

Évitez les attributs de style CSS internes lorsqu'une classe similaire est disponible, par exemple, `class="wikitable"`.

Évitez le code CSS interne si une balise héritée a le même effet pour la plupart des navigateurs, par exemple, `align="right"`.

Testez les effets du CSS interne en désactivant les CSS. Le code CSS interne n'est pas pris en charge par plusieurs navigateurs, supports et versions XHTML.

N'utilisez pas de balises `<font>` ni de code CSS interne pour modifier la taille de la police. Si nécessaire, les balises `<small>` et `<big>` sont prises en charge par Lynx jusqu'à un certain degré (même emboîtées).

N'utilisez pas de balises `<font>` pour manipuler les couleurs d'arrière-plan, à moins d'utiliser également la balise héritée `bgcolor=` pour définir la couleur d'arrière-plan. Mieux vaut utiliser des balises de style logique comme `<em>`, `<code>` ou `<strong>` pour les différences sémantiques. Le code CSS interne est idéal à des fins esthétiques, y compris pour les couleurs, mais ne le mélangez pas aux balises CSS héritées. Les anciens navigateurs respectent les balises héritées et ignorent les CSS. Associez des balises de style logique avec des couleurs CSS (en fonction des couleurs des navigateurs prenant en charge les CSS). N'utilisez pas les balises de style physique `<u>`, `<i>` ou `<b>`. Il est conseillé d'utiliser la balise Wiki `"` ou `'` ou des balises de style logique. Faites appel à votre bon sens : le `<u>`, habituellement déconseillé, peut convenir s'il est utilisé pour indiquer un lien sur lequel il est impossible de cliquer, par exemple.

### Audits sur l'accessibilité du site Web

De plus en plus d'organisations, d'entreprises et de consultants proposent des audits sur l'accessibilité de sites Web. Ces audits, qui testent le système, permettent d'identifier les problèmes d'accessibilité d'un site Web et de proposer des conseils sur les mesures à prendre afin de corriger ces problèmes. Différentes méthodes sont utilisées pour réaliser ce type d'audit. Des outils automatisés permettent d'identifier certains problèmes.

Des examinateurs techniques spécialistes des technologies de conception Web et de l'accessibilité peuvent évaluer une sélection de pages et fournir des commentaires et des conseils en fonction des résultats. Le test utilisateur, généralement supervisé par des experts techniques, consiste à donner à des utilisateurs lambda des tâches à réaliser sur le site Web, puis à revoir les problèmes rencontrés par ces utilisateurs au fur et à mesure de l'exécution de ces tâches. Chacune de ces méthodes a ses avantages et ses inconvénients. Les outils automatisés peuvent traiter de nombreuses pages rapidement, mais ne peuvent pas identifier tous les problèmes d'accessibilité du site Web. L'analyse de l'examineur technique permet d'identifier de nombreux problèmes, mais le processus est long et de nombreux sites Web sont trop grands pour qu'une seule personne s'occupe de cette évaluation. Le test utilisateur comprend des éléments de test liés à l'utilisation et à l'accessibilité. Il permet d'identifier des problèmes qui auraient pu, sans cela, être loupés. Cependant, il doit être utilisé judicieusement pour éviter de concevoir le site en fonction des préférences d'un utilisateur. Mieux vaut, si possible, combiner ces méthodes afin d'évaluer l'accessibilité d'un site Web.

## Standards et guides

Page principale de la Web Accessibility Initiative (WAI) du W3C :

<http://www.w3.org/WAI/>

Présentation de WCAG

[http:// http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard\\_Overview.aspx](http://http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx).

WAI Web Content Accessibility Guidelines 1.0 du W3C :

<http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

## Ressources pour les utilisateurs

American Foundation for the Blind - Web Accessibility:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Royal National Institute of the Blind : Technologie :

[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib001974.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp)

My Web My Way de la BBC :

<http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

## Ressources pour les concepteurs

Accessibility101 – UK Web Accessibility FAQ

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Conseils d'accessibilité de The National Library for the Blind (NLB)

[http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page\\_id=371#content](http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content)

Accessibility at Web Design Reference – De nombreuses références pour la conception et le développement Web

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

National Disability Authority (Irlande) - ICT Accessibility

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

Centre d'accès Web RNIB

[http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public\\_rnib008789.hcsp](http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp)

Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes par Mihaela Lica

<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Unified Web Evaluation Methodology

<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Just Ask : Integrating Accessibility Throughout Design de Shawn Lawton Henry

<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Cours de formations de Section 508 (gratuits !)

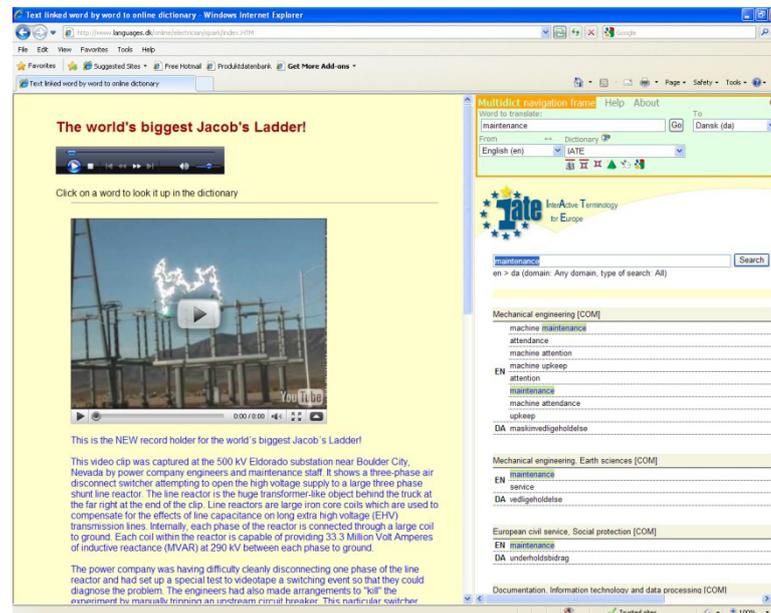
<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

## Vérificateurs d'accessibilité Web

La base de données des outils d'évaluation d'accessibilité Web du W3C a été revue en 2006. Elle est régulièrement mise à jour: <http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html> Comment créer vos propres exercices d'ALAO.

## The TextBlender

An easy way of making a webpage with video, graphics, and texts where all words are linked to online dictionaries is to use the TextBlender, which was produced by the POOLS-T project (2008-2010). TextBlender can be downloaded from [www.languages.dk/tools](http://www.languages.dk/tools). The software is free (CopyLeft) and on the website you can watch step by step instruction videos on how to prepare a webpage and put it online using a software/web service called dropbox. Dropbox can be downloaded from [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) and gives the user two Gigabyte of free web space, enough for hundreds of CALL units produced with the TextBlender.



Exemple de résultat obtenu avec TextBlender. La page Web est à gauche, et le dictionnaire à droite.

TextBlender peut créer des liens vers d'autres exercices, par exemple créés avec Hot Potatoes, un logiciel gratuit. Si vous savez comment utiliser un logiciel de traitement de texte et enregistrer votre travail à différents endroits sur votre disque dur ou sur Internet (gratuitement sur Dropbox.com, par exemple), vous disposerez de toutes les bases nécessaires pour créer des exercices d'ALAO. Des vidéos pas à pas pour réaliser des exercices avec Hot Potatoes sont disponibles à l'adresse [www.languages.dk/tools](http://www.languages.dk/tools)

De nombreux systèmes de conception de sites proposent de créer des exercices. Cependant, nombre de ces logiciels sont très compliqués à utiliser (malgré les promesses de l'emballage !). Beaucoup d'autres sont très chers et certains demandent même un achat de licence pour chaque utilisateur. N'ayez crainte, il existe des logiciels gratuits simples à utiliser. Nous vous recommandons d'essayer le logiciel gratuit<sup>8</sup> Hot Potatoes, de « Half Baked Software ». Vous pouvez télécharger Hot Potatoes sur la page d'accueil de Hot Potatoes : <http://hotpot.uvic.ca/> La suite Hot Potatoes propose de nombreux exercices. Vous pouvez choisir l'exercice de votre choix sur l'écran d'accueil

<sup>8</sup> Il n'est gratuit que si les exercices que vous créez sont mis sur Internet sans faire payer l'utilisateur final.



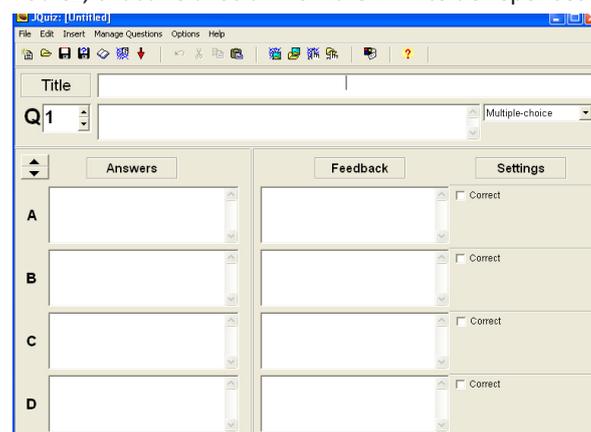
Le meilleur moyen d'apprendre à utiliser Hot Potatoes est de suivre le didacticiel en ligne fourni avec le programme. Il vous permettra de découvrir les différents types d'exercices que vous pouvez réaliser. Hot Potatoes peut être traduit/adapté dans n'importe quelle langue de façon à ce que les instructions et les commentaires soient fournis dans la langue cible.

Si vous voulez tester ce que les autres professeurs ont réalisé à l'aide de Hot Potatoes, consultez le site <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.php>. Vous y trouverez divers exercices dans de nombreuses langues, telles que l'arabe, l'anglais, le finnois, le français, le galicien, le latin, l'indonésien, l'italien, le jersiais, l'allemand, l'italien, le maori, le portugais, le salish, l'espagnol et le suédois. Vous trouverez notamment à l'aide de ces liens les ressources de vidéos à la demande de l'Ashcombe School, au Royaume-Uni: [http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/spanish/index\\_sp\\_video.htm](http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/spanish/index_sp_video.htm). Mi-2006, le site proposait gratuitement 35 vidéos en français, 23 en allemand, 16 en espagnol et 8 en italien. Chaque vidéo est accompagnée d'exercices réalisés à l'aide de Hot Potatoes. Les vidéos portent notamment sur les sujets suivants : la personne, la famille et les amis, les loisirs, le temps libre, l'argent de poche, l'environnement, la maison, la vie à la maison, le quotidien, l'éducation, l'école, les voyages et les transports, les vacances et le tourisme, l'alimentation, le shopping et les services, la santé, l'hygiène de vie, le travail et les projets professionnels.

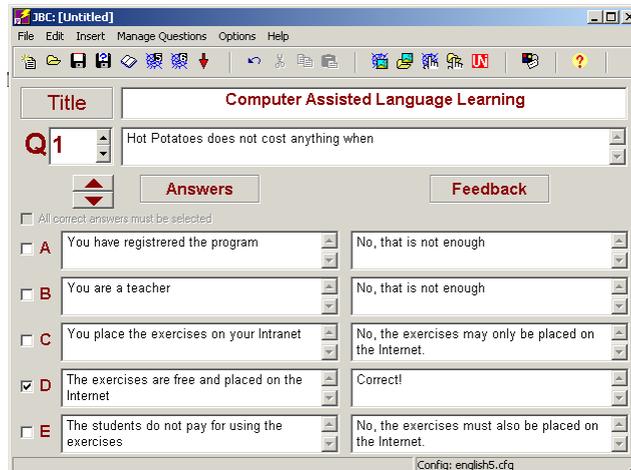
Vous trouverez ci-dessous une brève description des types d'exercices que vous pouvez créer avec Hot Potatoes.

### Questionnaire à choix multiples (il s'agit d'un type de quiz, voir ci-dessous)

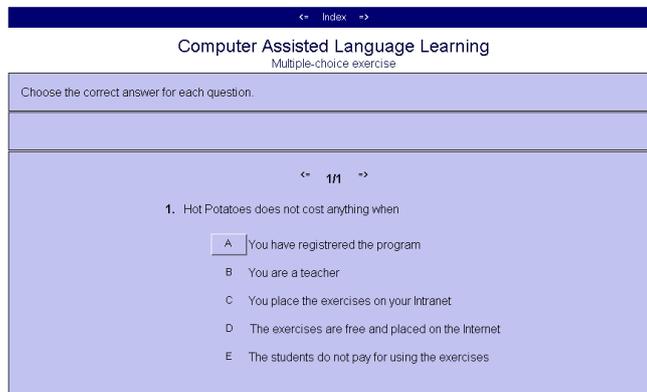
JBC est une fonctionnalité de JQuiz. Vous pouvez l'utiliser pour réaliser un questionnaire à choix multiples. Dans ce questionnaire, vous pouvez créer autant de questions que vous le voulez, chacune avec un nombre illimité de réponses.



Il vous suffit de saisir un nombre de réponses. Vous devez choisir un commentaire pour chaque réponse et décider si chacune d'elles est correcte. S'il y a plus d'une réponse correcte, vous pouvez décider que l'élève devra cliquer sur toutes les réponses correctes.

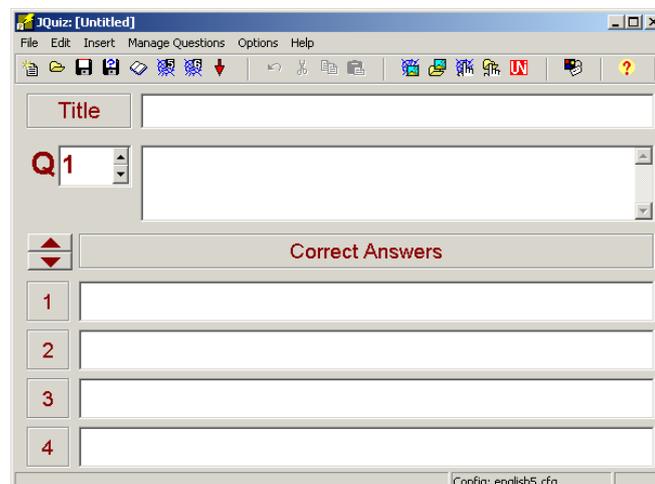


Les exercices seront présentés sous la forme suivante :



### Programme de questionnaire

JQuiz est un programme de questionnaire qui vous permet de poser des questions et d'indiquer des réponses. Cela demande plus d'efforts de votre part, car vous devez imaginer toutes les réponses possibles correctes qu'un élève pourrait donner. Sinon, une bonne réponse pourrait être considérée comme une erreur !



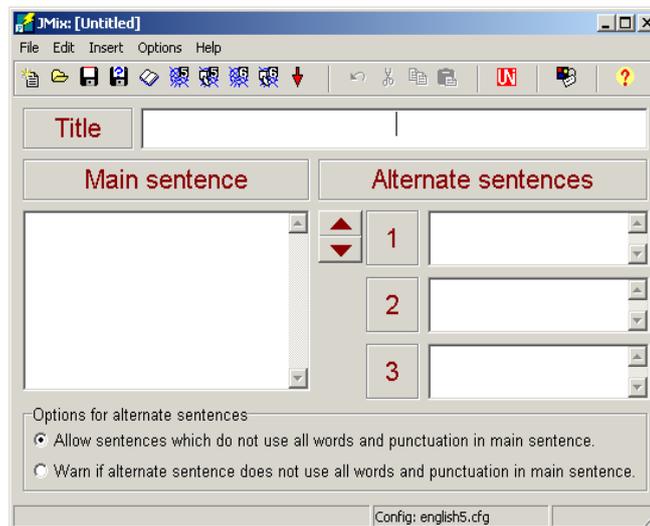
Après avoir donné un titre à l'exercice et avoir rédigé la question, il vous suffit de remplir les champs de réponses possibles. Le nombre de réponses est illimité ! Le résultat se présentera comme suit :



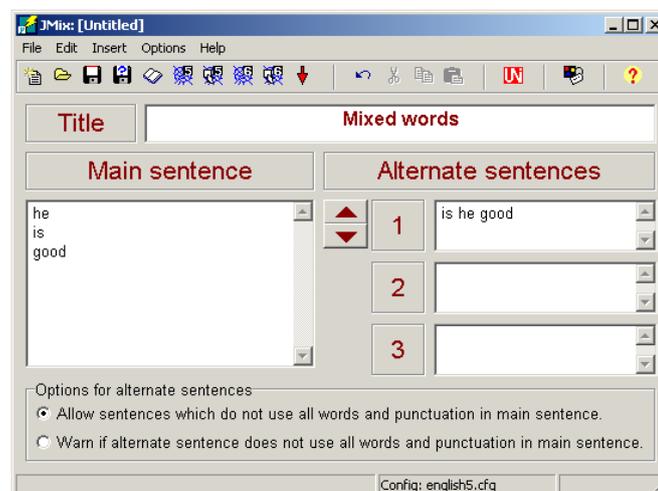
L'élève peut demander un indice. Il obtiendra alors une lettre de la réponse. JQuiz offre également une option « hybride » et « à choix multiples ».

### Exercices avec des phrases dans le désordre

JMix permet de créer des exercices avec des phrases dans le désordre. Ce type d'exercice est excellent pour les élèves qui débutent l'apprentissage d'une langue. L'élève se voit proposer plusieurs mots qu'il doit replacer dans le bon ordre.



TPour créer un exercice, vous devez saisir une phrase dans la fenêtre « Phrase principale » (Main sentence) et appuyer sur Entrée après chaque mot. Vous pouvez également créer des phrases correctes alternatives, par exemple les mots « he is good » doivent être acceptés, tout comme « is he good ».



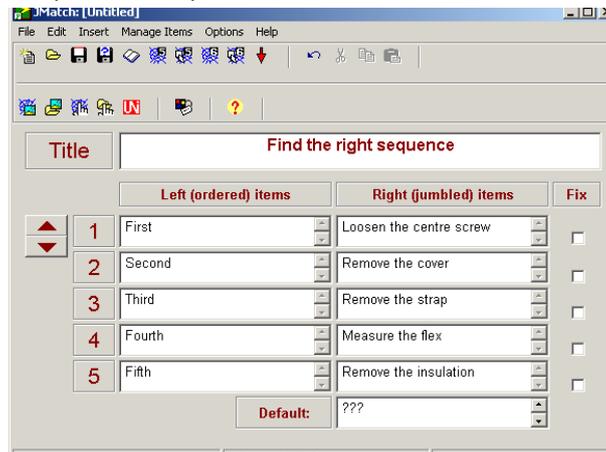
L'exercice se présentera comme suit :



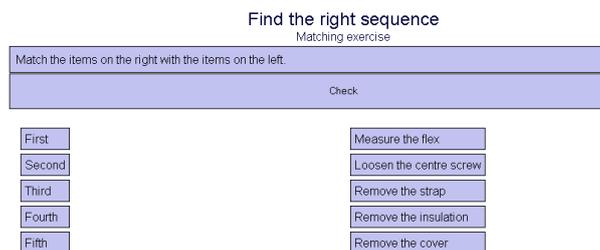
## Exercice de mise en correspondance (glisser-déposer)

JMatch est un type d'exercice de mise en correspondance qui convient aux élèves de tous niveaux. Vous pouvez avoir un nombre illimité d'éléments à mettre en correspondance. Ces éléments peuvent être des mots OU des images. Vous pouvez donc créer facilement un exercice de vocabulaire à base d'images !

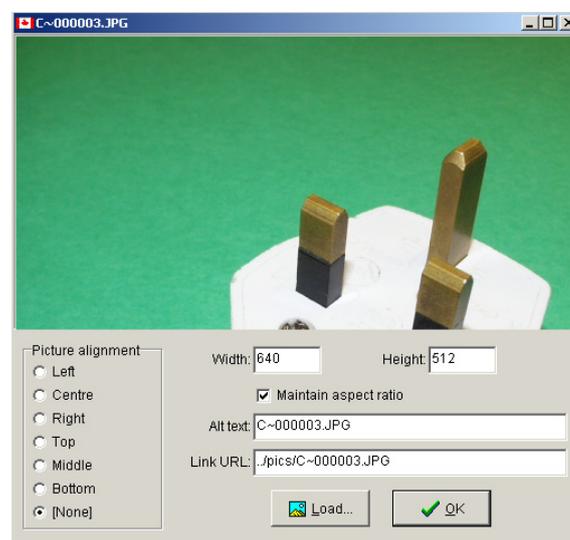
Dans cet exemple, nous utilisons une suite de cinq instructions sur la façon de connecter une prise électrique.



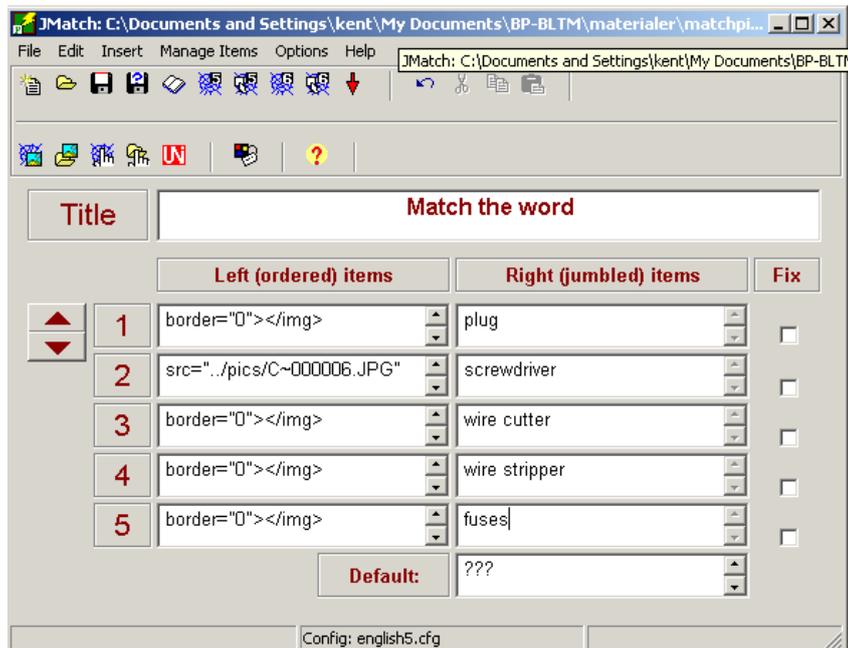
L'élève se verra présenter cinq éléments et devra faire glisser les éléments correspondants aux bons endroits.



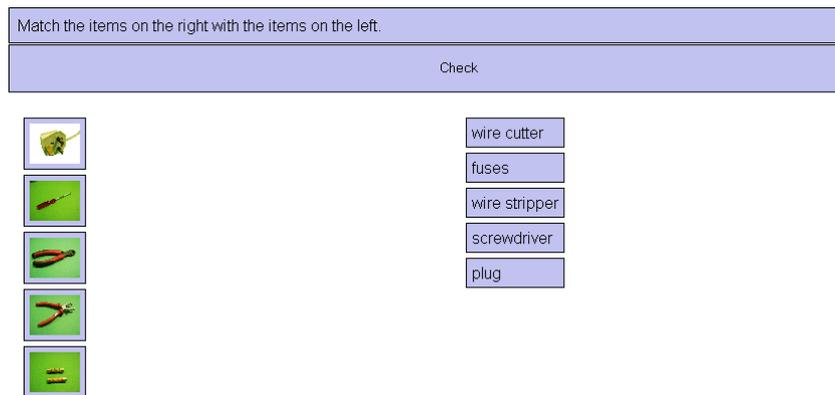
L'insertion d'images est un peu plus difficile. Vous devez d'abord préparer les images et les placer dans le même dossier que les exercices créés. Ensuite, vous devez les insérer au lieu d'insérer du texte. Pour ce faire, sélectionnez « Insérer » dans le menu supérieur, puis « Image à partir d'un fichier local ». Choisissez ensuite une image. Après avoir choisi une image, vous devez choisir sa taille. Toutes les images doivent avoir le même format (ex.: largeur de 50 pixels. 100 ou 50 sont des bons choix) :



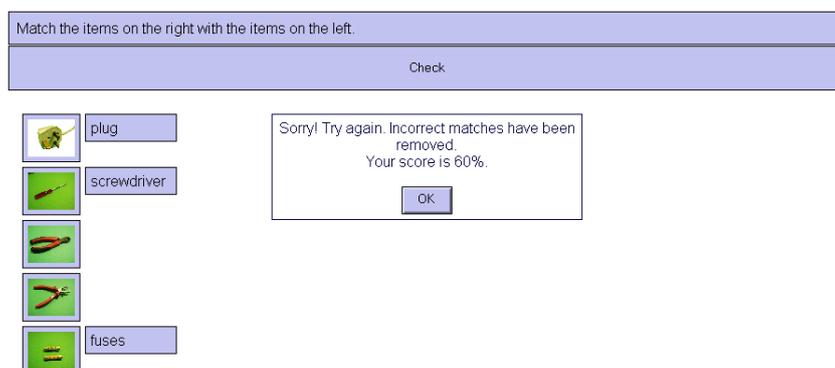
Le programme crée automatiquement le code HTML requis et le place dans la case de l'objet



L'exercice se présentera comme suit :

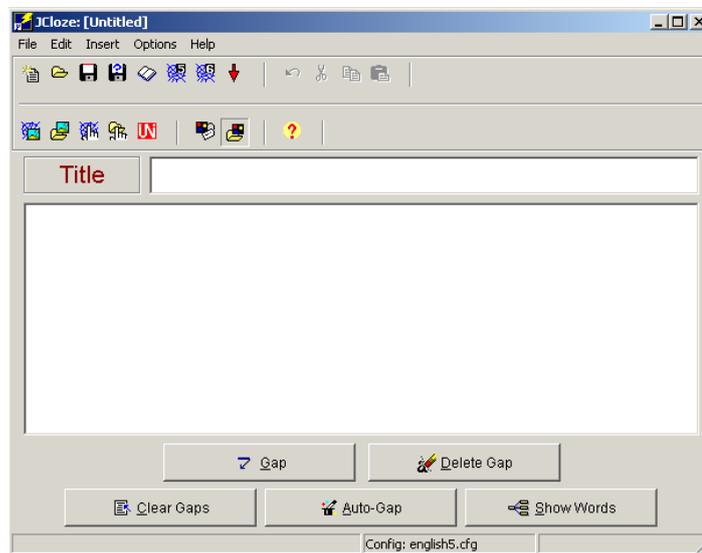


L'élève doit faire glisser le texte vers l'image correcte. Dans cet exemple, l'élève a fait des erreurs:

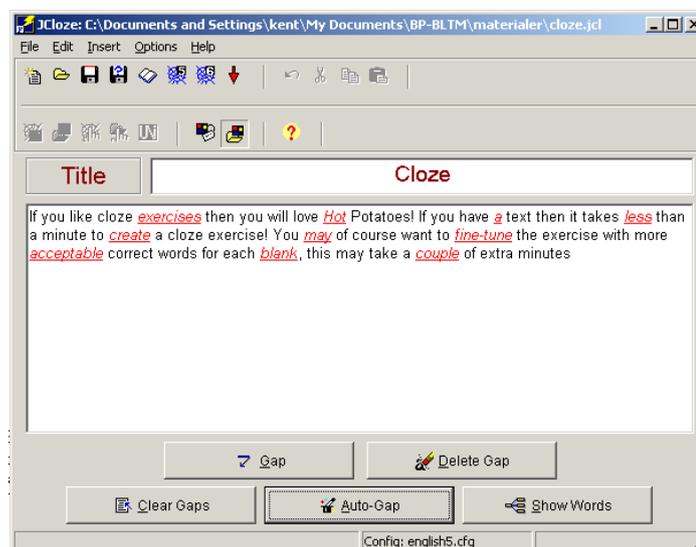


## Textes à trous ou exercices de closure

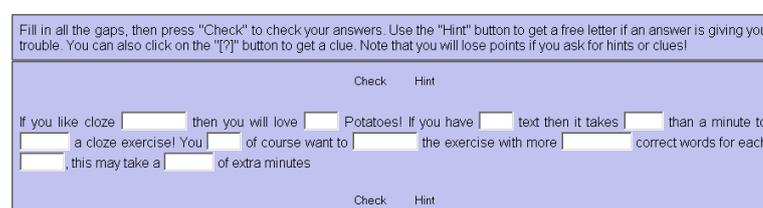
JCloze permet de réaliser des exercices de closure. Si vous appréciez ce genre d'exercices, vous adorerez Hot Potatoes ! Si vous disposez d'un texte, il vous faudra moins d'une minute pour créer un exercice de ce type ! Évidemment, vous pouvez l'adapter avec des mots qui vous conviennent mieux pour chaque blanc. Cela peut nécessiter quelques minutes supplémentaires.



Donnez d'abord un titre à l'exercice, puis vous pourrez coller du texte. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « Effacer tous les trous ». Cela permet de supprimer les informations cachées produites par certains logiciels de traitement de texte. Il vous reste à cliquer sur « Créer trous (aléatoire) ». Choisissez, par exemple, de supprimer tous les cinquièmes mots.



Après 30 secondes de travail de la part du professeur, les élèves peuvent « s'amuser » pendant plusieurs minutes:



## Comment créer vos propres exercices sur papier

Plusieurs outils sont disponibles pour le professeur qui souhaite des exercices sur papier. Par exemple, de nombreux types d'exercices en ligne créés avec Hot Potatoes possèdent une option d'impression (ex : mots croisés). Vous trouverez une autre suite d'outils de création d'exercices à l'adresse <http://www.thelanguagemenu.com>. Plusieurs des outils présentés sur ce site peuvent être utilisés gratuitement. Vous pouvez également profiter d'un essai gratuit d'une semaine si vous souhaitez vous familiariser avec les fonctionnalités et outils avancés.

### Exemples de créations réalisées avec le projet Web

Allez sur le site Web du projet et téléchargez/travaillez avec les types d'exercices ci-dessous <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>.

### Générateur de jeu de société (Board Game Generator)

Choisissez entre 3 tailles, ajoutez des images à partir de la bibliothèque d'images, rédigez vos propres textes, questions et exercices de grammaire, puis laissez vos élèves travailler leur grammaire ou leur vocabulaire en jouant à un jeu. Vous pouvez également créer vos propres questions sur fiches pour les jeux de société grâce au générateur de fiches. Plastifiez-les et utilisez-les avec le jeu. Le générateur de bingo offre 3 possibilités : vous pouvez réaliser vos cartes de bingo avec des images, un mélange d'images et de mots ou seulement des mots. Choisissez ensuite la taille de votre planche de bingo en fonction de vos besoins. La bibliothèque d'images offre des centaines de possibilités pour cet outil. Faites votre choix ou laissez le logiciel décider. Créez un fichier PDF et imprimez-le. La touche d'actualisation permet de modifier les images en quelques secondes.

### Générateur de mots croisés (Crossword Maker)

Créez deux types de grilles de mots croisés rapidement. Les mots croisés constituent un bon moyen d'apprendre du vocabulaire. Utilisez le vocabulaire de la bibliothèque d'images pour créer des mots croisés bilingues dans plusieurs catégories.

### Recherche de mots (Word Search)

Saisissez les mots que vous souhaitez cacher, avec ou sans indices. L'outil crée rapidement une feuille de travail prête à imprimer. Utilisez-la avec la bibliothèque d'images multilingue.

### Exercices à trous (Fill in the Blank)

Créez vos propres feuilles de travail. Si le temps presse, utilisez l'une des centaines de phrases de la base de données.

### Réaliser vos propres fiches (Flashcards)

Ajoutez une phrase que vous souhaitez voir sur la fiche, puis générez un document PDF et imprimez-le. Afin de pouvoir utiliser les fiches plus longtemps, plastifiez-les. Utilisez cet outil pour créer des thèmes de discussion pour votre classe, des exercices de vocabulaire bilingues ou des fiches d'information. Vous pouvez également choisir une image dans la bibliothèque d'images, ajouter votre propre texte à côté de celle-ci, et l'imprimer.

### Étiquetage d'images (Label the Pictures)

Cet exercice fonctionne avec les images, avec ou sans indices, et avec ou sans réponses. Il est également parfaitement adapté à une utilisation bilingue. Il vous suffit de choisir la langue d'origine et de laisser les élèves écrire le vocabulaire dans la langue cible. Générateur

d'exercices de mise en correspondance (Matching Exercise Generator). Utilisez le générateur pour créer vos propres feuilles de travail avec des images. Ajoutez votre propre texte ou un simple mot pour que vos élèves fassent correspondre l'image au texte.

### Choix multiples (Multiple Choice)

Concevez rapidement votre questionnaire à choix multiples à l'aide du générateur de feuille de travail. Écrivez votre question, proposez des alternatives et créez un document PDF. Cela ne prend qu'une minute. Vous pouvez utiliser cette feuille pour les exercices de vocabulaire, les exercices bilingues, les explications, les mathématiques, ainsi que les feuilles avec questions et réponses.

### Mots manquants (Missing Words)

Ajoutez un texte au générateur de mots manquants, choisissez l'intervalle des mots à supprimer, choisissez la taille de la police, puis imprimez votre fichier PDF, ainsi que la feuille de travail prête à l'emploi. Vous disposez maintenant d'un texte avec des mots manquants, ainsi qu'une petite banque de mots dans laquelle choisir les mots qui conviennent.

### Mots divisés (Split words)

Coupez les mots en deux et laissez vos élèves les reconstituer, avec ou sans indices. Cet exercice est parfait pour travailler les suffixes et préfixes, ou tout simplement pour revoir le vocabulaire. Écrivez le mot en deux parties, ajoutez un indice si vous le souhaitez, puis imprimez votre fichier PDF. Cet exercice est très facile à réaliser.

### Structure (Framework)

Choisissez cet outil lorsque vous voulez que vos élèves ajoutent des mots, ou bien des images ou des mots provenant de la bibliothèque d'images. Écrivez les mots vous-même. Cet exercice peut également s'utiliser avec des élèves bilingues, afin de traduire les mots « d'indice ». Choisissez entre l'arrière-plan classique ou noir. Vous pouvez également imprimer les réponses.

### Phrases dans le désordre (Scrambled sentence)

Écrivez une phrase et imprimez un document PDF. Le générateur mélange les mots de la phrase et vous fournit une feuille de travail prête à l'emploi pour vos élèves. Cet exercice est très simple à réaliser.

### Spirale de mots (Word Spiral)

La spirale de mots fonctionne de la même façon que les mots croisés, la seule différence étant que le programme génère les cases dans une spirale. Vous pouvez également créer une spirale dans laquelle la première et la dernière lettre s'entremêlent. Cet exercice peut également être utilisé pour les bilingues.

### Lignes (Lines)

Cet outil permet de créer des exercices écrits pour vos élèves. Utilisez vos propres mots, choisissez des mots ou des images dans la bibliothèque d'images, et demandez à vos élèves d'expliquer à quoi servent ces objets et comment on les utilise. Les élèves devront également écrire une phrase au sujet de ce mot et indiquer des synonymes. Cet exercice est rapide et facile pour tous les niveaux.

Pour essayer ces ressources, allez à l'adresse suivante : <http://www.thelanguagemenu.com> ou <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>.

## Capprentissage des langues assisté par ordinateur dans le cadre de l'apprentissage par les tâches

### Pourquoi choisir l'apprentissage par les tâches ?

L'apprentissage par les tâches a gagné de très nombreux partisans durant les dix dernières années. Cette méthodologie peut être décrite comme un changement complet de paradigme dans le domaine de l'apprentissage des langues. Elle marque le passage d'un paradigme PPP (présenter, pratiquer et produire) vers une approche plus centrée sur l'apprenant : le paradigme de l'apprentissage par les tâches. L'objectif de la méthode PPP est de présenter une certaine forme ou structure, puis d'enseigner aux apprenants à la pratiquer afin de pouvoir produire un certain nombre de phrases dans cette forme donnée. Avec cette approche, l'apprentissage des langues est un processus très fermé et rigide, dans lequel le professeur contrôle en permanence les outils des apprenants et ce qu'ils doivent faire et dire. L'enseignant travaille dans un cadre où les réponses des apprenants sont jugées correctes ou incorrectes en fonction de la forme enseignée. Par exemple, si les réponses données par les apprenants ne correspondent pas à la forme enseignée par le professeur, elles seront jugées incorrectes, bien qu'elles puissent être correctes d'un point de vue linguistique, car le mot ou la forme attendus n'ont pas été utilisés.

Pourquoi est-il important de connaître la méthode PPP ? C'est en comparant les deux méthodes que nous pouvons mettre en lumière les nombreux avantages de l'apprentissage par les tâches. Il s'agit avant tout d'une question de conviction. Si vous croyez à l'apprentissage par les tâches, vous acceptez l'idée que l'apprentissage des langues est un processus naturel et incontrôlable. Selon Peter Skehan, qui enseigne en master et en doctorat (MA, MPhil/PhD) à la Thames Valley University de Londres :

« L'enseignement ne doit pas et ne peut pas déterminer la façon dont la langue de l'apprenant se développe. Les processus utilisés par l'apprenant sont des processus naturels. Les enseignants et les apprenants ne peuvent pas choisir ce qui doit être appris. Les syllabes sont, dans une grande mesure, intégrées par l'apprenant. »<sup>9</sup>

De nombreux livres et articles ont été écrits sur les méthodes PPP et sur celle de l'apprentissage par les tâches. Voici ce que dit Michael Lewis, auteur de plusieurs livres, au sujet de la méthode PPP :

« Un paradigme basé sur la méthode PPP, ou ayant des ressemblances avec cette méthode, n'est pas satisfaisant, car il ne reflète ni la nature de la langue ni celle de l'apprentissage. Le fait est que le paradigme PPP est et a toujours été une aberration. »<sup>10</sup>

Il existe de nombreux autres arguments contre la méthode PPP, émanant d'experts et de professeurs de langues. Parmi les plus percutants, on pourra noter celui de Peter Skehan lorsqu'il affirme: «La méthode PPP permet au professeur de gérer le comportement de la classe, c'est-à-dire de conserver son autorité en utilisant des techniques toutes prêtes afin de montrer aux élèves qui tiennent les rênes». «la croyance selon laquelle les apprenants apprennent ce qui leur est enseigné dans l'ordre dans lequel on leur enseigne».<sup>11</sup> La méthode PPP a permis de garantir aux professeurs et aux formateurs une position confortable.

<sup>9</sup> Jane and Dave Willis, eds., *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

<sup>10</sup> Jane and Dave Willis, e

<sup>11</sup> *ibid*, p. 17 ds. , *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

L'une des autres raisons pour lesquelles il ne faut pas négliger la méthode PPP est qu'il s'agit probablement de la méthode d'enseignement des langues la plus utilisée à travers le monde depuis cinquante ans. Elle est encore aujourd'hui largement utilisée par de nombreux professeurs et auteurs de manuels scolaires.

Étudions maintenant certains des arguments en faveur de l'apprentissage par les tâches. Comme son nom l'indique, cette méthode est basée sur l'apprentissage des langues par le biais de différentes tâches afin d'apporter de la vie, de la spontanéité et une certaine individualité au cours. Pour résumer, elle consiste à apprendre en agissant. Le but de l'apprentissage par les tâches est que chaque apprenant passe par un processus d'apprentissage interne et individuel en effectuant différentes tâches avec d'autres apprenants. La mission principale du professeur est ici de fournir un support d'enseignement, de proposer les tâches et d'aider à créer une atmosphère détendue dans la salle de classe.

*Une séquence d'apprentissage par les tâches peut par exemple se baser sur un emploi du temps hebdomadaire.*

Période	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin					
Midi					
Après-midi					
Soir					

Des tâches préliminaires écrites et orales peuvent être effectuées facilement, comme la présentation des jours de la semaine, des heures de la journée, d'expressions spécifiques, etc. Ces tâches préliminaires donneront à l'apprenant une base de mots et d'expressions à utiliser comme bon lui semblera lors des tâches suivantes. Dans ce cas, les tâches préliminaires peuvent être suivies d'une tâche incitant l'apprenant à remplir l'emploi du temps en fonction de sa vie quotidienne. Cet emploi du temps personnel prendra ensuite la forme d'une tâche orale, lors de laquelle deux apprenants se poseront des questions sur leurs emplois du temps respectifs. Exemple : « Que fais-tu le mardi après-midi ? », etc.

Le professeur n'est pas censé intervenir dans la communication entre les deux apprenants lors d'une tâche, hormis si ces derniers demandent de l'aide ou que la conversation nécessite naturellement un commentaire de l'enseignant. Ce dernier doit savoir écouter, observer et attendre que tous les élèves de la classe aient terminé leur tâche avant de faire part de ses commentaires et des points à retenir. Cette phase est primordiale. Le professeur a un rôle de catalyseur pour un processus de concentration linguistique. Son objectif doit être d'aider les apprenants à prendre conscience de leurs propres capacités d'apprentissage ainsi que des différentes complexités linguistiques. Cette conscientisation ou ce processus de clarification doivent être basés sur les différentes observations et questions des apprenants. Il est évident que cela donne au professeur un rôle tout à fait nouveau qui ne lui permet plus de planifier les cours à l'avance. Voici ce que dit Michael Lewis au sujet de l'enseignement des langues et de l'apprentissage par les tâches :

« Le langage n'est vraiment acquis que lorsqu'il peut être utilisé de façon spontanée et personnelle avec d'autres personnes. »<sup>12</sup>

« Le professeur aide les élèves à expliciter leur perception de la similarité et de la différence... Il les aide à corriger, clarifier et approfondir ces perceptions. »<sup>13</sup>

« Le principal rôle du professeur est de sélectionner des supports et des tâches, ainsi que de créer une atmosphère appropriée. »<sup>14</sup>

Il est essentiel de ne pas oublier ni négliger le processus de conscientisation, qui doit se produire à la fin de chaque tâche ou de chaque série de tâches. C'est là que l'apprenant peut poser des questions ou faire différentes observations en rapport avec les tâches. C'est également là que le professeur doit inciter les élèves à réfléchir sur leur travail avec la langue qu'ils ont utilisée lors des tâches. Le professeur doit surveiller et corriger les erreurs de langue, ainsi qu'attirer l'attention des élèves sur les complexités linguistiques éventuelles. Il est primordial de retenir que le processus de clarification doit être basé sur les observations et les réflexions des apprenants.

Une autre tâche importante pour le professeur, s'il souhaite que les tâches fonctionnent bien, est de décrire avec précision la façon dont il désire qu'une tâche soit menée. Si cette description n'est pas assez précise et détaillée, certains apprenants risquent de consacrer plus d'énergie à la compréhension de la tâche qu'à l'activité d'apprentissage elle-même. C'est tout particulièrement le cas avec les débutants ou les apprenants qui ne sont pas habitués à la méthode d'apprentissage par les tâches.

L'utilisation de cette méthode auprès des apprenants débutants n'est pas une tâche difficile, mais il est important d'avoir conscience qu'il est nécessaire de leur fournir de nombreux exemples de la nouvelle langue, sur différents supports (textes, sons, images), et de veiller à ce que ces exemples soient toujours compréhensibles. Il est très important que les tâches ne soient pas trop complexes et conservent une structure simple. Elles doivent en outre se concentrer sur des choses et des thèmes bien connus des nouveaux apprenants. Jane Willis a élaboré une liste pratique de priorités pour le professeur :

---

<sup>12</sup> Jane and Dave Willis, eds., *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

<sup>13</sup> *ibid* p.15

<sup>14</sup> *ibid* p.15

- établir une atmosphère décontractée et sereine dans la salle de classe ;
- proposer une importante exposition à la langue en veillant à ce que les apprenants puissent avoir une compréhension minimale du sujet ;
- se baser sur les connaissances des apprenants, mais sans s'attendre à la perfection ;
- ne pas les forcer à parler au départ s'ils ne le souhaitent pas ;
- les rassurer sur leurs progrès et renforcer leur confiance en eux.<sup>15</sup>

Jane Willis est elle-même l'auteur d'un livre sur l'apprentissage par les tâches, dans lequel elle utilise des termes tels que « pré-tâche, cycle de tâches et approche linguistique »<sup>16</sup>. Son modèle est décrit en détail dans son chapitre consacré à l'apprentissage par les tâches.

Dans l'exemple qui suit, nous présenterons une séquence d'apprentissage durant laquelle nous tenterons d'intégrer les idées de l'apprentissage par les tâches à celles de l'apprentissage des langues assisté par ordinateur. Les exercices d'ALAO serviront de tâches préliminaires qui permettront de construire un vocabulaire pour les tâches orales et écrites suivantes.

---

<sup>15</sup> Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

<sup>16</sup> ibid p.52

## Exemple d'apprentissage par les tâches: «la prise de courant»



Dans cette leçon, l'apprentissage des langues assisté par ordinateur sera utilisé pour fournir aux élèves un vocabulaire technique et leur apprendre la façon dont on donne des instructions. L'une des compétences primordiales pour la formation professionnelle est la capacité à donner et à recevoir des instructions. Les supports et vidéos de cette leçon sont disponibles en basque, danois, néerlandais, anglais, gaélique, allemand, roumain et espagnol.

Le plan de leçon proposé ci-après peut être utilisé par la majorité des élèves, quelle que soit leur spécialité, nombre de ces instructions pouvant être utilisées dans différents corps de métier. Les documents relatifs à la leçon d'électronique sont destinés à deux niveaux : élémentaire et intermédiaire. Les supports multimédia permettent d'avoir différents niveaux d'apprenants dans la même classe.

### Matériel:

- Prises électriques (les prises britanniques sont souhaitables, car elles sont plus « complexes », mais d'autres types de prise peuvent être utilisés)
- Câble flexible
- Tournevis
- Coupe-câbles
- Pincettes à dénuder (des coupe-câbles peuvent être utilisés si non disponibles)

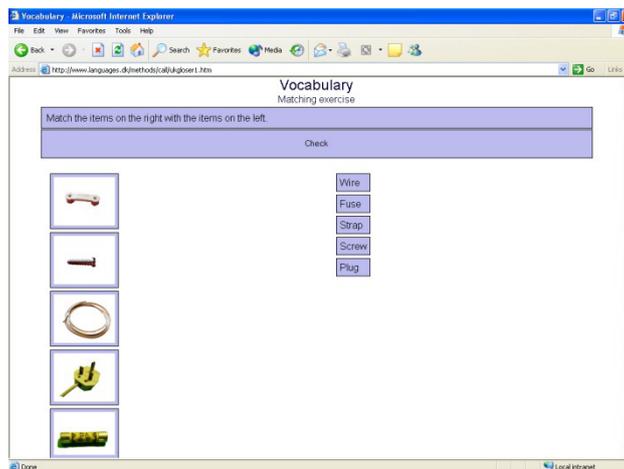
### Plan de la leçon

- On présente aux élèves les supports d'ALAO. Il s'agit dans ce cas d'une application Web avec du texte et des vidéos, suivis d'exercices : <http://www.languages.dk/online/en/plug.htm>.
- Les élèves travaillent en utilisant des supports multimédia sur le Web afin de réaliser les activités suivantes.

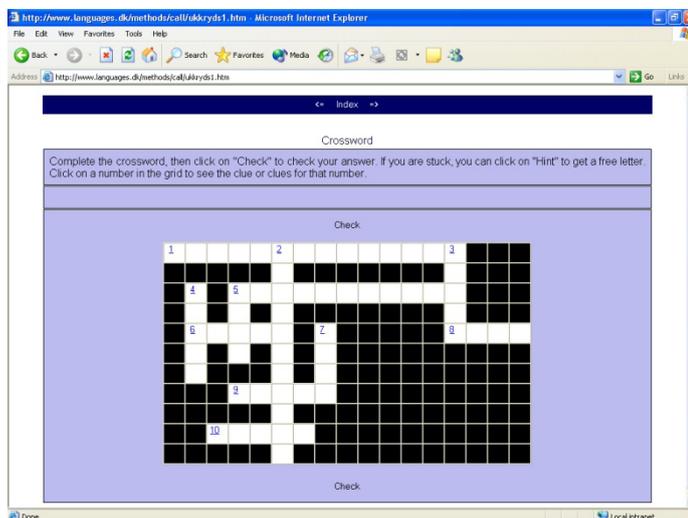


Ils doivent regarder la vidéo contenant des instructions sur la façon de raccorder une prise britannique. Ils lisent ensuite le texte en écoutant la vidéo. Puis, ils cliquent sur suivant lorsque c'est terminé.

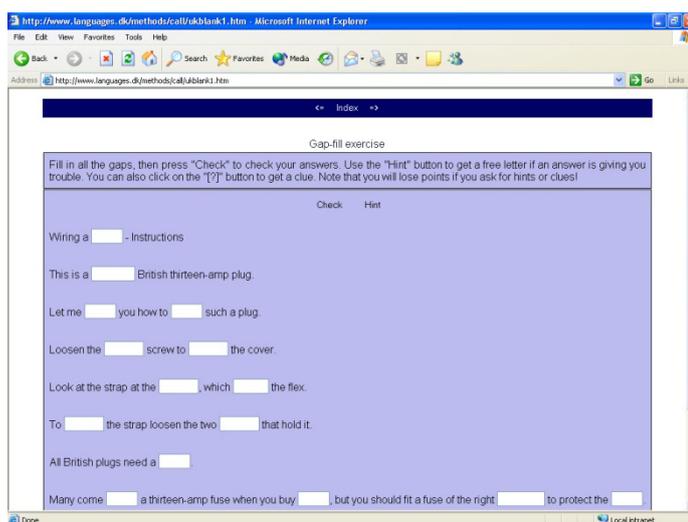
Ils doivent ensuite placer des mots près des photos d'outils pour apprendre le vocabulaire technique.



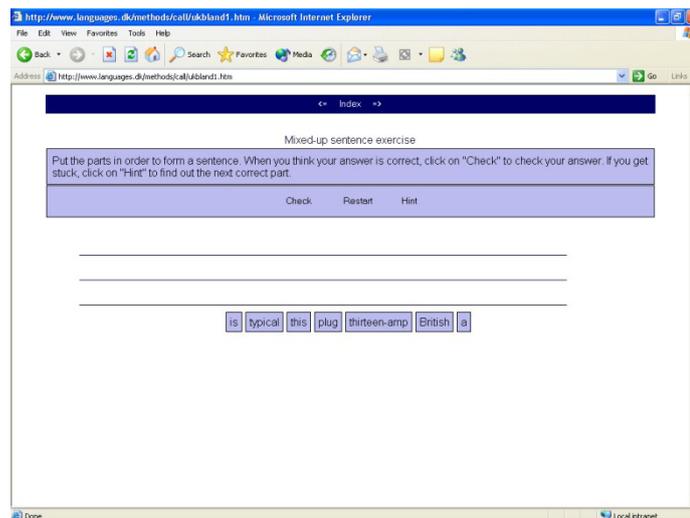
Ils remplissent les mots croisés contenant le vocabulaire technique.



Ils remplissent l'exercice à trous du texte de la vidéo.

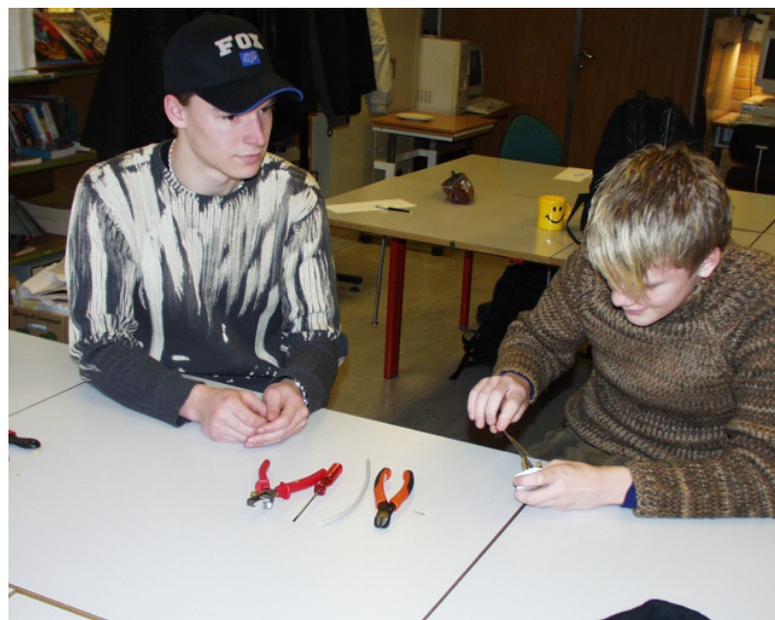


Enfin, ils doivent composer des instructions à l'aide des mots dans le désordre.



3. Lorsque les élèves ont terminé le travail sur ordinateur (n'oubliez pas que tout le monde ne doit pas forcément finir au même moment), ils reçoivent une version texte des mêmes instructions. Vous pouvez télécharger les textes sur le site <http://www.languages.dk/methods/materials.html>.

4. Les élèves travaillent par équipe de deux. L'élève A apprend à l'élève B à connecter une prise britannique. L'élève B peut aider l'élève A d'un point de vue linguistique, mais il ne doit rien faire qui ne lui ait pas été indiqué par l'élève A. Le texte peut servir de support, mais il vaut mieux que les élèves se débrouillent seuls.



5. Les élèves échangent les rôles et recommencent l'activité ci-dessus.

Fin de la pré-tâche