

Guichon, Nicolas. 2006. *Langues et TICE. Méthodologie de conception multimédia*. Paris : Ophrys.

Nicolas Guichon est enseignant-chercheur en anglais et en didactique des langues au centre de langues de l'université Lumière (Lyon 2). Il est concepteur du logiciel Virtual Cabinet, responsable de l'enseignement TICE du master « Didactique des langues et TICE » et membre de l'équipe Plurilinguisme et multimédia (ENS de Lyon)¹.

Cet ouvrage est le fruit de son expérience dans le domaine des recherches, du développement et de l'enseignement dans l'univers des TICE et de l'apprentissage des langues. Il se veut d'abord pratique et propose des outils méthodologiques pour concevoir des dispositifs d'apprentissage médiatisés pour les langues. Le livre est divisé en six chapitres. Les deux premiers posent les principes théoriques d'un projet de construction de dispositif multimédia dans le cadre d'une recherche-développement. Les trois chapitres suivants présentent la problématique de la conception d'un dispositif d'apprentissage médiatisé, à savoir : le scénario, les tâches et les micro-tâches et l'ergonomie. Le dernier chapitre propose des dispositifs d'évaluation des compétences langagières et de l'outil lui-même.

Un « dispositif d'apprentissage médiatisé » permet d'associer les avantages des TICE à une réelle réflexion didactique : il ne s'agit pas simplement d'une ressource, mais d'une vraie formation avec un accompagnement pédagogique. Pour cette raison, l'auteur aborde les notions de l'approche constructiviste. Le projet principal qui a alimenté ces recherches, le logiciel Virtual Cabinet, vise principalement la compréhension de l'oral et la production de l'écrit mais aussi l'objectif culturel ; pour cette raison, une partie du livre est dédiée à une présentation de l'approche culturelle de l'apprentissage des langues.

Le processus de « recherche-développement », une variante sur le thème de la recherche-action², est bien décrit et illustré par le logiciel Virtual Cabinet. Modélisation de la tâche, analyse des besoins, définition du modèle théorique, conception des tâches, constitution du corpus, analyse et synthèse des résultats : des conseils sont donnés pour chaque étape. Ces étapes, ainsi que celles de la conception du dispositif (prototypage, cahier des charges, etc.) sont ancrées à la fois dans la théorie et la pratique.

Les deux chapitres sur la conception du dispositif lui-même s'appuient respectivement sur les notions de tâche et de micro-tâche. Ces termes sont empruntés aux domaines de l'approche communicative et de l'ergonomie cognitive ; le lecteur retrouve ainsi des références non seulement à Krashen, Swain, Ellis et Skehan, mais aussi à Leplat et de Montmollin. Comme les autres parties du livre, ces deux chapitres partent de la théorie, puis donnent des conseils utiles, avant de finir avec la pratique, illustrée par Virtual Cabinet.

Le concept de « l'utilisabilité »³ d'un dispositif pédagogique est, bien évidemment, primordial. L'ergonomie de l'interface est donc d'une très haute importance ; l'avant-dernier chapitre a pour objectif de proposer une typologie illustrée des différentes « régulations »⁴ possibles ainsi que des exemples de leur application. L'auteur décrit le processus itératif qui sous-tend la mise en place d'une recherche-développement dont la partie développement concerne la conception de l'interface d'un dispositif d'apprentissage médiatisé.

¹ Virtual Cabinet <http://www.univ-lyon2.fr/1133855151673/0/fiche_article/>. Voir aussi : Pages Perso <<http://nguichon.club.fr/topic/index.html>>. Et Guichon, N. (2004). « Compréhension de l'oral et apprentissage médiatisé ». *Les Cahiers de l'APLIUT Vol. XXII, I N°1*. pp. 68-76.

² Voir par exemple : Narcy-Combes, J-P. *Didactique des langues et TIC : Vers une recherche-action responsable*. Paris : Ophrys.

³ Ce terme est de l'auteur.

⁴ « [L]e contrôle réactif qui maintient l'équilibre relatif à une structure organisée ou d'une organisation en voie de construction » (Piaget, 1967 : cité par l'auteur), c'est-à-dire les consignes, les

Le dernier chapitre donne, en guise de conclusion, quelques idées sur l'évaluation de ce type de dispositif. Les niveaux d'appropriation de l'outil par les enseignants et par les utilisateurs sont examinés, ainsi que l'évaluation de l'outil lui-même et son intégration aux pratiques pédagogiques.

Finalement, toujours dans un souci « d'utilisabilité », s'ajoutent aux références bibliographiques et webographiques : un index des auteurs, un index des notions, des listes des figures, des tableaux et des sigles et une table des matières bien détaillée.

Certes, cet ouvrage se destine surtout à des concepteurs de dispositifs TICE, donc à un public averti. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il faille être informaticien pour trouver *Langues et TICE* utile. N. Guichon a le souci de la pédagogie : ceci se manifeste autant dans la rédaction de ce livre, où la théorie judicieusement choisie et bien expliquée est renforcée par des exemples du monde réel, que dans la conception du logiciel Virtual Cabinet, une application déjà utilisée par 1400 étudiants et 25 enseignants-tuteurs. *Langues et TICE* constitue un apport considérable pour tous ceux qui construisent des scénarios multimédias, ou pour ceux qui, ayant déjà élaboré ce type d'activité, souhaiteraient aller plus loin.

Dan Frost
IUT 2 Grenoble

