

ЎзДЖТУ хузуридаги
РИАИМ

Ўқув-услубий
мажмуа

Француз тили
йўналиши
тингловчилари учун

Ўқув-услубий
мажмуа

2019

Филология ва тилларни ўқитиш:
Француз тили

Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари

Модулнинг ўқув-услубий мажмуаси Олий ва ўрта махсус, касб-хунар таълими ўқув-методик бирлашмалари фаолиятини Мувофиқлаштирувчи кенгашининг 2019 йил 18 октябрдаги 5 – сонли баённомаси билан маъқулланган ўқув дастури ва ўқув режасига мувофиқ ишлаб чиқилган.

Тузувчи: П.Нишонов - ЎзДЖТУ Француз тили назарияси ва амалиёти кафедраси доценти, ф.ф.н

Такризчилар:

Ж.Леконт, Франция - ЎзДЖТУ Француз тили назарияси ва амалиёти кафедраси хорижий мутахассиси

Р.Ҳ. Ширинова – ЎзМУ Француз филологияси кафедраси профессори, ф.ф.д.

Ўқув -услубий мажмуа ЎзДЖТУ ҳузуридаги РИАИМ Кенгашининг 2019 йил 27 сентябрдаги 9-сонли қарори билан тасдиққа тавсия қилинган.

МУНДАРИЖА

I. ИШЧИ ДАСТУР	4
II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТЕРФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ.....	9
III. НАЗАРИЙ МАТЕРИАЛЛАР.....	25
IV. АМАЛИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР	35
V. КЕЙСЛАР БАНКИ.....	51
VI. ГЛОССАРИЙ.....	59
VII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ.....	64

I. ИШЧИ ДАСТУР

Кириш

Ҳар бир жамиятнинг келажаги унинг ажралмас қисми ва ҳаётий зарурати бўлган таълим тизимининг қай даражада ривожланганлиги билан белгиланади. Бугунги кунда мустақил тараққиёт йўлидан бораётган мамлакатимизнинг узлуксиз таълим тизимини ислоҳ қилиш ва такомиллаштириш, янги сифат босқичига кўтариш, унга илғор педагогик ва ахборот технологияларини жорий қилиш ҳамда таълим самарадорлигини ошириш давлат сиёсати даражасига кўтарилди.

Дастур мазмуни олий таълимнинг норматив-ҳуқуқий асослари ва қонунчилик нормалари, илғор таълим технологиялари ва педагогик маҳорат, таълим жараёнларида ахборот-коммуникация технологияларини қўллаш, технологик тараққиёт ва ўқув жараёнини ташкил этишнинг замонавий услублари бўйича сўнгги ютуқлар, педагогнинг касбий компетентлиги ва креативлиги, глобал Интернет тармоғи, мультимедиа тизимлари ва масофадан ўқитиш усулларини ўзлаштириш бўйича янги билим, кўникма ва малакаларини шакллантиришни назарда тутади.

Замонавий таълим тизимининг асосини сифатли ва юқори технологияли муҳит ташкил этади. Унинг яратилиши ва ривожланиши техник жиҳатдан мураккаб, шу билан бир қаторда бундай муҳит таълим тизимини такомиллаштиришга, таълим жараёнига ахборот коммуникация технологияларини жорий этишга хизмат қилади. Таълим жараёнида мультимедиа технологияларидан фойдаланиш машғулотларни интерфаол режимда олиб боришга имкон беради.

Мультимедиа (ингл. сўз multi – кўп, media – муҳит) – бу турли кўринишдаги ахборотлардан (матн, тасвир, овоз, видео, анимация) иборат яхлит бир кўринишига айтилади. Мультимедиа технологиялари – бу мультимедиа маҳсулот яратиш жараёнидаги техник ва дастурий воситаларни танлаш ва қўллаш жараёнига айтилади.

Мультимедиа технологияларининг асосий мақсади – ахборотни қабул қилишда содда ва қулай бўлган мультимедиа маҳсулотини яратишдан иборат.

Бугунги кунда мультимедиа технологиялари инсон фаолиятида, яъни бизнес, таълим, тиббиёт, харбий ва бошқа соҳаларда кенг қўлланилиб келинмоқда. Бу фаолият йўналишларида мультимедиа маҳсулотларини яратиш учун кенг қўламдаги дастурий воситалар мавжуд. Уларнинг айримлари мультимедианинг алоҳида компоненталари билан ишлашга мўлжалланган.

Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари **модулининг мақсади:** педагог кадрларни қайта тайёрлаш ва малака ошириш курси тингловчиларида таълимда интернет ресурслари ва улардан ўқув

жараёнида фойдаланиш қоидалари ва технологиялари тўғрисида тасаввурга эга бўлиш, дастурий ва техник воситалари ҳақида маълумотлар бериш, уларга мультимедиали ўқув иловаларини яратиш усуллари ва технологиялари ҳақида билимлар беришдан иборат.

Модулнинг вазифалари: мультимедиа воситаларидан фойдаланишни билиш, видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар ҳақида умумий билимларга эга бўлиш, электрон таълим ресурслари ҳақида тушунча бериш, мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни ўзлаштириш, муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш, масофали ўқитишнинг назарий ва дидактик асосларини билиш, масофавий таълим жараёнини амалга ошириш шакл ва босқичлари ҳақида билимга эга бўлиш.

Модул бўйича тингловчиларнинг билими, кўникмаси, малакаси ва компетенцияларига қўйиладиган талаблар

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курсини ўзлаштириш жараёнида амалга ошириладиган масалалар доирасида:

Тингловчи:

- замонавий ахборот-коммуникация техникаси ва технологияларини билиши;
- ахборот-коммуникация технологиялари, интерактив технологиялардан фойдаланишни билиши керак;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни билиши керак;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни билиши керак;
- график редакторлар билан ишлашни билиши керак;
- видео редакторларда ишлашни билиши керак;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркиби, замонавий коммуникация технологияларини амалиётда қўллай олиши;
- замонавий ахборот-коммуникация технологияларини амалиётда қўллаш кўникмаларига каби **билимларга** эга бўлиши лозим.

Тингловчи:

- мультимедиа воситаларидан фойдаланишни билиш;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни;

- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни;
- график редакторлар билан ишлашни;
- видео редакторларда ишлашни;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркиби, замонавий коммуникация технологияларини амалиётда қўллай олиши;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали маҳсулотларни ишлаб чиқиши;
- ўз касбий фаолият соҳаларида мультимедиа воситаларидан фойдаланиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;
- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш каби **кўникма ва малакаларини** эгаллаши лозим.

Тингловчи:

- мультимедиа воситаларидан фойдалана олиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар ҳақида умумий билимларга эга бўлиш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;
- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини ярата олиш каби **компетенцияларни** эгаллаши лозим.

Модулни ташкил этиш ва ўтказиш бўйича тавсиялар

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курси маъруза, амалий машғулот ва лаборатория машғулотлари шаклида олиб борилади.

Курсни ўқитиш жараёнида таълимнинг замонавий методлари, ахборот-коммуникация технологиялари қўлланилиши назарда тутилган:

- маъруза дарсларида замонавий компьютер технологиялари ёрдамида презентацион ва электрон-дидактик технологиялардан;
- ўтказиладиган амалий машғулотларда техник воситалардан, экспресс-сўровлар, тест сўровлари, ақлий ҳужум, гуруҳли фикрлаш, кичик гуруҳлар билан ишлаш, коллоквиум ўтказиш, ва бошқа интерактив таълим усулларини қўллаш назарда тутилади.

Модулнинг ўқув режадаги бошқа модуллар билан боғлиқлиги ва узвийлиги

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” модули мазмуни ўқув режадаги “Электрон педагогика ва педагогнинг шахсий, касбий ахборот майдонини лойиҳалаш” ўқув модули

билан узвий боғланган ҳолда педагогларнинг меъёрий - ҳуқуқий ҳужжатлар бўйича касбий педагогик тайёргарлик даражасини оширишга хизмат қилади.

Модулнинг олий таълимдаги ўрни

Модулни ўзлаштириш орқали тингловчилар мультимедиа воситаларидан фойдаланишни, видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш кўникмасига эга бўлиши, мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали маҳсулотларни ишлаб чиқа олиш каби касбий компетентликка эга бўладилар.

Модул бўйича соатлар тақсимооти

№	Модул мавзулари	Тингловчининг ўқув юкلامаси, соат				Мустақил таълим
		Ҳаммаси	Аудитория ўқув юкلامаси			
			Жами	жумладан		
				Назарий	Амалий машғулот	
1.	Мультимедиа ҳақида умумий тушунчалар. Мультимедиани тақдим қилиш усуллари. Мультимедиа компонентлари. Таълимда мультимедианинг ўрни ва аҳамияти.	2	2	2		
2.	Электрон таълим ресурслари. Электрон таълим ресурсларини яратиш. Оммавий онлайн очик курслар	2	2		2	
3.	Инструментал тизимлардан фойдаланиб мультимедиали электрон таълим ресурсларини яратиш (CourseLab дастури мисолида)	2	2		2	
	Жами:	6	6	2	4	

НАЗАРИЙ МАШҒУЛОТЛАР МАЗМУНИ

1-Маъруза. Мультимедиа ва унинг таълим тизимида тутган ўрни ва аҳамияти

Мультимедиа ҳақида умумий тушунчалар. Мультимедиани тақдим қилиш усуллари. Мультимедианинг ташкил этувчилари. Мультимедиали дастурий маҳсулот интерфейси ва имкониятлари. Мультимедиа

компонентлари бўлган матн, аудио, видео, тасвир характеристикаси ва уларнинг компьютерда ифодаланиши. Мультимедианинг интерфаол воситалари. Мултимедиа маҳсулотлари. Таълимда мультимедиа маҳсулотларидан фойдаланиш.

АМАЛИЙ МАШҒУЛОТЛАР МАЗМУНИ

1-амалий машғулот: Электрон таълим ресурслари

Ишнинг мақсади: Электрон таълим ресурслари ҳақида тушунча. Унинг турлари. Муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш (Microsoft PowerPoint, CourseLab Kingsoft Presentation, Prezi редактори ва ҳ.к.). Хорижий тилларни ўқитишда масофавий таълим. Оммавий онлайн очик курслар.

2- амалий машғулот: Электрон таълим ресурсларини яратиш

Ишнинг мақсади: Инструментал тизимлардан фойдаланиб мультимедиали электрон таълим ресурсларини яратиш (CourseLab дастури мисолида)

Режа:

1. Электрон таълим ресурслари ҳақида
2. CourseLab дастури имкониятлари.
3. CourseLab дастури воситалари.
4. CourseLab дастурида электрон таълим ресурсларини яратиш

Электрон таълим ресурс яратиш ҳақида тушунчалар ва яратиш учун керак бўладиган техник қурилмалар, компьютерларда электрон таълим ресурс яратиш учун зарурий дастурий таъминот билан танишиш каби тушунчаларга эга бўлиш. Инструментал тизимлардан фойдаланиб ўз ўқув предмети бўйича электрон таълим ресурсларини яратишни ўрганиш.

ЎҚИТИШ ШАКЛЛАРИ

Мазкур модул бўйича қуйидаги ўқитиш шаклларида фойдаланилади:

- ноанъанавий ўқитиш (интерактив, конференция, дебат);
- давра суҳбатлари (муҳокама этилаётган муаммо ва унинг ечими бўйича мантиқий хулосалар чиқариш);
- баҳс ва мунозаралар (лойиҳалар ечими бўйича далиллар ва асосли рақамлар тақдим қилиш, эшитиш ва муаммолар ечимини топиш қобилиятини ривожлантириш).

II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТРЕФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ

Les méthodes d'enseignement

Après avoir décidé des stratégies d'enseignement qui lui conviennent, l'enseignant doit prendre des décisions au sujet des méthodes d'enseignement. Comme c'est le cas pour les stratégies, la distinction entre les différentes méthodes n'est pas toujours très claire, même si elles sont classées par catégories pour les besoins. La figure 4 illustre la façon dont diverses méthodes se rapportent aux cinq stratégies exposées dans la section précédente. Rappelons que les méthodes qui figurent dans le schéma ne sont que des exemples et ne cherchent pas à représenter toutes les méthodes d'enseignement qui peuvent exister.

La section qui suit propose un échantillon de méthodes d'enseignement, accompagnées d'explications. Les méthodes sont organisées par stratégies, selon la figure.

1. Approches agiles pour l'enseignement supérieur

Les approches agiles sont des pratiques de gestion de projet de développement informatique. Plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles, elles permettent d'être au plus proche du demandeur et de l'impliquer au maximum. Elles offrent une grande réactivité et une bonne adaptation pour répondre au mieux aux besoins. Les méthodes agiles sont enseignées bien souvent dans un cours contenant la théorie de ces méthodes et une partie pratique à la marge des enseignements dits principaux. La problématique est la suivante : nous affirmons que les méthodes agiles sont efficaces, permettent une meilleure gestion de projet et répondent mieux aux attentes des clients. Pourquoi nous, enseignants, ne les utiliserions-nous pas dans nos enseignements ?

Mise en place en 2013 par Jannik Laval à Mines Douai, l'approche ALPES (approches AgiLes pour la Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur) a vocation à les appliquer à l'enseignement. La communauté fait évoluer l'approche en fonction des besoins et du retour des différents guides, alpinistes et étudiants.

La démarche ALPES a deux objectifs :

- D'une part l'enseignement des méthodes agiles de façon transversale à un cours principal. En l'utilisant et en la faisant appliquer à nos étudiants nous leur transmettons les compétences nécessaires à une bonne gestion agile.

- D'autre part, elle a pour valeur de rendre les enseignements plus flexibles et plus adaptés aux élèves. Le résultat est un enseignement permettant aux étudiants de mieux assimiler les connaissances.

Les étudiants et les enseignants travaillent en collaboration. Les enseignants se positionnent comme consultants, coachs et product owner dans le projet que les étudiants réalisent. Ils viennent compléter les connaissances dont ces derniers ont besoin pour avancer.

Déroulement d'une séance de TP avec les ALPES. Une séance de TP baptisée « sprint » (terme emprunté à la méthode SCRUM dure 4 heures rythmée par les pomodori, c'est-à-dire des sessions de 25 minutes, entrecoupées de pauses de 5 minutes (étendue à 15 minutes en milieu de séance) comme illustré par la figure 1. La durée des pomodori, proposée par la méthode Pomodoro est validée comme une durée optimale quant à la mobilisation des compétences et à l'assimilation des connaissances. Cette cadence est proposée par l'enseignant via un chronomètre affiché en permanence dans la salle et doit être respectée par l'ensemble des acteurs de la séance (étudiants et enseignants). Lors de la première séance de TP, les deux premiers pomodori sont réservés à l'explication de la méthode et à la présentation des objectifs pédagogiques. Le premier pomodoro de chaque autre séance est réservé à l'installation et à la compréhension du problème à aborder durant le sprint. Au deuxième pomodoro, les étudiants commencent le travail effectif, jusqu'à l'avant dernier pomodoro. Cela leur laisse 6 pomodori sur un sprint de 4 heures. Le dernier pomodoro est réservé à la finition de la tâche en cours, à la sauvegarde des données et à la rédaction du tweetback board. L'approche est basée sur la création de user stories venant des approches agiles [SCRUM] qui doivent être indépendantes les unes des autres. Ces user stories sont alors décomposées en tâches atomiques (symbolisées par des post-it). Pour le cours de bases de données, les étudiants doivent réaliser la base de données d'un outil de planification de réunions. L'une des user stories est « En tant qu'agent, lorsque je planifie une réunion, je veux créer un évènement afin de choisir une date adéquate » et comprend 5 tâches : Lecture des supports, création des données du test, modélisation de l'architecture, création de la base de données, écriture des requêtes SQL associés. Des « dojos » ou « teaching dojos » sont parfois placés au sein des pomodori. Le teaching dojo est une adaptation du coding dojo de la méthode SCRUM [SCRUM] : plusieurs personnes se penchent sur un même problème et tentent de le résoudre collectivement. L'objectif d'un dojo est d'apprendre ensemble à résoudre un problème rencontré par plusieurs étudiants.

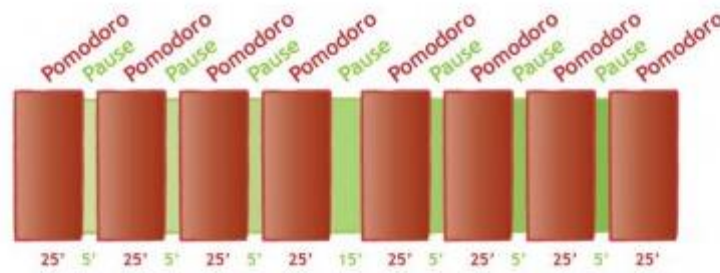


Figure 1. Découpage en pomodoro d'un TP avec ALPES

2. La méthode des focus groups

La méthode des focus groups, ou groupes de discussion, appartient à la famille des techniques qualitatives d'enquête : elle porte en effet sur des corpus d'observations restreints (des petits groupes), et fait appel à des démarches d'investigation ouvertes ainsi qu'à des méthodes projectives (les participants s'emparent à leur guise des thèmes de discussions qui leur sont proposés ; il arrive qu'on leur demande de se projeter dans des situations hypothétiques). Elle a surtout été employée jusqu'à maintenant dans le domaine du marketing pour tester la réactivité des consommateurs lors de la mise sur le marché de nouveaux produits ou de nouveaux services. C'est donc une méthode qui ne fait pas partie de l'outillage traditionnel de la recherche sociologique, d'autant plus que son point de focalisation est le groupe - comme pour la psychologie sociale - et que les données qu'elle permet de recueillir sont par définition des « créations de groupe ». Son intérêt sur le terrain des bibliothèques ou des centres de documentation réside dans sa rapidité d'exécution (en termes de réalisation et de production de données) et dans la complémentarité des éclairages qu'elle apporte.

A quoi servent les focus groups ?

Les groupes de discussion se montrent efficaces pour aborder en groupe des questions qui sont liées aux attentes, aux opinions, aux représentations, aux valeurs, ou aux niveaux de satisfaction des individus. Ils ne se résument pas et ne se substituent pas toutefois aux entretiens qualitatifs : une même personne ne tiendra pas tout à fait les mêmes propos en entretien individuel et dans le cadre d'une discussion de groupe (d'où la complémentarité évoquée plus haut). Dans ce dernier cas, des mécanismes d'influence sociale et un travail d'élaboration collective des représentations entrent en jeu. Les focus groups ont ainsi toute leur utilité dans les phases exploratoires des enquêtes (avant de mettre au point un questionnaire, par exemple), mais aussi et surtout pour préparer et accompagner le changement dans une organisation : qu'il s'agisse de modifications ou innovations apportées sur un espace ou sur des modalités de fonctionnement, qu'il

s'agisse d'un changement d'offre de collection ou de services. Dans l'enquête réalisée par le Crédoc en 2005 sur la fréquentation des bibliothèques municipales, 9 groupes de discussion avaient été organisés sur 3 sites contrastifs : ils ont été l'occasion de réunir sur chaque site un groupe d'utilisateurs inscrits en BM, un groupe d'utilisateurs non-inscrits et un groupe de non fréquentants, ce qui a permis de préparer le questionnaire d'enquête en choisissant les bonnes thématiques de questionnement et les bonnes formulations.

Comment fonctionnent les focus groups ?

Il n'y a pas de religion bien établie en la matière mais quelques grands principes qu'il convient de préciser ici. Afin d'installer une dynamique de groupe productive, 8 à 12 personnes - au grand maximum - sont réunies pour une séance qui peut durer de 2 à 3 heures en moyenne. Dans la mesure du possible, les participants ne se connaissent pas (ce sont donc des groupes « artificiels » et non pas des groupes « naturels »), et les groupes sont plus ou moins homogénéisés en fonction des objectifs visés : on peut avoir ainsi intérêt dans certains cas à mélanger des profils de participants pour susciter des réactions variées, voire de la controverse ; on peut au contraire, et c'est souvent le cas, préférer des assemblages relativement homogènes, sachant que certains sujets sont plus facilement évoqués dans un « entre soi » relatif. Les critères de recrutement portent en général sur l'expérience des individus, leur niveau de formation et d'expertise, leur sexe, leur âge et leur origine sociale. Un seul focus group ne saurait suffire à prendre la mesure d'une question. Il en faut au moins deux pour profiter d'un autre point de comparaison, dans l'idéal trois (ce qui permet de varier les profils des personnes recrutées).

3. La méthodologie de la discussion

A propos du texte qu'il étudie, le candidat est invité à présenter une réflexion critique [une discussion]. L'énoncé du sujet formule, à partir du texte, une question [une problématique]. Cette question pose un problème dont le texte éclaire au moins un aspect et pour l'examen duquel il offre des éléments. On demande au candidat d'exprimer, en se référant à son expérience personnelle et à ses lectures, un avis argumenté. Le candidat n'est aucunement jugé sur l'opinion qu'il soutient ni sur les convictions dont il peut s'inspirer. L'exercice permet d'apprécier - outre la correction de l'expression - la validité du raisonnement et l'aptitude à discuter, c'est-à-dire à comprendre et à confronter des points de vue différents.

Exemples de sujets

- « Peut-on réellement envisager de défendre la liberté d'expression sans aucune restriction ? »
- « L'image a-t-elle plus de force que les mots ? »
- « Peut-on dire que le travail a libéré l'homme ? »

- « Considérez-vous que la solitude soit un fléau ? »
- « Est-il nécessaire de voyager pour étudier et connaître les hommes ? »
- « Dans notre époque de communication et de médias, est-il toujours souhaitable de permettre la libre circulation de toutes les opinions ? »
- « Pensez-vous que la vie moderne a pour conséquence une diminution réelle de la véritable liberté de l'esprit ? »
- « Pensez-vous que la publicité soit un gaspillage et, à ce titre, une perversion de la culture ? »

Progression à suivre pour réussir une discussion:

I. Au brouillon	II. Sur la copie
1. Analyser le sujet - définir les termes 2. Mobiliser ses idées 3. Organiser, hiérarchiser ses idées (plan) 4. Rédiger l'introduction et la conclusion	5. Recopier l'introduction 6. Rédiger le développement 7. Recopier la conclusion 8. Se relire

La discussion pas à pas

Étapes pour faire une discussion

Durée : environ 2h10 (brouillon + copie au propre)

I. Au brouillon

1. Analyser tous les termes du sujet. Trouver des synonymes.
2. Mobiliser un maximum d'arguments et d'exemples (en vrac). On fait appel à la culture générale, à l'actualité mais aussi au texte distribué.
3. Trouver des parties pertinentes (2) et classer les arguments et exemples de façon organisée et hiérarchisée C'est en fait le plan du travail. Bien équilibrer les deux parties (le même nombre d'arguments).
4. Une fois le plan terminé, on rédige au brouillon l'introduction et la conclusion. Ce sont deux moments clefs du devoir, il faut les soigner.

II. Au propre

1. Il faut recopier l'introduction.
2. Il faut rédiger le développement en retranscrivant le plan du brouillon. Il faut être rigoureux avec la mise en page du devoir et ne surtout pas oublier toutes les explications entre les arguments et les exemples.
3. Il faut ensuite recopier la conclusion et terminer par un élargissement qui peut ouvrir sur un autre débat pertinent.

4. Il faut se relire intégralement et corriger les fautes de syntaxe et d'orthographe.

4. La méthode de remue-meninges

Cette technique a pour but de favoriser la recherche de solutions en produisant un maximum d'idées. Elle stimule la créativité individuelle et collective. Il s'agit d'une activité ludique qui permet d'ouvrir les esprits et de libérer les freins à l'imagination. Le brainstorming permet à chacun de s'exprimer sans jugement sur un problème donné (par exemple : « comment agir face à une personne qui s'oppose systématiquement aux propositions faites » ou « quel titre donner à un nouveau cours »).

Il en résulte une liste d'idées qui pourront ensuite être triées, évaluées, travaillées selon besoin.

Méthodologie

On distingue trois étapes :

1. Le lancement

L'animateur :

- présente l'objectif : « ce brainstorming doit nous permettre de répondre à la question X ou ... de résoudre le problème Y ou ... d'explorer les éléments (ou les causes) de Z ... »
- annonce la durée et le déroulement des étapes
- clarifie les rôles : animateur pour relancer au besoin et gérer le temps et scribe pour noter les idées produites sur de grandes feuilles (remarque : il est utile de prévoir deux tableaux de papier et deux scribes).
- décrit ou rappelle les règles de fonctionnement, qui peuvent être écrites, formule le problème sous forme d'une question (qu'il est utile de noter sur un tableau)

2. La production d'idées

Cette étape dure généralement 5 minutes environ. L'animateur lance la production en invitant les participants à exprimer leurs idées comme elles leur viennent. Les idées sont notées l'une après l'autre, telles qu'elles sont dites, sans jugement, interprétation ou classement. Il s'agit d'aller très vite !

Si les idées diminuent, se diriger vers le groupe, regarder les participants en s'approchant d'eux et reposer la question. Au besoin (si les idées diminuent), l'animateur peut reposer la question ou relire tout haut les termes écrits au tableau.

3. L'exploitation des idées

C'est l'étape la plus délicate (prendre une petite pause avant de s'y attaquer !). Il s'agit de relire toutes les idées notées, de reformuler des idées peu claires et d'éliminer celles qui peuvent être hors sujet.

Le groupe va ensuite, avec l'aide de l'animateur, classer, regrouper les idées similaires, éventuellement les hiérarchiser ou les situer sur un schéma, de manière à dégager des priorités de solutions ou de pouvoir identifier des domaines à travailler plus en détail.

Règles de la production d'idées

Ces règles sont essentielles si l'on veut stimuler la créativité. Durant l'étape de production :

- Chacun laisse libre cours à ses réflexions et exprime ses idées comme elles viennent (une à la fois, en laissant aussi la parole aux autres)
- On associe à partir de ce qui est dit, on s'inspire des idées des autres, pour les développer
- On favorise la quantité en émettant le plus possible d'idées (sans parler tous en même temps)

On ne discute pas, on ne juge ni ne classe les idées exprimées

5. La méthode de discussion

La discussion est un exercice qui peut paraître plus simple que la dissertation littéraire parce qu'elle met en jeu des thèmes et des sujets plus quotidiens et souvent d'actualité.

Il faut prendre garde à ne pas la considérer comme une solution de facilité car "discuter" signifie "argumenter" et la rigueur du raisonnement doit être totale afin d'amener simplement les conclusions.

L'introduction. L'introduction est un préambule, une entrée en matière ; elle définit aussi les fondations du devoir. Pour cela elle est d'une importance capitale: si il existe de mauvais devoirs avec une bonne introduction, il n'existe assurément pas de bons devoirs sans une introduction correcte. Plus précisément, comme un bâtiment ne peut être solide s'il n'est pas construit sur des fondations solides, un devoir ne peut avoir une architecture résistante à la critique s'il n'a pas une introduction solide. De plus, même si ce n'est pas toujours le cas, poser une bonne introduction permet souvent de construire un devoir solide.

Donc, il faut concentrer ses efforts sur la construction et la rédaction de l'introduction afin de poser les fondations d'un bon devoir.

Non seulement, l'introduction est une entrée en matière, c'est-à-dire qu'elle précise les limites du sujet et en présente le contexte mais encore, elle :

- définit le sens des termes du sujet, indique une éventuelle polysémie (termes à plusieurs sens), note le ton du sujet,

- précise son origine (s'il s'agit d'une citation - et dans ce cas la position de l'auteur),
- pose une question qui va guider tout le devoir, la problématique. C'est cette problématique qui est fondamentale car elle montre si le sujet est compris ou non et est la colonne vertébrale du devoir puisqu'elle guide toute sa progression.

La problématique est la question à laquelle le devoir doit répondre.

Enfin, l'introduction annonce le plan du devoir, c'est-à-dire son organisation interne, la manière dont se déroule le développement. Ce plan doit être suivi durant toute la progression du devoir.

Le développement. Le développement du plan suit l'architecture présentée et annoncée dans l'introduction. Ce plan se fait en général en trois parties. Exceptionnellement, un plan peut se faire en deux ou quatre parties mais il doit se justifier par un très bon devoir.

Les parties correspondent à ce qui a été annoncé dans l'introduction.

Chaque partie est composée de plusieurs paragraphes (trois ou quatre). Chaque paragraphe présente une idée et une seule, un argument et un seul. Cette idée est accompagnée d'exemples qui l'illustrent sans sortir dans le hors-sujet et sans entrer dans la paraphrase d'éventuels documents fournis.

Les parties se terminent par une transition qui referme l'idée développée par la partie et qui la lie avec la suivante.

La conclusion est la deuxième partie la plus importante du devoir. Elle termine la dissertation et par conséquent, ce sont les dernières phrases que le correcteur va lire avant de donner son verdict. Il est donc fortement conseillé de les soigner particulièrement.

La conclusion termine la dissertation et donc répond à la problématique, c'est-à-dire à la question fondamentale du devoir posée en introduction.

La conclusion ne résume pas le devoir, elle le referme en y répondant.

De plus, lorsque l'on maîtrise bien le sujet, il est possible de terminer la conclusion par une ouverture vers ce qui pourrait être un autre sujet, une autre problématique dans le même champ, mais vers d'autres horizons.

Ce qui importe avant tout est la logique du raisonnement, la rigueur et la précision du travail. La discussion est aussi un exercice de français donc de langue : il faut donc soigner la rédaction, le style et vérifier la correction du langage et de l'orthographe. Une discussion, comme une dissertation de philosophie, est une argumentation autour d'un problème ou d'une question. Elle ne doit pas non plus se révéler être un catalogue de connaissances ou de citations plus ou moins culturelles.

Cependant, elle doit aussi faire preuve de culture précises, concrète et étendue, dont les exemples s'ajustent logiquement et facilement dans l'exposé. Attention : ne pas sombrer dans les lieux-communs et ne pas exposer de préjugés basiques.

6. La méthode de l'exposé

Il est un élément précieux du répertoire des méthodes d'enseignement sous réserve qu'on n'en abuse pas et qu'on ne s'en serve pas lorsque d'autres méthodes sont plus indiquées. Si le présentateur connaît son domaine, s'il est attentif, engageant et motivant, l'exposé peut alors stimuler la réflexion, défier l'imagination et développer la curiosité et le sens de l'enquête. Parmi les critères dont il faut tenir compte avant de recourir à la méthode de l'exposé, il faut mentionner les types d'expériences que les apprenants pourront vivre et les types de résultats escomptés. Comme l'exposé est axé sur l'enseignant et qu'il exige des apprenants une attitude essentiellement passive, la capacité d'attention de ces derniers peut être limitée. A cause de préférences en matière de styles d'apprentissage, de nombreux apprenants ont de la difficulté à assimiler le contenu d'un exposé. En outre, les éléments d'un exposé sont souvent oubliés très rapidement.

7. La méthode du questionnement didactique

Il permet à l'enseignant de structurer la démarche d'apprentissage (McNeil et Wiles, 1990). Les questions didactiques sont en général de type convergent, factuel, et elles commencent souvent par «qu'est-ce qui», «ou», «quand» et «comment». Ces questions peuvent servir à diagnostiquer les facultés de rappel et de compréhension, à tirer parti des objectifs d'une leçon ont été atteints, à fournir une expérience pratique et à contribuer à retenir des informations où une démarche. L'enseignant doit se rappeler que les questions didactiques peuvent être simplistes, qu'elles incitent à la devinette et qu'elles peuvent dissuader les réponses réfléchies ou la créativité. Toutefois, on peut augmenter l'efficacité de cette méthode, en ajoutant des questions commençant par «pourquoi» et parfois par «que se passerait-il si».

L'enseignement indirect

La formation de concepts : Elle permet aux apprenants d'analyser des idées en établissant des rapports entre différents éléments d'information. Cette méthode permet aux apprenants de mieux retenir certaines idées clés, d'en dégager les traits communs et les rapports, de formuler des concepts des

généralisations, d'expliquer la façon dont ils ont structuré les données et de présenter des preuves à l'appui de l'organisation des données en question.

Avec cette méthode d'enseignement, on présente aux apprenants des données sur un concept particulier. Ces données peuvent être fournies par l'enseignant ou par les apprenants eux-mêmes. On incite les apprenants à classer ou à regrouper les données et à mettre une étiquette descriptive à chaque groupement. En établissant le rapport entre les exemples et les étiquettes et en expliquant leur façon de raisonner, les apprenants parviennent à comprendre le concept.

Les leçons consacrées à la formation de concepts peuvent être très motivantes, car les apprenants ont la possibilité de participer de façon active à leur propre apprentissage. De plus, la démarche de réflexion les aide à mieux comprendre le monde qui les entoure à mesure qu'ils organisent différemment et qu'ils manipulent l'information provenant d'autres leçons et d'autres contextes.

8. La méthode de l'enquête

C'est une méthode d'enseignement qui fournit aux apprenants l'occasion d'acquérir une démarche par laquelle ils peuvent recueillir des informations sur le monde qui les entoure. Cela nécessite un niveau d'interaction profond entre l'apprenant, l'enseignant, la matière, les ressources, le contenu et l'environnement pédagogique. Les apprenants prennent une part active à la démarche d'apprentissage et de créativité tandis qu'ils :

- donnent suite à leur curiosité et à leurs intérêts ;
- élaborent des questions ;
- réfléchissent au moyen de se sortir de controverses ou de dilemmes ;
- analysent les problèmes ;
- s'interrogent sur leurs idées préconçues et sur qu'ils savent déjà ;
- développent, clarifient et vérifient des hypothèses ;
- tirent des inférences et proposent des solutions possibles.

Le questionnement est au cœur de l'apprentissage par l'enquête. Les apprenants doivent poser des questions pertinentes et s'efforcer d'y trouver des réponses et des explications. On met l'emphase ici sur les processus mentaux car ils s'appliquent à l'interaction entre les apprenants, les enjeux, les données, les sujets, les concepts, le matériel et les problèmes.

Le raisonnement divergent est encouragé et on fait reconnaître aux apprenants que les questions appellent souvent plus d'une réponse « bonne » ou « juste ». Ce genre de raisonnement conduit dans bien des cas à

l'élaboration d'autres questions. De la sorte, les apprenants en viennent à comprendre que les connaissances ne sont pas fixées ni permanentes, mais qu'elles sont provisoires, émergentes et qu'elles doivent faire l'objet de questions et d'hypothèses toujours en évolution.

L'enquête déductive : Le but de cette méthode est d'apprendre aux apprenants à partir du général pour arriver au particulier au sein de généralisations. Cette méthode est axée sur la vérification d'hypothèses généralisées, sur leur application et sur l'étude des rapports entre les éléments spécifiques. L'enseignant coordonne les informations et présente des principes, des thèmes ou des hypothèses importantes. Les apprenants doivent ensuite tester ces généralisations, recueillir des informations et les appliquer aux exemples spécifiques. L'enquête déductive est basée sur l'intériorisation logique et sur le traitement de l'information.

L'enquête inductive : La démarche de collecte de l'information de cette méthode aide les apprenants à établir des faits, à déterminer les questions pertinentes et les manières de les étudier et à trouver des explications. Les apprenants sont invités à élaborer et à défendre leurs propres hypothèses. Par l'enquête inductive, les apprenants apprennent les processus mentaux qui les font passer de faits et d'observations spécifiques à des inférences. Pour les y aider, l'enseignant choisit un ensemble d'événements ou de matériel pour le cours. L'apprenant réagit et s'efforce d'édifier un schéma utile basé sur ses propres observations et sur celles des autres. Les apprenants ont en général un certain cadre théorique lorsqu'ils se lancent dans l'enquête inductive. L'enseignant incite les apprenants à faire part de leurs réflexions à leurs camarades pour que toute la classe en profite.

L'enseignement interactif. Interaction en grand groupe L'enseignant travaille souvent avec toute la classe, particulièrement s'il présente des informations ou qu'il modélise une démarche. La classe est perçue comme un groupe de travail qui se livre à une activité scolaire productive. Un bon enseignant s'efforce de créer un environnement éducatif fructueux et de rendre les groupes plus participatifs. Les apprenants doivent acquérir des habiletés de groupe et des habiletés de discussion s'ils veulent obtenir souvent de meilleurs résultats, car une interaction positive renforce le concept de soi. Les méthodes d'interaction collective les plus fréquemment utilisées sont la discussion et les questions et réponses

9. La méthode de l'apprentissage coopératif

Les éléments fondamentaux de l'apprentissage coopératif sont

essentiels à toutes les méthodes interactives. Les groupes d'apprenants sont restreints et se composent en général de deux à six membres. Les groupements sont hétérogènes pour ce qui est des caractéristiques des apprenants. Les membres de chaque groupe assument divers rôles et sont interdépendants pour ce qui est d'atteindre l'objectif du groupe. Même si la tâche scolaire revêt une importance primordiale, les apprenants apprennent également toute l'importance qu'il y a à maintenir la santé et l'harmonie du groupe et à respecter le point de vue de chacun.

De nombreuses recherches ont démontré l'efficacité de l'apprentissage coopératif. Selon Johnson et Johnson (1989) : «Grâce à l'apprentissage coopératif, par opposition à l'apprentissage compétitif et individualisé, les apprenants obtiennent de meilleurs résultats, sont plus motivés, ont des relations interpersonnelles plus fructueuses, développent des attitudes favorables envers leur enseignant et envers ce qu'ils étudient, ont un meilleur concept de soi et une meilleure santé psychologique, des points de vue plus justes et de meilleurs compétences dans le domaine des habiletés sociales ».

En outre, selon Slavin (1987), deux conditions doivent être présentes si l'on veut que l'apprentissage coopératif conduise à une amélioration des résultats. « Il faut que les apprenants travaillent dans un but commun et que la réussite dépende de l'apprentissage individuel de tous les membres du groupe ».

L'apprentissage coopératif peut se dérouler dans toute une diversité de circonstances. Par exemple, les séances de remue-méninges et le tutorat en groupes, lorsqu'ils sont employés comme méthodes d'enseignement, permettent de développer les habiletés et les attitudes de l'apprentissage coopératif.

10. La méthode de l'apprentissage expérimental

La simulation : Pour amorcer une simulation, l'enseignant expose un problème, une situation ou un événement factice qui a certaines apparences de réalité. Etant donné que l'expérience est une simulation, cela élimine tout risque grave ou complication qui peut se rattacher à un phénomène de la réalité. De plus, le niveau d'abstraction ou de complexité est délibérément réduit pour que les apprenants participent directement aux concepts sous-jacents. Une simulation permet également des types d'expérimentations qui ne peuvent avoir lieu de rôle structurés ou à programme informatique ou vidéo interactif. Dans la plupart des cas, il n'est pas difficile d'inciter les apprenants à participer.

Au cours d'une activité de simulation, les apprenants deviennent des participants actifs à la démarche d'apprentissage. Toute une diversité d'objectifs spécifiques, peuvent se rattacher à la simulation. Certains ont trait à l'application de connaissances, de compétences et d'habiletés antérieurs, alors que d'autres font ressortir l'acquisition de nouvelles connaissances, notions intuitives et appréciations. De nombreuses activités de simulation favorisent la créativité et le raisonnement critique ou comportent des interactions qui améliorent les habiletés, les attitudes et les valeurs personnelles et sociales.

La visualisation guidée : La visualisation, qui désigne la visualisation interne d'un objet, d'un événement ou d'une situation, a le pouvoir de renforcer la créativité d'un apprenant (Bagley et Hess, 1987). La visualisation permet aux apprenants de se détendre, tandis que leur imagination les entraîne dans des voyages où ils vivent des situations en direct et réagissent avec leurs sens aux images mentales qui se forment.

En classe, les exercices de visualisation éduquent le potentiel créateur des apprenants. L'enseignant peut encourager le raisonnement divergent en demandant aux apprenants de transformer une image formée par l'enseignant en plusieurs autres de leur propre création, d'imaginer diverses solutions à des problèmes d'espace ou de composition, ou de visualiser une scène ou un événement particulier et d'imaginer ce qui peut se produire après.

La visualisation permet l'exploration ouverte de nouveaux concepts dans tous les domaines d'étude. Elle peut contribuer à élargir la compréhension conceptuelle des éléments d'une matière, notamment les concepts et les démarches complexes. La visualisation permet aux apprenants d'établir la corrélation entre leurs expériences préalables et les nouvelles idées étudiées.

11. La méthode d'explication et de démonstration

L'enseignant passe beaucoup de son temps à expliquer ou démontrer quelque chose à toute la classe, à un petit groupe ou à un seul apprenant. Les manuels et autres ressources ne fournissent généralement pas assez d'informations sur les connaissances conceptuelles, de sorte que les apprenants ont besoin qu'on leur démontre comment procéder.

Les explications : Certaines explications permettent aux apprenants d'acquérir ou d'approfondir un concept, tandis que d'autres les aident à comprendre des généralisations. Dans le premier cas, l'enseignant ou l'enseignante doit choisir une définition appropriée du concept, ainsi que des exemples et des non-exemples. Dans le deuxième cas, Shostak (1986)

suggère qu'une explication peut avoir pour but de montrer :

- une relation de cause à effet (par exemple, pour démontrer l'effet de l'ajout d'un acide à une base);
- qu'une action est régie par une règle ou une loi (quand mettre une majuscule à un nom propre, par exemple);
- une démarche (par exemple, comment résoudre une équation mathématique);
- le but d'une activité ou d'une démarche (par exemple l'utilisation du présage en art dramatique).

Les démonstrations : C'est en observant les autres que les apprenants apprennent. Une démonstration permet d'établir le lien entre ce que l'on sait d'une habileté et ce qu'on est capable de faire. Les recherches prouvent que les démonstrations sont particulièrement efficaces quand elles sont précises, que les apprenants sont capables de voir clairement et de comprendre ce qui se passe et que de brèves explications sont données durant la démonstration (Arends, 1988).

Le questionnement

Parmi toutes les techniques d'enseignement, le questionnement occupe une place de choix dans la plupart des salles de classe. Quand cette technique est utilisée intelligemment :

- le taux de participation des apprenants est meilleur; les questions sont mieux réparties entre les apprenants;
- l'enseignant ou l'enseignante dose correctement les questions cognitives de niveau élevé et les autres;
- cela augmente la compréhension des apprenants;
- le raisonnement des apprenants est stimulé, orienté et élargi;
- il y a rétroaction et renforcement de la part de l'enseignant ou l'enseignante;
- les apprenants affinent leur raisonnement critique;
- la créativité des apprenants est renforcée.

Pour être valables, les questions doivent être planifiées, claires et rester dans le sujet. Il est essentiel que l'enseignant ou l'enseignante comprenne la technique du questionnement, la période d'attente et le niveau cognitif des questions. L'enseignant ou l'enseignante doit également comprendre que cette technique est perçue différemment par différentes cultures. Il doit être sensible aux besoins culturels des apprenants et avoir conscience des effets de son propre point de vue culturel dans les questions. En outre, l'enseignant ou l'enseignante doit comprendre que le questionnement direct n'est pas une technique qui convient à tous les apprenants.

Technique de questionnement : L'enseignant ou l'enseignante doit commencer par attirer l'attention des apprenants avant de poser sa question. La question doit être posée à toute la classe avant que l'on désigne un apprenant en particulier. Il faut donner à tous les apprenants la possibilité de répondre, qu'ils soient volontaires ou non, et l'enseignant ou l'enseignante doit inciter les apprenants à parler devant toute la classe lorsqu'ils répondent à une question. L'enseignant ou l'enseignante doit cependant être sensible à la volonté de chaque apprenant de parler en public et doit éviter d'en mettre un sur la sellette.

Période d'attente : On entend par période d'attente la pause observée entre la question et la réponse. Le fait d'attendre un moment après la réponse d'un apprenant permet à tous les apprenants de réfléchir à cette réponse avant d'en discuter. Plus on augmente la période d'attente, plus les réponses des apprenants sont longues, plus les réponses non sollicitées sont correctes, plus les apprenants posent de questions et plus les réponses sont de qualité. Rappelons qu'une période d'attente prolongée bénéficie aux apprenants qui ne sont pas locuteurs natifs.

Niveau cognitif des questions : Sans vouloir déprécier les connaissances factuelles, l'enseignant ou l'enseignante doit aussi faire réfléchir les apprenants en leur posant des questions de niveau élevé qui les entraînent à analyser, à synthétiser et à évaluer. Cela s'applique à tous les domaines et à tous les âges. Tous les apprenants doivent pouvoir réfléchir et répondre à des questions de tous les niveaux cognitifs. Il se peut que l'enseignant ou l'enseignante ait à demander des questions pénétrantes et des éclaircissements pour faire passer les apprenants à un niveau de réflexion plus élevé et à un niveau de compréhension plus approfondi.

12. La méthode du débat contradictoire

Description. Une question controversée est présentée en classe par un groupe d'apprenants ou par l'enseignant. Les apprenants prennent position sur cette question. Un débat est organisé autour du sujet avec la classe entière ou par petits groupes. Les débats offrent l'opportunité:

- d'exercer différentes compétences (communiquer, respecter l'opinion des autres, etc.) ;
- de traiter en profondeur et de manière créative un sujet particulier ;
- de prendre position sur un sujet qui peut avoir une grande importance pour eux ;
- de discuter des pour et des contre. Les questions de santé se prêtent bien au débat.

Comment procéder. Choisir une question controversée.

1. Préciser le but de la discussion et le temps disponible ;
2. Permettre aux apprenants d'adopter la position de leur choix. Si trop d'apprenants adoptent la même position, demander à des volontaires de défendre la position adverse.
3. Donner quelques minutes aux apprenants afin de préparer des arguments pour défendre leur position (seuls ou en petits groupes)
4. Rappeler les règles de la discussion (ou les établir en commun au début de chaque discussion)
5. Pendant le débat, ne pas laisser certains apprenants dominer la discussion au dépend des autres.
6. S'assurer que les apprenants sont respectueux de l'opinion des autres.
7. Garder le contrôle sur la classe et veiller à ce que le débat reste focalisé autour du sujet.

III. НАЗАРИЙ МАШҒУЛОТ МАТЕРИАЛЛАРИ

Thème - 1. Le rôle et la place des multimédias dans l'enseignement des langues étrangères

Plan:

- 1.1. Les informations générales sur les multimédias.
- 1.2. Les techniques de présentation des multimédias.
- 1.3. Les moyens techniques et numériques des multimédias.
- 1.4. Le rôle des produits numériques dans l'enseignement des langues.

Les mots clés: multimédia, FLE, ressources numériques, navigation sur web, activités.

1.1. Les informations générales sur les multimédias

Les informations générales sur les multimédias. Les techniques de présentation des multimédias. Les composants des multimédias. Les caractéristiques des textes, des enregistrements audiovisuels et des images. Les moyens interactifs de multimédia. Les produits et l'utilisation dans l'enseignement des multimédias.

Les principales activités suivies avec les étudiants peuvent être groupées en trois types :

Cela suppose une rapide mise à niveau pour ceux qui ne savent pas travailler avec l'ordinateur : manipulation de l'ordinateur, création de fichiers, sauvegarde de matériel, ouverture et mode d'emploi des fichiers audio et vidéo, etc. et, surtout, les modalités de recherche et de navigation sur le web. Pour accéder à une adresse web, on peut introduire directement l'adresse du site ou on peut faire appel à un moteur de recherche. C'est la dernière modalité que nous avons employée le plus souvent, les étudiants faisant des recherches par mots-clés. Les principaux mots-clés à utiliser dans le cas du français sont ceux qui renvoient au français comme langue étrangère, le mot-clé conseillé étant FLE, ou des mots-clés qui renvoient à des catégories du contenu telles : grammaire, lexique, vocabulaire, etc. La recherche peut être détaillée en précisant le sujet : conjugaison de verbes, pronoms, concordance des temps, types de phrases, pour la grammaire, la famille, les animaux, les chiffres, les saisons, etc. pour le vocabulaire, ou bien des mots-clés qui renvoient à des sujets de littérature (auteurs, œuvres, etc.), de culture, de civilisation, etc¹.

Un point important de l'information à ce niveau est constitué par les critères selon lesquels il faut choisir un site ou un autre qui sera employé

¹ Legros D. Crinon J. Psychologie des apprentissages et multimédia. Paris, A. Colin, 2012.

dans la leçon. Ces critères peuvent être divisés en plusieurs catégories :

a) *Critères techniques*

Selon ce critère, un site doit fonctionner rapidement, permettant le déplacement facile entre les pages, le retour à la page de départ, la fermeture rapide du site ; les exercices ne doivent pas demander des logiciels trop compliqués pour qu'ils puissent fonctionner.

b) *Critères didactiques*

Les sites doivent correspondre à l'âge et au niveau de français de l'apprenant. Nous pouvons avoir les situations suivantes : des élèves en bas âge avec un niveau avancé en français ou, au contraire, des élèves plus âgés, niveau débutant. Cela va déterminer le type de site et les exercices à choisir.

c) *Critères de l'interactivité*

Selon ce critère, un site doit comprendre le nombre le plus grand possible d'éléments multimédia : des images, des sons, des animations, etc. En plus, il faut que l'apprenant puisse dialoguer avec la machine, ce qui définit d'ailleurs le degré d'interactivité. L'ordinateur doit répondre aux actions de l'utilisateur. Plus concrètement, il ne suffit pas de pouvoir « se promener » d'une page à l'autre, mais, il faut que l'ordinateur interprète les résultats des exercices, qu'il donne des réponses aux actions des utilisateurs, qu'il assure, en général, un feedback pour l'apprenant. Dans les exercices pour les enfants, cela se fait très souvent d'une manière amusante et attrayante.

Ainsi, l'enseignant devra éviter les sites qui remplacent tout simplement le support papier, sans aucun élément multimédia, au moins pour le matériel choisi d'être employé dans la classe, en faveur du matériel interactif : exercices amusants, jeux, chansons, images, sons et vidéos.

Connaissance des ressources pédagogiques pour les professeurs

Une première activité de recherche pour les étudiants se rapporte au matériel qui les aide dans leur formation professionnelle. Il s'agit des sites créés spécialement à cette fin : les articles, les livres, les forums des professeurs, les leçons-modèles, etc. En plus, ils trouvent ici du matériel pour l'amélioration de leur propre français, mais qu'ils peuvent aussi conseiller aux élèves : des dictionnaires, des vocabulaires, des bibliothèques virtuelles comme sources de textes littéraires, des encyclopédies, des cartes interactives, des journaux en ligne, des émissions radio et télé, en général des informations sur tous les sujets. Il y a dans ce sens des portails complexes qui offrent toutes les informations nécessaires pour les professeurs, de tous les points de vue, comme par exemple le portail Le Point du FLE trouvé à l'adresse suivante www.lepointdufle.net, www.lecoindufle.net, <http://www.arts.kuleuven.be/weboscope>, ou des blogs tel

<http://lewebpedagogique.com/litterae/listes-de-vocabulaire/>.

A cette occasion, les étudiants peuvent participer aux forums sur l'Internet ou peuvent trouver des correspondants parmi les professeurs de français d'autres pays. Dans ces portails on trouve aussi des sites qui visent le perfectionnement linguistique des futurs enseignants dans la sémantique, la pragmatique, l'histoire de la langue, etc.

1.2. Les techniques de présentation des multimédias

L'exploitation de ce type d'exercices constitue l'aspect le plus important de cette activité. Dans un premier temps, les étudiants doivent découvrir seuls les exercices multimédia et les grouper dans plusieurs catégories en fonctions des critères énoncés plus haut. Ensuite, nous leur demandons de chercher les exercices qui comptent un nombre assez important d'éléments multimédia, des jeux qui se prêtent à une exploitation didactique avec les enfants non-natifs, des sites qui fonctionnent très bien du point de vue technique et ne demandent pas l'installation de logiciels difficile à trouver.

Dans l'étape suivante, les étudiants sélectionnent dans le matériel étudié ce qui convient mieux pour leur leçon. Lors de cette sélection, ils doivent tenir compte de l'âge des élèves, de leur niveau de français, du thème et du type de leçon. Comme type de leçon, les leçons d'acquisition de connaissances et de vérification sont, toutes les deux, conseillées.

En ce qui concerne le contenu, nous leur avons suggéré de choisir soit seulement des thèmes de lexique, soit des thèmes mixtes lexique-grammaire. Nous avons ainsi mis un accent spécial sur le lexique, car c'est dans ce domaine que les exercices multimédia sont les plus intéressants : ils offrent des images avec l'objet, la forme écrite et la forme sonore du mot, en combinant de cette façon trois récepteurs et en facilitant l'apprentissage.

Les sites les plus intéressants sur le vocabulaire sont ceux destinés aux enfants, qui emploient des modalités intéressantes et diverses pour le même sujet. Le vocabulaire peut ainsi être exercé en formes variées et attrayantes jusqu'à l'apprentissage complet des mots enseignés.

Dans les images suivantes nous présentons quelques exemples de sites qui peuvent être employés pour l'apprentissage du lexique. Nous avons choisi comme thème *la maison*.

Dans la première image, il y a la combinaison image-son. Comme action, les élèves doivent glisser le pointeur sur les objets. Dès qu'ils ont touché un objet ils peuvent voir la forme écrite du mot et entendre la prononciation.



Fig. 1 La maison. Exercice de compréhension audio-visuelle

Sur le même thème, le site suivant présente des tâches plus complexes. Sur l'écran il y a deux espaces, chacun exigeant des actions différentes : un dessin qui représente le plan d'une maison et une vidéo qui se déroule vers la droite ou la gauche en fonction de la flèche choisie. Les élèves peuvent choisir une pièce de la maison dans le dessin d'en bas, à droite. Les points rouges se transforment en croix dès qu'ils sont touchés par le pointeur indiquant ainsi la pièce où l'on est. Dans la vidéo on peut dérouler l'image à l'aide des flèches vers la droite ou vers la gauche, obtenant ainsi une vision spatiale de l'intérieur de la pièce respective. En se promenant avec la souris sur les divers objets, on fait apparaître le nom de ces objets. A cela s'ajoute une petite description de la fonction de la pièce, qu'on voit dans la case d'en bas, à droite. A l'aide des expressions de lieu qui se trouvent dans la fenêtre marquée sous la description de la pièce, on peut former des phrases pour décrire les pièces et leur contenu.

Fig. 2 La maison. Exercice complexe multimédia

On peut choisir un site ou l'autre sur le même thème en fonction de l'âge ou du niveau de langue. Dans notre cas, le premier site sera employé pour des débutants et le deuxième pour des élèves avec un niveau moyen de français. Tous les deux contiennent des éléments multimédia intéressants et variés : images, dessins, vidéo, textes, des manipulations diverses : déroulement de la vidéo, choix d'un objet ou d'un espace dans une vidéo, sur un plan ou sur un objet, passage d'une page à l'autre à l'aide des fenêtres². Beaucoup de ces exercices peuvent remplacer avec succès les images ou les dessins faits par les professeurs ou qui se trouvent dans les manuels pour enseigner le nouveau vocabulaire. De plus, ils permettent d'exercer le vocabulaire acquis dans des formes très variées, de vérifier les connaissances des élèves, bien que le plus souvent il s'agisse d'exercices d'auto-vérification. Sur le seul thème de la maison, le portail <http://www.lepointdufie.net> renvoie vers environ cent sites comprenant des exercices. Nous allons présenter plus bas encore quelques exercices sur le même thème qui visent la consolidation ou la vérification des connaissances.

1.3. Les moyens techniques et numériques des multimédias

Un des exercices les plus simples est celui qui demande aux élèves de glisser un texte sur l'image correspondante, comme dans l'image suivante :



Fig. 3 Exercice de compréhension orale et manipulation des objets

² Crinon, J. Gautellier, C. Apprendre avec le multimédia et Internet. Paris, Retz, 2001.

L'exercice suivant introduit un petit dialogue, ce qui le rend plus proche d'une situation de communication.



Fig. 4 . Exercice de compréhension orale d'après le dialogue

Du point de vue de la complexité des éléments multimédia, nous présentons l'exercice suivant qui vérifie les connaissances des élèves sur le thème de la maison : il vérifie la compréhension orale et corrige en même temps les réponses. En fonction de la phrase que chaque personnage d'en haut prononce, les élèves doivent remettre le personnage respectif, par glissement, dans la pièce correspondante. Si la réponse est correcte, une animation se déclenche et reproduit l'activité respective. Dans l'image choisie certaines têtes des personnages ont disparu et on peut voir, en revanche, la voiture que le père a mise au garage, ou un autre personnage qui se trouve dans la salle de bain.



Fig. 5. Exercice de vérification

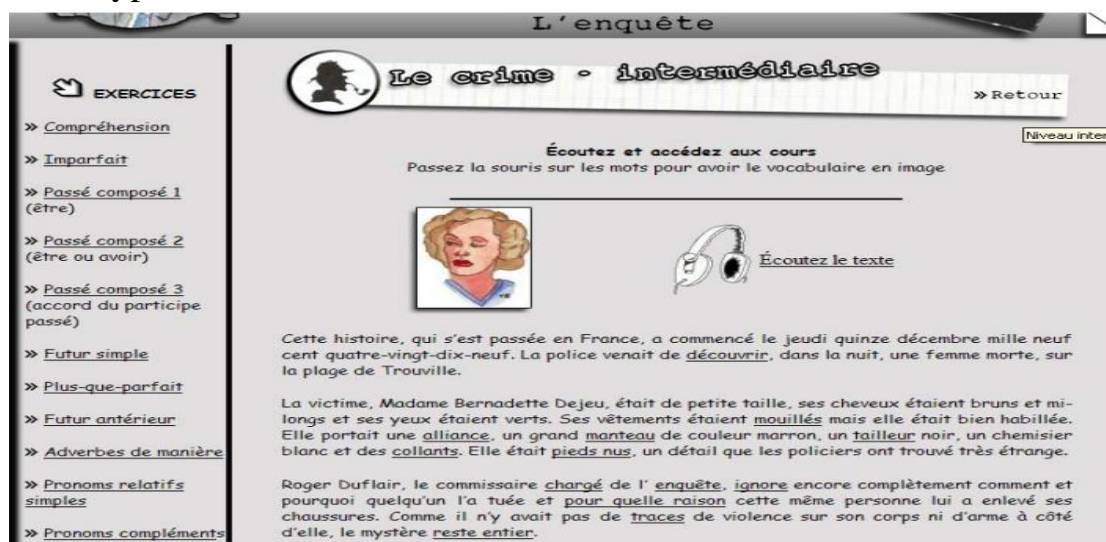
Il ya aussi d'autres modalités qui exercent le vocabulaire visé et qui font

appel à des documents authentiques : les chansons, les poésies, les contes et les histoires, les devinettes, les dessins, etc.

Les sites <http://chansonfle.blogg.org>

ou <http://sauce.pntic.mec.es/~ede00000/chansonfle.html> présentent une vaste gamme de chansons qui peuvent être sélectionnées en fonction du chanteur, du vocabulaire envisagé ou du niveau de français en ajoutant des exercices et des modalités d'exploitation. Les sites destinés aux professeurs comprennent assez souvent des fiches pédagogiques d'exploitation des chansons.

Pour ce qui est des histoires et des contes, un point à remarquer dans leur exploitation est l'existence d'un vocabulaire interactif avec hypertexte : il y a des mots supposés inconnus soulignés dans le texte qui renvoient à des définitions, accompagnées ou non par des images ou à des textes explicatifs parfois amusants. Voici un exemple qui présente un texte avec les mots soulignés en hypertexte :



The screenshot shows a web page titled "L'enquête" (The Investigation) with a sub-header "Le crime - intermédiaire". On the left, there is a sidebar menu under "EXERCICES" with various grammar topics like "Compréhension", "Imparfait", "Passé composé 1", etc. The main content area features a crime story. The text includes several words underlined in red, which are interactive links. A mouse cursor is shown hovering over the word "découvrir". To the right of the text, there is an image of a woman and a pair of headphones with the text "Écoutez le texte". A "Retour" button is visible in the top right corner of the main content area.

Fig. 6. Vocabulaire avec hypertexte

Pour les niveaux avancés de français, les vidéos sur des thèmes très différents - pays lointains, voyages, culture et civilisation - sont à la disposition du professeur. Elles complètent très bien les exercices de lexique, même sur les thèmes les plus simples comme *Les magasins*, *Au marché*, *La famille*, *La maison*, etc. Les vidéos offrent l'occasion de réunir le vocabulaire enseigné en morceaux dans un tout unitaire qui comprend non seulement les mots et les expressions appris, mais un vocabulaire complexe, spécifique à une situation de communication authentique. Sur le même thème, les vidéos peuvent être groupées selon les degrés de difficulté, elles peuvent donc être utilisées à tous les niveaux de français.

Un grand avantage des supports multimédia est le fait qu'ils

constituent des points de départ pour la conversation, car assez souvent les leçons qui se déroulent sur l'ordinateur sont relativement passives du point de vue de l'expression orale et de la conversation. Une ressource importante de vidéos - documents authentiques est le site de TV5 qui regroupe le matériel par grands thèmes et où on peut choisir le degré de difficulté des exercices de compréhension.

Toujours pour les avancés, à part les dictionnaires - simple ou visuels - il y a des sites intéressants qui expliquent le vocabulaire scientifique à l'aide des vidéos sur le thème respectif Voici un tel exemple:

Lexique Vidéo et Audio sur Internet
Ressources audio et vidéo pour le vocabulaire en classe de FLE

28 août 2010
La famille

Unité 2 - La famille

La famille
02:01 DailyMotion

Je vous présente quelques membres de ma famille. [E]
Je vais vous présenter les enfants de mes soeurs. [E]
Voici Valérie, la fille de ma soeur Manon. Elle est très délicate et tranquille. Elle aime bien son frère Sébastien, ils s'entendent bien ensemble. [E]

PRONONCIATION	VOCABULAIRE
[y] rue, plus [E]	quelques: algunos
/E/ vais, mes, frère [E]	membres: miembros
/OE/ je, soeur, neveu, [E]	enfants: hijos
ce [E]	soeurs: hermanas
/O/ aussi, fort [E]	fil/ fille: hijo/ hija
[u] autour [E]	neveu: sobrino
[wA] voilà [E]	aussi: también
[i] famille, fille, gentille [E]	très: muy
/E/ un, bien [E]	vitt: vive

LA FAMILLE - Tourdumonde 2
<http://www3.unileon.es/dp/dfm/fienet/courstourdumonde/L1a2.htm#Lafamille>

Vidéo - La famille - Dailymotion
<http://www.dailymotion.com/video/47720>

CALENDRIER
SEPTEMBRE 2010
dim lun mar mer jeu ven sam
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30

CATÉGORIES
[animaux](#)
[corps](#)
[Documents / Outils](#)
[famille](#)
[interdiction](#)
[interrogation](#)
[maison](#)
[métiers](#)
[nationalités](#)
[nourriture](#)
[possession](#)
[temps](#)
[transports](#)
[vêtements](#)
[ville](#)

DERNIERS MESSAGES

Fig. 7. Vidéo sur la famille

1.4. Le rôle des produits numériques dans l'enseignement des langues

Pour ce qui est de la prononciation, donc pour un niveau débutant, il y a des exercices qui demandent et vérifient la prononciation des élèves, mais, pour les rendre utilisables, il est assez souvent nécessaire de télécharger des logiciels spécifiques qui ont besoin d'une certaine quantité de mémoire dans l'ordinateur. Nous avons mis un accent particulier sur l'emploi des jeux dans ce type de leçons, car on peut trouver sur l'Internet plein d'exercices qui sont des jeux et qui sont employés surtout pour la consolidation et la vérification des connaissances.

Les jeux de type *Le pendu*, *Le jeu de l'oie* ou les mots croisés sont les plus fréquents pour la vérification du vocabulaire. L'exemple suivant aide en offrant des phrases-contextes écrites et orales pour les mots cherchés.



Fig. 8 Vérification par des mots croisés

L'avantage du web dans l'exploitation de ces documents consiste en cela que la modalité d'exploitation est déjà toute faite du point de vue didactique, représentant ainsi un avantage pour les professeurs et permettant aux élèves un déroulement de l'exercice dans un rythme personnel.

En ce qui concerne la grammaire, malgré tous les efforts, on bute toujours sur les mêmes exercices structuraux. Ce qui peut varier dans leur cas et peut les différencier des exercices structuraux sur le papier est le fait, pourtant très important du point de vue pédagogique, qu'ils sont interactifs. Les élèves peuvent se vérifier seuls, travailler dans leur propre rythme en revenant sur les problèmes difficiles et les réponses erronées et recevant ainsi des feedbacks intéressants. La manière de corriger ces exercices est très variée. Voici quelques modalités de réponses à la vérification : par un pourcentage ; par une note ; par un score ; par des commentaires qui se rapportent à la correction (précision) de la réponse ou à la capacité de l'élève (niveau de connaissances sur le sujet ou niveau d'intelligence) ; renvoi à des explications grammaticales dans le cas des réponses erronées.

Ces types d'exercices se prêtent très bien à des vérifications, tant pour la grammaire que pour le lexique. Un autre avantage que présentent les exercices structuraux sur l'ordinateur, à la différence des exercices du même type sur le support papier, est le fait que les élèves doivent agir dans des manières différentes et attrayantes pour donner la réponse : écrire dans une case, choisir dans une liste déroulante la bonne réponse, glisser avec le curseur la bonne réponse, arranger des phrases du genre puzzle, etc.

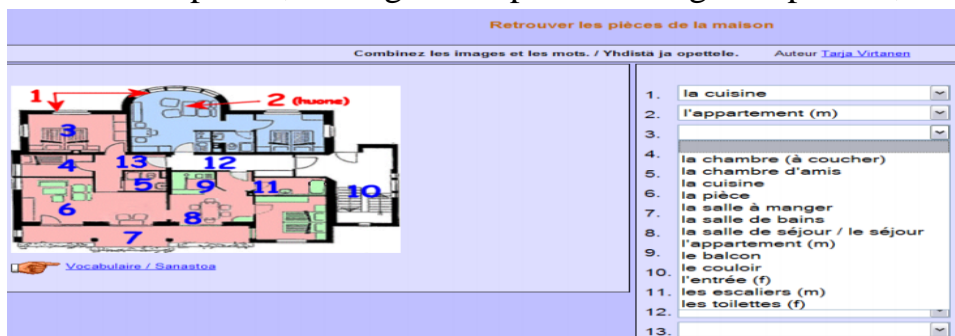


Fig. 9 Exercice de vérification par choix dans une liste déroulante

Une aide importante dans l'apprentissage de la grammaire, surtout pour la partie verbale, est apportée par les conjugueurs qui présentent en ligne la conjugaison automate de tous les verbes, ainsi que toutes les informations nécessaires pour la conjugaison.

L'orthographe peut être exercée dans de nombreuses dictées qui se trouvent sur l'Internet ou peut être corrigée en cherchant l'orthographe correcte sur des sites spécialisés ou à l'aide des correcteurs de texte tel *Bonpatron*.

Comme les exercices de grammaire, malgré ces éléments de «jeu», sont assez pauvres en images ou animation, nous avons conseillé le choix des leçons mixtes grammaire-lexique.

Un autre type intéressant de sites mixtes et celui des sites qui sont construits sur un thème, qui contiennent du lexique et de la grammaire en même temps, hiérarchisés en fonction du niveau des élèves. La plupart sont très bien conçus du point de vue didactique, ce qui offre une aide importante aux professeurs qui pourraient ainsi dérouler leurs activités sur des leçons toutes-faites. Ce thème peut être policier (Polarfle), sur la vie courante (Chez Mimi), sur la ville (Chloé ou les aventures d'une parisienne) sur la profession (Comment vont les affaires ?), sur des situations de communication (Françaventures), etc. Il s'agit surtout des méthodes interactives en ligne.

Les questions de contrôle :

1. Qu'est-ce que le multimédia?
2. Quels sont les composants de multimédia ?
3. Citez des exemples des moyens numériques de multimédia.
4. Quels sont les domaines où sont utilisés les produits multimédias ?

Bibliographie:

1. Legros D. Crinon J. Psychologie des apprentissages et multimédia. Paris, A. Colin, 2012.228 p.
2. Crinon, J. Gautellier, C. Apprendre avec le multimédia et Internet. Paris, Retz, 2001.
3. Князева Г.В. Применение мультимедийных технологий в образовательных учреждениях, Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева, выпуск № 16 / 2010,

IV. АМАЛИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР

Thème - 1. Les ressources numériques dans l'enseignement

L'objectif du cours : Présenter le rôle des ressources numériques dans l'enseignement des langues étrangères et favoriser, créer des conditions nécessaires en matière pour les participants.

Le problème à étudier: Prendre connaissance des techniques de conception des ressources numériques et en créer des analogues.

L'exemple du travail:

Introduction

Dans le contexte de l'émergence des technologies nouvelles et face au rôle qu'elles semblent pouvoir jouer dans l'enseignement, c'est plus précisément l'intégration d'Internet dans un enseignement de langue qui est considérée ici. Un nouvel environnement techno-pédagogique est en train de s'imposer dans nos établissements scolaires. Notre objectif est de montrer que les apports des TICE sont nombreux et se manifestent fort lors de la mise en place de projets de classe motivants et valorisants, intégrés à des projets de communication authentique et que cette innovation interpelle des pratiques et des méthodes nouvelles exigeant aussi la prise en considération des aspects psychologiques et comportementaux.

Intégration des TICE dans le système éducatif

Par intégration, nous entendons toute insertion de l'outil technologique, au cours d'une ou plusieurs séances, dans une séquence pédagogique globale, dont les objectifs ont été clairement déterminés. Pour chaque phase les modalités de réalisation sont explicitées en termes de prérequis, d'objets, de déroulement de la tâche, d'évaluation, afin que l'ensemble constitue un dispositif didactique cohérent. Pour Mangenot « l'intégration (des Tice), c'est quand l'outil informatique est mis avec efficacité au service des apprentissages ». Selon une perspective systémique, l'efficacité présuppose qu'il y ait des gains en termes de temps d'apprentissage, de réduction de la taille des groupes, d'activité plus grande de chaque apprenant, d'appropriation meilleure et finalement de motivation. Pour mettre en évidence les modalités de cette intégration en classe de langue, il faudrait définir un cadre théorique pour des recherches sur l'utilisation des technologies nouvelles dans l'enseignement des langues étrangères, en tenant compte des recherches menées dans des disciplines connexes tout en justifiant cette volonté d'intégrer les nouvelles technologies dans un enseignement de langue, Il faudrait également définir les lignes directrices pour une mise à profit d'Internet dans un enseignement de langue étrangère, en l'occurrence le français, en considérant les applications actuelles et en tenant compte des expériences antérieures et appliquer des principes définis dans un premier temps au sein d'un système d'apprentissage du français langue étrangère sur Internet.

Problématique et hypothèses

Nous tenterons dans notre cours de répondre aux questions relatives à l'apport des TICE dans l'enseignement du FLE en partant de l'approche centrée sur «la tâche» et sur «le scénario pédagogique». Quels sont les obstacles de l'intégration des nouvelles technologies en éducation ? Comment intégrer les TICE en classe de langue de manière à favoriser la motivation, l'activité et l'autonomie de l'apprenant ? Quels seraient les intérêts pédagogiques de leur usage en FLE ? L'intégration des TICE devant s'inscrire dans la perspective de la tâche et de projet, impliquant ainsi un certain type de pédagogie, il conviendrait donc de transformer notre pédagogie et de dépasser la méthode traditionnelle. Comment transformer les pratiques pédagogiques ?

Nous formulons les hypothèses selon lesquelles les TICE favorisent chez l'apprenant un nouveau mode d'acquisition des savoirs et des savoir-faire car elles permettent notamment:

- d'accrocher et motiver: les TIC tendent à susciter l'intérêt et la motivation des apprenants.

- de co-construire ses connaissances: les chercheurs socioconstructivistes s'accordent tous sur le fait que les interactions sociales favorisent en grande partie l'apprentissage et les TIC se révèlent être d'un grand soutien aux interactions;

- d'améliorer ses capacités cognitives : Les différents usages de l'ordinateur et de l'Internet permettent également d'améliorer les productions des apprenants en favorisant la réflexion;

- apprendre en autonomie.

3. Cadre théorique

Dans le cadre de notre cours sur les rapports entre TICE et processus d'apprentissage et sur le développement de compétences chez les apprenants dans un environnement TICE, nous nous appuyons sur les théories sociocognitives et constructivistes de l'apprentissage et sur les deux approches : actionnelle et systémique

3.1. Perspective actionnelle

Dans une didactique moderne des langues, l'idée de tâche est primordiale, elle correspond à la définition de l'approche actionnelle promue par le Cadre européen commun de référence (CECR 2000):

« La perspective privilégiée ici est, très généralement aussi, de type actionnel en ce qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. Si les actes de parole se réalisent dans des activités langagières, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification. » (CECR 2000: 15)

La tâche en elle-même est définie par le CECR de la façon suivante: Il y a « tâche » dans la mesure où l'action est le fait d'un (ou de plusieurs) sujet(s) qui y mobilise(nt) stratégiquement les compétences dont il(s) dispose(nt) en vue de parvenir à un résultat déterminé. La perspective actionnelle donne un cadre

dynamique au concept de tâche afin de relancer la motivation des apprenants, qui peut se construire à travers la réalisation de tâches réalistes, c'est-à-dire de tâches présentant un défi intellectuel réel, soit un problème à résoudre dont la solution n'est pas connue à l'avance. Une tâche efficace déclenche le processus d'apprentissage qui conduit l'apprenant à construire ses connaissances par stades successifs. Elle est le moyen d'interagir avec l'environnement langagier.

Perspective systémique

Dans une perspective systémique, l'apprenant est un membre actif de son environnement d'apprentissage car il co-construit ses connaissances en interagissant avec les autres membres de son environnement (enseignants, collègues, élèves) ainsi que les outils utilisés lors de son apprentissage. Inspiré par une telle perspective, Mangenot a tenté d'énumérer les différentes variables qui entrent en jeu dans l'intégration des Tice citant ainsi l'institution, les enseignants, les apprenants, les logiciels disponibles et le dispositif spatial humain.

Selon Mangenot, chacune de ces variables a des caractéristiques qui vont intervenir dans l'intégration des Tice et dans les changements pédagogiques qui en découleront. Par exemple, une des caractéristiques de l'institution est qu'elle entraîne certaines contraintes spatio-temporelles telles que la distribution des salles et des horaires. Ces contraintes joueront un rôle dans l'intégration des Tice et entraîneront des changements pédagogiques spécifiques.

Scénario pédagogique

Si les TICE offrent de réelles possibilités en matière de recherche d'information, de modalités de présentation de celle-ci, d'aide à l'activité comme la lecture, l'écriture, ou la résolution de problèmes, il n'en reste pas moins qu'en matière d'enseignement ou autre, les moyens techniques n'engendrent pas naturellement les méthodes nécessaires pour une utilisation efficace et que des scénarios didactiques appropriés doivent être mis au point afin de tirer parti de toutes leurs fonctionnalités.

Qu'entendons-nous par « scénario pédagogique » ?

La notion de scénario pédagogique s'entend en relation avec la notion de tâche d'apprentissage englobée dans une action sociale. Le scénario se trouve défini comme une mise en situation en vue de la réalisation d'une action collective dans notre cas. Bibeau (2004) définit le scénario comme « Un instrument d'explicitation et de communication d'un projet de formation ou de déploiement d'activités d'intégration des TIC. À ce titre, le scénario décrit la planification d'un événement d'apprentissage organisé au profit d'apprenants déterminés dans le contexte d'activités à entreprendre (recherche d'information, poser un jugement, évaluer une assertion, écrire un texte, etc.) pour favoriser l'apprentissage avec les technologies. La notion de scénario peut recouvrir en partie les termes de projets, de séquence pédagogique, d'usages pédagogiques de moyens d'enseignement-apprentissage tels qu'ils sont généralement compris en pédagogie. Un scénario pédagogique présente une activité d'apprentissage « clé en main » initié par un enseignant afin d'encadrer les apprentissages de ses élèves (avant, pendant et après l'activité avec mise en situation, ressources didactiques, fiches d'évaluation, etc.).

Un scénario pédagogique présente une démarche visant l'atteinte d'objectifs pédagogiques et l'acquisition de compétences générales ou transversales reliées à une ou plusieurs disciplines selon les modalités et les spécifications du Programme d'étude. Le scénario donne lieu à un projet, une activité particulière d'apprentissage, dont la réalisation fait appel aux ressources de l'Internet et aussi, éventuellement, à des documents imprimés, audiovisuels ou multimédia⁴.

Quelques obstacles à l'intégration des TICE en Ouzbékistan

En Ouzbékistan, le manque de concertation lors de la prise de décisions, la volatilité des responsabilités et centres de décision dans le système scolaire, et l'influence négative des différents problèmes actuels du système éducatif représentent, sans doute les principaux freins à l'intégration des technologies éducatives.

En outre, à l'absence de planification, au niveau local, et de vision à long terme dans le processus d'intégration des TIC à l'école, s'ajoute le fait que certains acteurs doutent que l'intégration des technologies à l'école soit une priorité pour l'école.

Insuffisance des ressources financières en matière de TIC

Nous avons constaté que le nombre d'ordinateurs pour chaque établissement demeure insuffisant et très peu d'enseignants y ont recours, ces derniers n'étant pas convaincus de l'utilité pédagogique de ces outils technologiques et ne les utilisent que pour la gestion pédagogique et la préparation d'examens. A cela s'ajoute un débit Internet réduit si les apprenants travaillent à domicile ainsi que des ordinateurs avec des performances modestes et un accès au matériel du lycée ou des universités uniquement durant les heures d'ouverture de l'établissement.

Disponibilité des ressources numériques : L'insuffisance relative en quantité, en qualité et en pertinence des ressources et des contenus numériques éducatifs est l'un des points à souligner. Nous avons constaté que les autres problèmes d'intégration des TIC sont liés à leur appropriation par le personnel enseignant, au financement, au développement, à l'indexation normalisée et au repérage, à l'évaluation et à la certification des contenus numériques, au respect du droit d'auteur et à la sécurité pour les jeunes élèves de la navigation sur Internet. Le personnel enseignant critique souvent la qualité et la validité des contenus numériques qui sont offerts sur le Web.

Manque de formation des enseignants : La formation initiale des enseignants ne met pas l'accent sur l'utilisation et l'intégration pédagogique des TIC. Perrenoud a identifié dix nouvelles compétences pour enseigner, parmi lesquelles : Se servir des technologies nouvelles « TIC ». Lebrun, de son côté, affirme que : « L'importance de l'information, du support technique et du soutien pédagogique aux enseignants est une priorité pour que les technologies catalysent réellement un nouveau pédagogique. Sans cela, les nouvelles technologies permettront au mieux de reproduire les anciennes pédagogies. En d'autres mots, cela convient à dire que si les enseignants ne sont pas formés à ces technologies, dans bien des cas, ils risquent tout simplement de perpétuer les méthodes traditionnelles d'enseignement en utilisant un nouveau médium.»

Le maigre partage de matériel didactique conçu par les enseignants qui ne disposent pas tous d'un ordinateur personnel, le peu de temps pour faire l'apprentissage des TIC et aucun temps reconnu pour la création de matériel didactique numérisé. A cela s'ajoute les pratiques traditionnelles qui se prêtent mal à une pédagogie qui intègre les TIC. En effet, la majorité des enseignants associent les TIC à un alourdissement de la tâche et à une foule de problèmes d'ordre technique et y voient une menace au pouvoir de l'enseignant dans sa classe : elles séduisent l'élève et pourraient amener l'enseignant, dans certains contextes, à penser qu'il n'a plus le contrôle sur les apprenants.

Comment réussir l'intégration des TICE dans l'enseignement des langues en Ouzbékistan ?

Il faudrait soulever ces obstacles et opter pour le changement des pratiques pédagogiques notamment par l'implication des individus dans une dynamique de changement en adoptant l'approche par projets pour accélérer l'exploitation des TICE. Il serait désormais nécessaire de penser à une planification au niveau local, à la reconnaissance morale et matérielle des initiatives réussies, à l'évaluation des réalisations (en sanctionnant réussites et échecs) par les conseils et instances concernés.

Méthodologie de la recherche et descriptif de l'expérience

Dans le cadre d'un cours consacré à l'utilisation d'Internet en classe de FLE, il a été organisé une expérience, en février 2018, une expérience avec un groupe de 20 élèves d'un lycée de la ville de Tachkent. Cette expérience consistait à créer un blog en suivant des consignes bien déterminées. Un blog est un journal de bord « log » sur la toile « web », une sorte de site régulièrement mis à jour au sein duquel les textes récents s'affichent en haut de page avec le nom de son auteur, la date et l'heure de sa rédaction. Il permet d'ajouter du texte, du son et des images.

Nous avons opté pour la création d'un blog car ce dernier est motivant pour les élèves qui avancent à leur rythme mais aussi gratuit et modifiable à tout moment. Il développe l'écriture, la création et l'imagination en facilitant la publication de travaux collaboratifs et la communication avec autrui. Il favorise ainsi la communication réelle, le travail collaboratif entre les enseignants et les étudiants et le développement de contacts interculturels.

Expérience : l'objectif étant de rédiger un travail collaboratif, la consigne était présentée comme suit :

Rédigez un article dans lequel vous présenterez Votre établissement scolaire
Votre classe Vos enseignants

Vos activités scolaires et extrascolaires Vos problèmes actuels Autres sujets libres
Vous devrez utiliser le traitement de textes, créer un blog commun et publier des photos de votre établissement. Vous devrez également répondre aux différents commentaires. Outils linguistiques:

Vous devez utiliser au moins une fois Les présentatifs La voix active/passive La concordance des temps Les pronoms relatifs

Après correction, les articles et commentaires seront publiés sur un blog commun.

Définition des étapes

Communication de la tâche et du cadre de l'activité

Cela s'est fait en une séance pendant laquelle les élèves ont posé des questions concernant la réalisation du blog et de la liberté des thèmes. Ils ont pris connaissance des étapes de l'activité, des tâches à accomplir, des consignes et des échéances. Par la suite les séances consacrées à cette activité spécifique ont eu lieu en salle d'informatique (dans la mesure du possible une fois par semaine).

Le déroulement

Le groupe de 20 élèves a fonctionné par groupe de quatre. Le pré-requis était la connaissance de l'outil mais les quelques élèves peu familiarisés avec l'ordinateur et les blogs se sont retrouvés tout naturellement avec des élèves qui maîtrisait les fonctions de l'ordinateur et qui avaient déjà créé des blogs personnels. Tous les groupes avaient à leur disposition des disquettes et clé USB pour insérer des photos extérieures au fichier images ou à la bibliothèque. Les élèves devaient réaliser leurs textes directement au traitement de texte avec correction possible apportée par l'enseignant circulant entre les groupes.

Dans un premier temps Chaque groupe d'élèves ont rédigé en classe, un petit article en fonction du thème choisi en s'attachant à les rendre très descriptifs et rendant compte de leur vie au lycée. L'enseignant a ensuite demandé aux élèves de faire des photos pour illustrer leurs articles.

Deuxième temps : Accès à la salle informatique pour la rédaction avec le traitement de textes. Passage de l'enseignant pour venir en aide aux élèves et apporter les corrections nécessaires.

Dans un troisième temps Des recherches ont été faites sur le site du CEM pour donner des informations et les intégrer dans l'article. Puis création du blog et publication des articles.

Les questions de contrôle :

1. Quelles sont les possibilités d'utilisation des tic en enseignement ?
2. Parlez des enjeux d'utilisation des tics.
3. Quelles sont les conditions de réussite de l'intégration des tics dans l'enseignement ?

Bibliographie:

1. Азизходжаева Н.Н. Педагогик технологиялар ва педагогик маҳорат. – Т.: Молия, 2003. – 192 б.
2. Devauchelle B. Multimédialiser l'école ? Enseignement et formation à l'heure numérique. Paris : Hachette, 2009.

Thème - 2. La conception des ressources numériques

L'objectif du cours : Apprendre les bases méthodologiques de la conception des ressources numériques pour l'enseignement des langues étrangères. Apprendre

l'expérience des pays étrangers. Etudier les sites d'Internet qui proposent des ressources numériques.

Le problème à étudier: Prendre connaissance des techniques de conception des ressources numériques et en créer des analogues.

L'exemple du travail:

Comment mettre en place et développer des technologies numériques au sein des établissements pour permettre à tous les membres de la communauté éducative (élève, professeur et personnel) d'être formée aux outils qu'ils sont ou seront amenés à utiliser ?

Avec l'essor fulgurant des flux électroniques, la diffusion d'informations et les pratiques documentaires sont en évolution constante. De fait, la définition de la politique documentaire implique actuellement une réflexion sur la place à accorder aux ressources numériques dans les CDI. Leur développement s'opère en étroite complémentarité avec les autres supports. De plus en plus, le réel besoin n'est plus celui de services et produits documentaires traditionnels, mais de services et produits élaborés de façon ciblée, dans un contexte d'utilisation particulier et à un niveau d'élaboration adapté.

I . Les contraintes spécifiques aux ressources numériques

Tout d'abord mise au point autour des termes :

Une bibliothèque numérique est une collection organisée de documents électroniques en accès libre et généralement gratuit sur Internet, associée à une interface permettant la recherche et la consultation de documents.

Une bibliothèque électronique est un ensemble de documents accessibles par voie électronique grâce à l'utilisation de technologies numériques permettant d'acquérir, de stocker, de conserver et de diffuser ces documents.

Equivalent anglais : electronic library Termes synonymes

Bibliothèque virtuelle Cyberbibliothèque

Il est devenu essentiel d'intégrer les ressources numériques à l'offre documentaire proposée au sein des CDI. Le problème qui se pose à nous est celui des choix et des moyens.

Contraintes techniques

Il faut pouvoir s'adapter à de nouvelles méthodes de travail, et pour cela se poser certaines questions...comme par exemple quels outils peut-on utiliser pour intégrer ces ressources ? L'évidence se porte sur un portail documentaire, quel qu'il soit (PMB ou Esidoc), néanmoins nous ne pouvons pas ignorer les ENT derrière lesquels s'organisent également les ressources numériques à l'exemple de Lili pour l'Académie de Créteil.

Le CRDP de Poitiers a du reste intégré au portail Esidoc un certain nombre de ressources numériques (Usuels, bibliothèques numériques,...). La question est que pouvons-nous intégrer et où ?

Dans cette réflexion sur la mise en place de ces ressources, ce sont les contraintes matérielles qui apparaissent de suite, en effet, il existe de grandes disparités dans le parc informatique des établissements :

Problème d'ordinateurs à disposition des publics,

Mais aussi moyen humain en terme de maintenance de ce parc.

L'accès aux documents : la démultiplication des mots de passe pose des problèmes : mot de passe pour accéder au réseau, mot de passe pour le compte E.sidoc, mot de passe pour des ressources payantes type « lesite.TV »...

Des politiques documentaires spécifiques

Dans l'état actuel, il n'est pas possible d'envisager l'achat de documents en doublons (forme papier, forme virtuelle), il faut donc dans une démarche de maîtrise des coups, rechercher une certaine complémentarité entre les deux types de support, le support numérique doit apporter une valeur ajoutée pour les publics. Il faut tout de même soulever un point essentiel c'est le coût des ressources numériques, ces ressources s'additionne aux collections existantes et cela se traduit par un investissement supplémentaire et donc une ligne budgétaire spécifique ou tout du moins une augmentation du budget. La justification de ces nouvelles dépenses est liée à une utilisation avérée de ces ressources.

II. Les enjeux de la mise en place des ressources numériques

Que fait un documentaliste ?

Il trouve, crée et trie des ressources : Netvibes, Delicious, Calaméo, Scoop.it!

Il met en valeur ses collections : Blogs, Facebook, Pearltrees, Calaméo .

Il crée des animations autour de ses collections : FlickrR, Facebook. Il ajoute à son portail des ressources numériques...

Proposer à nos usagers des contenus de qualité, sélectionnés par des professionnels de l'information

On distingue 2 types de fournisseurs ou agrégateurs de ressources numériques en ligne : les fournisseurs de ressources libres de droits et les fournisseurs de ressources sous licence de droits.

- Les ressources numériques adaptées à nos publics existantes gratuitement

Petit panorama de l'offre numérique : Richesse et diversité

- *e-books*
- *périodiques électroniques*
- *presse en ligne*
- *fonds patrimoniaux numérisés*

- *musique en téléchargement - vidéo à la demande -jeux vidéo*
- *littérature scientifique*
- *Production pédagogique (cours, exercices, rapport de stage)*

Typologie des ressources libres de droits

● Les fonds patrimoniaux

Ce sont des ressources faisant partie du domaine public et accessibles à tous

Archives sonores de la BPI

Retrouvez sur ce site l'enregistrement des débats, conférences et colloques organisés par la Bpi.

<http://archives-sonores.bpi.fr/>

L'INA

L'Ina est une entreprise publique culturelle de l'audiovisuel chargée de la sauvegarde, de la valorisation et de la transmission de notre patrimoine audiovisuel.

<http://www.ina.fr>

● **Ressources pour la formation / l'autoformation**

Proposer à nos usagers des ressources numériques en complément des documents présents dans les CDI.

Langues étrangères. Audio-Lingua est une base de données collaborative de fichiers audio mp3 libres de droits pour une utilisation pédagogique ou personnelle

<http://www.audio-lingua.eu>

English by your self vous invite à vous informer, vous divertir et apprendre l'anglais autrement. Ce centre de ressources pédagogiques (jeux, vidéos, films d'actualités, etc.) du CNED propose des espaces et activités selon l'âge, le niveau et les besoins de l'apprenant. Par exemple, l'espace Liveradio donne accès aux télévisions et radios anglophones : BBC, CNN, etc.

<http://www.englishbvyourself.fr>

Lingu@net World Wide est un centre multilingue pour l'apprentissage des langues étrangères. Il propose des informations et des liens vers des ressources issues du monde entier. <http://www.linguanet-worldwide.org>

Annuformation est un annuaire de cours de langues gratuits en ligne, <http://annuformation.free.fr>

FLE. La médiathèque de Noisy-le-Sec offre un mini site destiné aux personnes en apprentissage de la langue française. Il donne accès à une sélection de sites consacrés à l'initiation à Internet, l'apprentissage du français et des liens vers des sites qui facilitent la vie quotidienne. <http://www.mediatheque-noisylesec.org/fle>

La chaîne de télévision internationale francophone, TV5 MONDE, propose d'apprendre le français, via un espace dédié, en s'informant sur l'état du monde.

L'espace enseigner.tv invite les enseignants à utiliser une sélection de vidéos adaptées aux débutants, <http://www.tv5.org>

RFI, Radio France Internationale propose également diverses activités et exercices pour l'apprentissage du français : un journal, par exemple, présente l'actualité avec des mots simples et explique les événements dans leur contexte, http://www.rfi.fr/lffr/statiques/accueil_apprendre.asp

Français facile, un site gratuit de soutien scolaire pour apprendre le français, <http://www.francaisfacile.com>

Le site **Orthonet** créé par le Conseil international de la langue française (CILF). <http://orthonet.sdv.fr/>

Bureautique. Formation gratuite propose un choix de cours sur différents logiciels informatiques et l'utilisation d'un ordinateur : excel, photoshop, flash, skype, google ... <http://www.formationgratuite.com> Et aussi des cours et vidéos sur les logiciels du pack de :

Microsoft Office sur <http://www.cterrier.com>

Open Office avec Misfu.

Connaissances de base pour adultes

L'Afpa, association nationale pour la formation professionnelle des adultes, propose une Web Tv qui met à disposition des apprenants et enseignants une large palette de vidéos pour découvrir les métiers (chaine Métiers) ou maîtriser les connaissances de base en mathématiques, français, physique, TIC, culture générale, comptabilité... (chaine Formation tout au long de la vie), <http://webtv.afpa.fr>

Soutien scolaire

Soutienscolairemonde.com est un site francophone qui donne accès à une diversité de ressources pour tous les niveaux, tous les âges de 3 à 18 ans et tous les pays : vidéos, fiches, jeux ...

Et également des espaces collaboratifs :

Cyberpapy.com : forum intergénérationnel

Devoirs.fr : site d'entraide pour faire ses devoirs qui renvoie également vers les sites des partenaires.

● Les grands sites de presse en ligne

Les grands quotidiens nationaux proposent maintenant tous une version électronique. Elle est complémentaire du papier et constitue une forme de diversification sur support numérique. L'information y est rafraîchie tout au long de la journée.

Le public y est lui-même impliqué : il y a possibilité de réagir ou de commenter les articles (cette fonctionnalité est parfois réservée aux abonnés, comme dans Le Monde.fr).

Le Monde.fr

Journal en ligne complet, mis à jour en continu et proposant un traitement multimédia et interactif de toute

l'actualité nationale et internationale. Archives payantes

Libération

Le site propose les mêmes rubriques que l'édition papier, étayées de documents multimédia. Certains articles sont réservés aux abonnés. Archives payantes.

Le Figaro

Articles de la version papier et ses suppléments

La Tribune

Actualités économiques françaises et internationales. Même rubriques que dans l'édition papier. Une partie des archives reste accessible gratuitement

Les Echos

Actualités économiques françaises et internationales. La lecture de certains articles est réservée aux abonnés. L'accès aux archives est payant

Cette liste n'est pas exhaustive, à chacun de sélectionner les titres en fonction de ses publics.

Les « pures players »

L'expression "**pure player**" a été popularisée pour désigner les entreprises oeuvrant uniquement sur Internet. Elle est maintenant associée **aux médias** qui n'existent que sous **forme électronique**. Ils sont financés par la publicité, pour la plupart, ou par abonnement. Les "pure players" font la part belle aux internautes : leur participation, dans des commentaires ou réactions, alimente le débat.

Rue89

Rue89 est un site Web d'information et de débat participatif créé par d'anciens journalistes de Libération. Il s'agit d'un pure player, dont le contenu, financé en partie par la publicité, est en accès libre et gratuit.

Owni

Owni est un site d'information et de débat sur l'évolution de la société numérique en France et en Europe. Il propose un débat public constructif, critique et également une éducation populaire au numérique.

Slate.fr

Slate.fr fonctionne selon la formule magazine : ni actualités, ni scoop. Le site s'organise autour du magazine (articles rédigés par la rédaction française ou traduits de l'édition américaine Slate.com), des blogs, et des réactions des internautes.

• Bibliothèques de livres numériques

- Bibliothèques de livres numériques

Paris littéraire

Des classiques géo localisés à télécharger gratuitement. "Cette bibliographie propose donc des titres géo localisés avec des extraits de circonstance et des liens qui pointent les notices des livres à télécharger gratuitement." <http://bl4-siRbermes.apps.paris.fr/medias>

BNF : livres à feuilleter

En accompagnement des expositions virtuelles de la BNF, des manuscrits médiévaux ont été numérisés. Ils peuvent être consultés sur le site de la BNF dans la rubrique "Bibliothèque de livres à feuilleter ". Sont proposés : Le sacramentaire de Charles Le Chauve, la Chanson de Roland, le Roman de la Rose, le Roman de Lancelot, le Roman d'Alexandre... <http://expositions.bnf.fr/livres/index.htm>

La Bibliothèque Electronique du Québec

La BEQ propose plus d'un millier de livres en français qui sont essentiellement des classiques d'auteurs du 20ème siècle ou de philosophie.

<http://beq.ebooksgratuits.com>

Projet Gutenberg

Gutenberg est un projet de bibliothèque numérique libre qui existe depuis 1971 et regroupe plus de 20.000 documents du domaine public dont 1.010 en français, <http://www.gutenberg.org>

Bibliothèques numériques Bibliotheca Augustana

Bibliothèque virtuelle réalisée à Augsbourg (Allemagne) possède un accès par siècles. Tous les auteurs ne sont pas traités mais ceux qui le sont, sont accompagnés d'une courte biographie et d'œuvres choisies numérisées. http://www.hs-augsburg.de/~harsch/gaHica/Chronologie/f_chrono.html

ABU : la bibliothèque universelle

La Bibliothèque Universelle de l'Association des Bibliophiles Universels (ABU prononcer "abou") est une association loi de 1901 fondée en avril 1993 qui a pour objectif le développement et la promotion des supports numériques permettant la libre manipulation de l'information, l'application de ces techniques à la diffusion des travaux de recherche des membres et d'informations du domaine public. Hébergée par l'équipe "Multimédia et Interaction Homme-Machine" du CEDRIC (Centre d'Etudes et De Recherche en Informatique), au CNAM Paris, cette bibliothèque numérique donne un accès facile aux livres numérisés grâce au catalogue (auteurs et textes). <http://abu.cnam.fr/>

Gallica, bibliothèque numérique de la BNF

Proposé par la Bibliothèque Nationale de France, Gallica offre l'accès à une collection numérique de documents sous types de supports : imprimés (monographies, périodiques et presse) en mode image et en mode texte, manuscrits, documents sonores, documents iconographiques, cartes et plans. Cette

bibliothèque est représentative des grands auteurs français et des courants de recherche et de réflexion par delà les siècles. Composée de documents rares ou difficiles d'accès, cette sélection est complétée par des documents permettant de resituer ces œuvres dans leur contexte intellectuel, illustré par des mémoires de contemporains ou décrit et commenté dans des outils de référence (dictionnaires, bibliographies). <http://gallica.bnf.fr>

Bibliothèques numériques de Théâtre Tout molière

Ce site s'adresse à tous les publics. Il propose : les pièces à l'affiche, les colloques et publications sur Molière, une chronologie mettant en perspective la biographie de l'auteur et les événements politiques, culturels et artistiques de son temps, tous ses écrits en texte intégral (y compris les préfaces, dédicaces et poésies), un dictionnaire de 300 entrées, des portraits, frontispices d'éditions et gravures relatifs au théâtre du XVIIe siècle, une base de données bibliographique recensant environ 5000 titres d'ouvrages et d'articles, une filmographie. Il est possible de télécharger les œuvres complètes au format PDF ou de naviguer d'acte en acte. <http://www.toutmoliere.net/>

Théâtre classique

Ce site présente des pièces de théâtre en vers de la période classique (1610-1774). Un outil de recherche et de statistiques est proposé. Une histoire du théâtre, des notices biographiques historiques des auteurs, musiciens et comédiens accompagnent les textes.

<http://www.theatre-classique.fr/>

Pièces du théâtre classique

Une sélection de pièces de Corneille, Molière et Racine dans le texte de la collection des Grands Écrivains de la France. Un accès très facile par auteur et titre et une possibilité de consulter un lexique du français classique en activant les liens présents sur certains des termes présents dans le texte.

<http://cid.ens-lyon.fr/classique/index.htm>

Répertoires de bibliothèques numériques Bibliopédia

Ce site recense des bibliothèques numériques en France essentiellement. Les principales bibliothèques numériques internationales sont également présentes.

La formation des usagers

«Tous les jeunes aiment les ordinateurs et Internet ». Certains jeunes utilisateurs présentent une défiance, parfois une crainte voire une anxiété vis-à-vis des ordinateurs. En effet, il est faux de croire que parce qu'un usager est jeune, il aime les ordinateurs ! D'ailleurs, depuis quelques années, un nombre croissant

d'études s'intéresse à cette anxiété liée à l'ordinateur, cette anxiété pouvant perdurer chez des adultes refusant catégoriquement d'utiliser les nouvelles technologies.

« Quantité = qualité d'information ». Lorsqu'il est demandé aux usagers d'effectuer des recherches d'informations sur Internet ou dans tout autre environnement documentaire numérique, il n'est pas rare de voir revenir certains avec des « paquets » d'informations ou des listes d'impressions de pages Internet et/ou de références documentaires. Ces usagers (étudiants) semblent être dans une stratégie quantitative au détriment d'une stratégie qualitative, cette dernière nécessitant de lire, comprendre et évaluer la pertinence des informations ou références retenues.

« Je peux me passer de l'expert et être autonome ». La facilité d'accès aux ordinateurs et à leur contenu laisse croire à certains usagers que l'expert (l'enseignant, le documentaliste, le bibliothécaire, etc.) ne leur est d'aucune utilité.

« Outil = démarche ». La recherche d'information et/ou documentaire est avant tout une démarche intellectuelle. Or, pour certains usagers, il y a une confusion entre la démarche de recherche d'information et les outils qu'il est possible d'utiliser pour effectuer une recherche d'information. Ainsi, lorsque nous demandons à des jeunes usagers (étudiants) s'ils savent rechercher des informations sur Internet, beaucoup répondent « oui, car je sais utiliser Google ». Or, plusieurs étapes liées à la recherche d'information et/ou documentaire (par exemple, le choix des mots-clés, le choix des sources d'informations) peuvent se réaliser indépendamment de la présence d'outils informatiques. Si être conscient que ces croyances sont erronées est une nécessité, ce n'est pas suffisant pour que soient correctement appréhendés les comportements réels des usagers. Leurs attentes et véritables besoins doivent être identifiés avant la conception de notre bibliothèque numérique.

L'accès aux documents :

De manière générale, les TIC appliquées à l'enseignement, et parfois désignées sous le nom de TICE (Technologies de l'information et de la communication pour l'éducation) ou de NTF (Nouvelles technologies pour la formation) reposent sur le principe de l'accès à des ressources pédagogiques. Le recours aux TICE permet de répondre à plusieurs questions éducatives, dont celle de l'enjeu de l'accès à l'information, puisque les dispositifs de e-formation rendent les contenus pédagogiques accessibles à un plus grand nombre d'usagers (sans contraintes géographiques ou temporelles). L'interactivité offerte par les outils multimédias permet en outre de guider les élèves dans leur processus d'apprentissage et d'innover en termes d'ergonomie. Enfin, les TIC permettent aux enseignants d'actualiser rapidement leurs contenus

Dans plusieurs enquêtes, il a été montré que les trois principales attentes des utilisateurs des "bibliothèque numérique" sont les suivantes :

les contenus doivent être facilement accessibles et ne pas exiger de compétences techniques ou de connaissances en documentation particulières ;
une bibliothèque numérique doit offrir les mêmes services qu'une bibliothèque traditionnelle tels que l'affichage des dernières nouveautés acquises, la possibilité de gérer les emprunts des ouvrages, etc. ;
une bibliothèque numérique doit être conçue de manière à ce que l'utilisateur retrouve ses « marques » telles que l'obtention de l'aide d'employés.
les résultats proposés par le moteur de recherche interne à la bibliothèque numérique devraient pouvoir être filtrés et/ou organisés et/ou encore classés par l'utilisateur ;
les contenus, ou du moins une partie des contenus, devraient être téléchargeables ;
un historique personnel devrait toujours être disponible afin que chaque usager puisse stocker ses recherches et les résultats liés et ainsi les retrouver lors de ses futures utilisations ;
les systèmes devraient permettre et supporter la recherche collaborative d'information (par exemple, par le partage des « paniers » entre plusieurs utilisateurs).

Petit lexique pour s'initier...

E-book : tout ouvrage publié dans un format numérique (pdf,® html, epub, etc.)

Reader : dispositif mobile qui permet de lire des e-books et des audio-livres.

Papier électronique (e-paper) : écran fin et flexible qui imite l'apparence d'une feuille imprimée.

Encre électronique (e-ink) : procédé d'affichage des pixels sous l'effet d'une impulsion électrique.

Format : ePub et PDF (Adobe) dominant l'offre

Liseuses

« Appareils de lecture »

Cybook Opus de Booken :

Sony Reader Kindle d'Amazon Ipad d'Apple

et aussi t bientôt... Nintendo DS

III. Les techniques d'archivage des ressources numériques

Gestion des ressources numériques

La gestion des ressources numériques (traduit de l'anglais Digital Asset Management, DAM) couvre l'alimentation, l'annotation, le classement, le stockage et la recherche de ressources numériques, comme les images numériques fixes (illustrations, photos numériques, etc.) et images animées (animations, vidéos, etc.), les enregistrements sonores (musique, discours, etc.) et autres documents multimédias ou bureautiques.

Dans nos établissements nous souffrons d'un manque de moyens humains pour pouvoir effectuer toutes ces tâches en plus de la gestion physique du CDI. En effet, il faut intégrer ces documents numériques à nos bases. Il est regrettable que les outils dont disposent par exemple la BDP 77 ne soient pas transposables dans les CDI, on pourrait envisager un abonnement éducation nationale à certaines ressources incontournables (encyclopédies...) et les proposer via E.sidoc sans manipulation manuelle du documentaliste. Ainsi la question du coût, de la gestion et de l'archivage serait gérée en externe.

Outils et fonctionnalités

Les questions de contrôle :

1. Présentez les contraintes spécifiques aux ressources numériques ?
2. Quelles sont les techniques d'archivage des ressources numériques ?
3. Citez les adresses web qui sont destinés à concevoir des ressources numériques.
4. Les enjeux de la mise en place des ressources numériques

Bibliographie:

1. Азизходжаева Н.Н. Педагогик технологиялар ва педагогик маҳорат. – Т.: Молия, 2003. – 192 б.
2. Perriault J. Education et nouvelles technologies. Théorie et pratiques. Paris, Nathan, 2002.

V. КЕЙСЛАР БАНКИ

Exploiter un clip publicitaire en classe de langue

Fiche pour l'enseignant

Thème : la gestuelle en français

Niveau : A2-B1

Objectifs communicatifs et socioculturels : émettre des hypothèses, souligner ses propos par le biais d'un langage corporel approprié

Objectifs linguistiques : le vocabulaire du transport aérien

Objectifs sociolinguistiques : savoir distinguer différents registres de langue

Matériel

Fiche élève à distribuer au fur et à mesure / Un ordinateur / Un vidéo projecteur / Des haut-parleurs

Support vidéo :

Publicité Air Liberté (1999) :

<http://www.youtube.com/watch?v=mMLSaEs3Pos>

Montage des séquences :

http://www.youtube.com/watch?v=LnA5jAEx3_w

La gestuelle en français :

<http://www.youtube.com/watch?v=TdzeEl-Jd1I>

Transcription de la vidéo :

Voix-off de l'hôtesse

Mesdames et Messieurs,

Bienvenue sur ce vol.

Les issues de secours sont situées à l'avant, au milieu et à l'arrière de l'appareil.

Les ceintures s'attachent et se détachent de cette façon.

Comme à l'accoutumée nous décollerons avec deux heures de retard.

Durant le vol, nos hôtesses ne serviront ni boisson, ni repas,

Y compris aux passagers ayant payé le tarif affaire.

Le personnel de bord ayant d'autres chats à fouetter

Inutile d'utiliser le bouton d'appel !

Nous vous souhaitons un agréable voyage !

Et espérons vous revoir bientôt sur nos lignes.

Autre voix-off

Il serait temps qu'une compagnie change votre perception des vols intérieurs.

Air Liberté, vous ne pouvez pas mieux choisir !

-

Activité 1

Avant le visionnement, annoncer que l'on va travailler la gestuelle en français.
Faire une liste des gestes que les élèves connaissent déjà.
S'assurer que la liste contient les gestes associés aux expressions suivantes :
« mon œil », « avoir de l'argent », « motus et bouche cousue », « boire »

Activité 2

Faire écouter la publicité, sans l'image.

Consigne : « En vous appuyant sur ce que vous pourrez comprendre par le son, tâchez de deviner le lieu et les actions représentées dans cette publicité ».

Exemple de réponse : « le vol se passe très bien et les voyageurs discutent entre eux ; les hôtesses de l'air doivent être en train d'illustrer les gestes de sécurité »

Si nécessaire, dévoiler le nom de la compagnie aérienne à l'origine de cette publicité : « Air Liberté »

Activité 3

Distribuer la transcription incomplète aux apprenants.

Leur laisser un instant pour découvrir la transcription.

Consigne : « A deux, écoutez la publicité et complétez le texte »

Faire écouter la publicité à nouveau.

Texte corrigé :

Mesdames et Messieurs,

Bienvenue sur ce **vol**.

Les issues de secours sont situées à l'**avant**, au milieu et à l'**arrière** de l'**appareil**.

Les ceintures s'attachent et se **détachent** de cette façon.

Comme à l'accoutumée nous décollerons avec **deux heures de retard**.

Durant le vol, nos **hôtesses** ne serviront ni boisson, ni repas,

Y compris aux **passagers** ayant payé le tarif affaire.

Le personnel de bord ayant d'autres chats à fouetter

Inutile d'utiliser le bouton d'appel !

Nous vous **souhaitons** un agréable voyage !

Et espérons vous revoir bientôt sur nos **lignes**.

Autre voix-off

Il serait temps qu'une **compagnie** change votre perception des vols intérieurs.

Air Liberté, vous ne pouvez pas mieux choisir ! »

Activité 4

Distribuer le tableau à compléter aux apprenants

Consigne : « Maintenant que vous avez compris que cette compagnie assure ce vol de façon exécrationnelle, voici un tableau qui reprend le texte. Vous allez maintenant voir la publicité, toujours sans le son. Elle a été découpée en neuf séquences qui ont ensuite été mélangées. En essayant de déduire la signification des gestes de l'hôtesse, remettez dans l'ordre les séquences et complétez la colonne de gauche avec le numéro qui correspond. »

Visionner une ou deux fois si nécessaire le montage des séquences (dans le désordre)

Voix-off	Numéro de la vidéo
Les issues de secours sont situées à l'avant, au milieu et à l'arrière de l'appareil	4
Les ceintures s'attachent et se détachent de cette façon	9
Comme à l'accoutumée, nous décollerons avec deux heures de retard	7
Durant le vol, nos hôtesse ne serviront ni boisson, ni repas	1
Y compris aux passagers ayant payé le tarif affaire	2
Le personnel de bord ayant d'autres chats à fouetter	3
Inutile d'utiliser le bouton d'appel	5
Nous vous souhaitons un agréable voyage	8
Et espérons vous revoir bientôt sur nos lignes	6

Activité 5

Certains gestes sont courants, d'autres plus familiers voire vulgaires.

Avec les apprenants, classez les gestes de cette publicité en fonction de leur registre de langue.

A l'aide de la troisième vidéo « La gestuelle en français », vérifiez votre classement et découvrez de nouveaux gestes

Tableau complet des gestes vus dans cette série d'exercices :

Gestes courants	Gestes familiers	Gestes vulgaires
Boire	C'est fini	Va au diable
Avoir de l'argent	Motus et bouche cousue	

Moi	Ne rien faire de très utile (se faire les ongles)	
A deux doigts (presque)	Je m'en fiche	
A peu près	C'est du pipeau (mensonge)	
	Sous son nez (rater quelque chose)	
	Partir (se barrer)	
	Mon œil, je ne te crois pas	
	Qu'est-ce que tu me chantes ?	

Pour compléter cette approche (la liste des gestes en français est bien plus longue) nous vous invitons à rechercher d'autres vidéos sur youtube ou à consulter le site suivant :

<http://french.about.com/library/weekly/aa020901a.htm>

Activité 6

Réemploi

Production « orale » :

Demandez aux élèves de mimer, à l'aide des gestes qu'ils connaissent, une conversation que vous aurez écrite. Interdiction de parler !

Exemple de conversation (à distribuer)

- Bonjour, Tu vas bien ?
- Non, pas du tout ! J'ai trop de travail. J'en ai marre !
- Ouh la la ! Viens au cinéma avec moi !
- Non, j'ai mal a la tête.
- Alors appelle le docteur !
- D'accord.
- J'espère que ce ne sera pas grave !

Production orale ou écrite :

Diviser la classe en groupes de deux ou trois apprenants :

Alors que certains groupes sont chargés de mimer des conversations uniquement à l'aide de gestes, les autres doivent « décoder » ces gestes en les traduisant, à l'écrit, ou directement à l'oral, en français.

Pour aller plus loin :

Demander aux élèves de consulter la page internet ci-dessus et de choisir deux nouveaux gestes. Ils devront les intégrer dans un dialogue qu'ils prépareront pour le prochain cours.

Publicités

Caractéristiques générales :

1. Les caractéristiques, les atouts d'un produit, d'un service, d'une marque.
2. Un slogan, une chute, une accroche.
3. Commentaire accrocheur, percutant pour atteindre le public cible.

Objectifs

- Objectifs communicatifs : présenter un spot publicitaire, émettre des hypothèses, identifier un produit, décrire un produit, exprimer son opinion, créer des slogans, imaginer des spots publicitaires, identifier les éléments constitutifs d'un spot publicitaire.
- Objectifs (socio) linguistiques : caractériser des produits, des objets du quotidien, établir des comparaisons.
- Objectif (inter) culturel : repérer les différences culturelles dans la publicité.
- Éducation aux médias : élaborer le scénario d'un spot publicitaire.

Liste des exercices

• A2, B1, B2 Émettre des hypothèses sur le produit ou le service.

Choisir un spot dans lequel le produit ou le service vanté n'est présenté qu'à la fin. Visionner le spot sans le son. Arrêter le visionnage avant l'apparition du produit ou du service.

À deux. Imaginez quel est le produit ou le service présenté dans le spot. Justifiez votre réponse. Imaginez ce qui est dit dans le spot (voix off, dialogues, slogan) et le genre de musique. Quels sont les éléments du spot qui annoncent le produit ou le service ?

Mise en commun

Montrer à nouveau le spot, mais avec le son et dans son intégralité. Vérifiez vos hypothèses.

• A2, B1, B2 Décrire le produit ou le service.

Visionner le spot dans son intégralité avec le son. Identifier les éléments suivants :

- Marque / Société
- Nom du produit / Type de service
- Caractéristiques (forme, matière, couleurs, usages...)

Visionner à nouveau le spot pour corriger les réponses.

Aidez-vous des réponses pour raconter en quelques phrases le déroulement du spot.

Montrer à nouveau le spot publicitaire dans son intégralité avec le son.

Relevez le maximum de mots positifs relatifs au produit ou à la marque.

Sur quels caractéristiques et atouts du produit, le spot insiste-t-il ?

Le produit est-il comparé à d'autres ?

• **A2, B1, B2 Définir le public cible du spot publicitaire.**

À quel public s'adresse ce spot publicitaire ? Comment est présenté ou suggéré l'utilisateur potentiel du produit ou du service ?

Quelle est l'image de ce produit dans votre société (produit prestigieux, de consommation courante, de valorisation sociale) ?

Dites quelle valeur, quelle idée est associée à ce produit ou à son utilisateur. Mise en commun.

• **A2, B1, B2 Exprimer son point de vue sur le spot publicitaire.**

Avez-vous envie d'acheter le produit ou bénéficier du service ? Pourquoi ?

Définissez ce qu'est, selon vous, un spot publicitaire efficace, réussi.

D'après vous, ce spot est-il réussi ? Efficacité, esthétisme, originalité, stratégie publicitaire sont-ils au rendez-vous ?

Demander aux apprenants de noter ces critères et d'évaluer le spot en attribuant à chacun d'eux une note de 1 à 5.

Si vous étiez le responsable du marketing de votre entreprise, le prendriez-vous pour représenter votre produit, votre service, votre marque ? Justifiez votre réponse.

• **A2, B1, B2 Porter un regard interculturel.**

Comment serait présenté ce même produit ou service dans un spot publicitaire de votre pays ? Peut-on imaginer ce spot publicitaire diffusé dans votre pays ? Pourquoi ?

Quels seraient les différences et les points communs ?

Chercher sur Internet ou dans des magazines de langue française des publicités du même type de produit. Les apporter en classe.

Quels sont les éléments communs et différents entre la publicité écrite et le spot publicitaire ? Comment est présenté ce même type de produit dans les publicités de votre pays ?

• **A2, B1, B2 Créer des slogans.**

Montrer un spot publicitaire sans le son ou avec le son mais arrêter le visionnage avant l'apparition du slogan. Donner aux apprenants des matrices de slogans simples.

En petits groupes. Imaginez un slogan en prenant exemple sur un des modèles proposés.

Mise en commun. Voter pour le meilleur slogan.

• **A2, B1, B2 Imaginer un spot publicitaire.**

Proposer aux apprenants d'apporter des produits dans la classe.

Choisissez un produit et répondez aux questions suivantes :

- Comment s'appelle-t-il ?
- Quelles sont ses caractéristiques ?
- Qui est son utilisateur ?
- Quels sont les avantages du produit par rapport à un autre d'une autre marque ?

À deux. Inventez un scénario de spot publicitaire pour ce produit. Aidez-vous de dessins, de photos prises dans des magazines. Présentez votre spot au reste de la classe.

Variante : imaginez une publicité pour un produit imaginaire.

Classez les spots publicitaires selon vos préférences dans un ordre décroissant. Justifiez vos goûts.

Établissez un palmarès : dites quel est le spot le plus amusant, le plus original, le plus surprenant, le plus esthétique, le plus efficace, le mieux joué, le mieux mis en scène. Expliquez votre point de vue.

Fiche apprenant :

Activité 3

À deux, écoutez la publicité et complétez le texte :

Mesdames et Messieurs,

Bienvenue sur ce

Les issues de secours sont situées, au milieu et à l'arrière de

Les ceintures s'attachent et se de cette façon.

Comme à l'accoutumée nous décollerons avec

Durant le vol, nosne serviront ni boisson, ni repas,

Y compris auxayant payé le tarif affaire.

Le personnel de bord ayant d'autres chats à fouetter

Inutile d'utiliser le bouton d'appel !

Nous vousun agréable voyage !

Et espérons vous revoir bientôt sur nos

Il serait temps qu'une change votre perception des vols intérieurs.

Air Liberté, vous ne pouvez pas mieux choisir ! »

Activité 4

Maintenant que vous avez compris que cette compagnie assure ce vol de façon exécrationnelle, voici un tableau qui reprend le texte. Vous allez maintenant voir la publicité, toujours sans le son. Elle a été découpée en neuf séquences qui ont ensuite été mélangées. En essayant de déduire la signification des gestes de l'hôtesse, remettez dans l'ordre les séquences et complétez la colonne de gauche avec le numéro qui correspond

Voix-off	Numéro de la vidéo
Les issues de secours sont situées à l'avant, au milieu et à l'arrière de l'appareil	
Les ceintures s'attachent et se détachent de cette façon	
Comme à l'accoutumée, nous décollerons avec deux heures de retard	
Durant le vol, nos hôtesse ne serviront ni boisson, ni repas	
Y compris aux passagers ayant payé le tarif affaire	
Le personnel de bord ayant d'autres chats à fouetter	
Inutile d'utiliser le bouton d'appel	
Nous vous souhaitons un agréable voyage	
Et espérons vous revoir bientôt sur nos lignes	

Activité 5

Classez les gestes de cette publicité en fonction de leur registre de langue.

Gestes courants	Gestes familiers	Gestes vulgaires
...

VI. ГЛОССАРИЙ

Термин	Ўзбек тилидаги шарҳи	Француз тилидаги шарҳи
Мультимедиа	англ. Multimedia сўздан олинган бўлиб, кўп муҳитлилик маъносини англатади ва матн, тасвир, аудио ва видео маълумотлардан иборат компьютер технологиялари тўплами ҳисобланади. Мультимедиа технологияларини махсус аппарат ва дастурий воситалар ташкил этади	Le terme désigne une création recourant à une multiplicité de médias : l'image, le son et le film ou la vidéo. Depuis, son sens a dérivé pour englober les logiciels, matériels et contenus éditoriaux interactifs mettant en œuvre l'image fixe ou animée, le son, le texte et l'hypertexte. Le terme vient du pluriel du mot latin « medium »
Анимация	Мультипликация, англ. Animation, лотинча Multiplicatio сўз бўлиб, кўпайтириш маъносини англатади. Анимация - мультимедиа технологияси бўлиб, тасвирлар кетма-кетлиги натижасида ҳаракат ҳосил қилинади. Ҳаракат имитацияси 24, 25, 30, 60 кадрлардан ҳосил бўлади	L'image animée est une technique dont le but est de donner l'illusion à des spectateurs que des personnages ou des objets inanimés, sous la forme de dessins, peintures photographiques, dossiers numériques, etc, sont doués de vie et peuvent ainsi bouger, se déplacer, avoir des mimiques, éventuellement parler... Elle est en fait l'inverse du procédé de décomposition photographique et de recomposition du mouvement, qu'est le cinéma.
Виртуал борлиқ	англ. Virtual reality (VR) сўздан олинган – бу компьютерда яратилган 3 ўлчовли муҳит бўлиб, муҳит ва фойдаланувчи орасидаги ўзаро мулоқотни ўрнатиб берувчи модель ҳисобланади. Виртуал	La réalité virtuelle donne la possibilité d'effectuer en temps réel un certain nombre d'actions définies par un ou plusieurs programmes informatiques et d'éprouver un certain nombre de sensations visuelles, auditives ou haptiques.

	<p>борлиқ технологияларининг техник асоси компьютер моделлаштириш орқали ҳаракат имитациясини яратиш асосида 3 ўлчовли тасвирлар билан бирга виртуал майдонда реал ҳаракат қилишига имкон яратади</p>	
<p>Овоз эффеќти</p>	<p>Мультимедиа технологияси бўлиб, муѕика асбоблари овозини, табиатдаги содир бўадиган овозларни компьютерга ёзиб олиш ёки сунъий ҳосил қилинган рақамли кўриниш кўриниши</p>	<p>Les effets, ou effets audio, sont des dispositifs électroniques ou informatiques permettant la modification d'un signal sonore en vue de le rendre plus agréable à l'écoute, de le corriger, ou même de le rendre méconnaissable afin d'en tirer un rendu sonore inédit. Ces effets sont utilisés dans de nombreux domaines tels que la musique, la sonorisation, l'animation, le cinéma ou les jeux vidéo.</p>
<p>Ахборот технологиялари</p>	<p>англ. Information technology, фр. Technologie d'information сўзидан келиб чиқиб, ахборотни йиғиш, қайта ишлаш, чиқариш ва тарқатишда қўлланиладиган дастурий- аппарат ва усуллар мажмуи. Ахборот технологиялари иш фаолиятни енгиллаштириш, самарадорликни ошириш учун хизмат қилади</p>	<p>Ensemble des techniques et des équipements informatiques permettant de communiquer à distance par voie électronique. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) sont définies comme « les outils issus des nouvelles technologies de l'information et de la communication », la téléphonie mobile, le micro-ordinateur, les logiciels, les modems, Internet... ».</p>

Компьютер графикаси	Машинная графика, англ. Computer graphics сўзидан олинган бўлиб, компьютерда график тасвирларни яратиш ва қайта ишлаш технологияси	Une carte graphique ou carte vidéo (anciennement par abus de langage une carte VGA), ou encore un adaptateur graphique , est une carte d'extension d'ordinateur dont le rôle est de produire une image affichable sur un écran.
Компьютер ўйин	англ. Computer game сўзидан келиб чиққан бўли, компьютернинг мультимедиали имкониятларидан фойдаланган ҳолда яратилган ўйин иловалар. Ўйин иловалари аниқ алгоритм асосида яратилади. Компьютер ўйинлар ривожлантирувчи, бошқарувчи, ўргатувчи, кўнгил очар турларга ажратилади	Un jeu en ligne (ou jeu sur internet) est un jeu jouable par le biais d'un réseau informatique. L'expansion du jeu en ligne a reflété l'expansion des réseaux informatiques et même d'Internet. Les jeux en ligne peuvent incorporer de simples jeux d'écriture aux jeux complets et détaillés, dans lesquels plusieurs joueurs se retrouvent d'une manière simultanée (jeux multi-joueurs). De nombreux jeux en ligne se sont répartis en communautés virtuelles, transformant ainsi les jeux solo en forme d'activité sociale.
Мультимедиа маҳсулотлари	ЭХМ ёрдамида амалга оширилувчи матн, овоз, видео ва тасвирдан иборат мультимедиали ахборот	Les offres de contenus multimédias, la vidéo, la vidéo 3D, la musique, la littérature, etc. se sont adaptées ces dernières années aux innovations technologiques et à l'apparition de nouveaux modes de diffusion.
Мультимедиа иловалари	Энциклопедиялар, интерактив ўргатувчи курслар, ўйинлар, Интернет-иловалар,	Les encyclopédies, des cours interactifs, les jeux, les suppléments d'Internet, les moyens de publicité, les

	тренажерлар, тижорат реклама воситалари, электрон тақдимотлар ва бошқ	présentations numériques etc.
MP3 плеер	Рақамли MP3-плеер – рақамли кўринишдаги мусиқали файлларни сақлаш, ишга тушириш каби ишларни амалга оширадиган қурилма. Дастлаб фақат MP3 форматидаги файлларни ишга туширган (номи шундан келиб чиққан) ва ҳозирги кунда бошқа форматдаги (WMA, AAC, Ogg/Vorbis, FLAC, WAV) мусиқали файлларни ишга тушириш учун ҳам хизмат қилади	Un baladeur numérique MP3 est un appareil portable de petite taille permettant de restituer de la musique ou des sons voire des vidéos ou des images, stockés sous forme de fichiers informatiques. (WMA, AAC, Ogg/Vorbis, FLAC, WAV)
Видеоплеер	Рақамли кўринишдаги фидео файлларни (MPEG4, flv, avi ва бошқ.) ишга тушириш учун мўлжалланган қурилма	Un lecteur multimédia (MPEG4, flv) est un périphérique ou une application qui permet de restituer des données visuelles et auditives. Les données multimédia sont visualisées sur une surface réceptrice et écoutées par des haut-parleurs et parfois interactive par l'utilisation d'une surface de contrôle.
Масофавий таълим	ўзаро маълум бир масофада Интернет технология ёки бошқа интерактив усуллар ва барча ўқув жараёнлари компонентлари – мақсад, мазмун, метод, ташкилий шакллар ва ўқитиш	La formation à distance , l' enseignement à distance qui comprennent la formation ouverte et/ou à distance (FOAD) désignent l'ensemble des dispositifs de formation à distance que cela soit les cours par correspondance, les MOOC

	усулларига асосланган талаба ва ўқитувчи ўртасидаги муносабат	ou les formations en ligne. Elle s'applique tant à la formation continue qu'à la formation initiale, tant de manière individuelle que collective. Ces formations utilisent de plus en plus les outils numériques et les moyens de l'Internet. Ce type d'enseignement est récent (apparu dans les années 1990).
Масофавий ўқитиш тизими	масофавий ўқитиш шартлари асосида ташкил этиладиган ўқитиш тизими. Барча таълим тизимлари сингари масофавий ўқитиш тизими ўзининг таркибий мақсади, мазмуни, усуллари, воситалари ва ташкилий шаклларига эга	Le système de l'enseignement basé sur les conditions de formation à distance. Comme dans toute les formes de formation l'enseignement à distance a ses objectifs, son contenu, ses méthodes.
Масофавий ўқитишнинг педагогик технологиялари	танланган ўқитиш концепциясига асосланган масофавий таълимнинг ўқув-тарбиявий жараёнини таъминловчи ўқитиш методи ва услублар мажмуаси	C'est l'ensemble des techniques pédagogiques et méthodologiques basées sur la conception d'enseignement

VII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ

Махсус адабиётлар

1. Legros D., Crinon J. Psychologie des apprentissages et multimédia. Paris, A. Colin, 2012.
2. Vangenot F., Louveau E. Internet et la classe de langue. Paris, Clé International, 2006.
3. Арипов М. Интернет ва электрон почта асослари.- Т.; 2000. – 218 б.
4. Сабирова Д.А. Мультимедийные системы и технологии. Учебное пособие -Т: ТГЭУ, 2012г.
5. Сабирова Д.А. Мультимедиа тизимлари ва технологиялари. Ўқув қуланма -Т: ТГЭУ, 2013г
6. Хамидов В., Эркин ва очик кодли LMS тизимлари, INFOCOM.UZ, 2013, №8 (28-36 бетлар) ва №9 (42-50 бетлар)

Интернет ресурслари

1. Ўзбекистон Республикаси Олий ва ўрта махсус таълим вазирлиги: www.edu.uz.
2. Компютерлаштириш ва ахборот-коммуникация технологияларини ривожлантириш бўйича Мувофиқлаштирувчи кенгаш: www.ictcouncil.gov.uz.
3. Тошкент ахборот технологиялари университети: www.tuit.uz, www.etuit.uz
4. www.bonjourdefrance.com
5. www.eduscol.education.fr