

## **L'enseignement hybride vers l'enseignement EAO en FLE dans le contexte croate**

**Sanja Seljan**

Université de Zagreb - Faculté des Lettres  
Département des Sciences Informatiques  
Ivana Lučića 3, 1000 Zagreb, e-mail : [sanja.seljan@ffzg.hr](mailto:sanja.seljan@ffzg.hr)

**Yvonne Vrhovac**

Université de Zagreb - Faculté des Lettres  
Département d'Études Romanes  
Ivana Lučića 3, 1000 Zagreb, e-mail : [yvonne.vrhovac@zg.t-com.hr](mailto:yvonne.vrhovac@zg.t-com.hr)

**Martina Mencer Salluzzo**

École Américaine Internationale de Zagreb  
Voćarska 106, 1000 Zagreb, e-mail : [martina.salluzzo@aisz.hr](mailto:martina.salluzzo@aisz.hr)

L'enseignement assisté par ordinateur (fr. EAO, ang. CALL), utilisé comme outil complémentaire de l'enseignement traditionnel, vise à améliorer l'acquisition du savoir et du savoir-faire et à développer différentes compétences. L'EAO (enseignement assisté par ordinateur) permet un enseignement ludique, augmentant ainsi la motivation de l'apprenant et rendant possible l'enseignement à domicile par le biais du multimédia, dans le cas de l'absence d'un interlocuteur de la langue cible. De l'autre côté l'EAO exige un temps et des efforts supplémentaires de la part de l'enseignant.

Cet article apporte les résultats d'une recherche dans l'enseignement du FLE de niveaux linguistiques A1 et A2, faite avec de jeunes adolescents (âgés de 9-12 ans) de l'École Américaine Internationale de Zagreb.

Les différences de résultats dans les tests effectués sur les deux types d'enseignement (enseignement hybride et EAO) sous l'œil de l'enseignant, mettent en avant les compétences linguistiques, socioculturelles, communicatives, techniques et l'attitude affective. D'un point de vue didactique, le test est adapté au niveau de la langue cible, le français.

Mots clés : enseignement hybride, EAO, compétences linguistiques, adolescents, français langue étrangère, outil complémentaire.

### **1. Introduction**

La mise en place de TIC (logiciels ludoéducatifs spécialisés, ressources Internet, programmes d'usage général, matériels authentiques, systèmes auteurs, tests, jeux, courrier électronique, etc.) est en passe d'introduire des changements dans l'éducation en général, mais aussi dans l'enseignement des langues étrangères. Elle apporte de nouvelles possibilités dans la communication, exigeant outre des compétences techniques, une nouvelle organisation de la classe, mais aussi un nouveau rôle de l'enseignant.

Cet article vise à montrer le potentiel de l'enseignement assisté par ordinateur (EAO) existant dans une synergie avec l'enseignement traditionnel et dans une bonne

articulation des différentes activités. Ce dernier permet aux élèves de travailler seuls ou en groupes, mais aussi une interaction sociale au travers de l'utilisation des nouvelles technologies. L'EAO devrait être intégré dans un cours ayant pour objectif ~~de~~ améliorerd'améliorer l'acquisition du savoir et du savoir-faire, de développer des compétences, et augmenter la motivation chez l'apprenant pour finalement rendre le processus de l'enseignement plus simple et plus amusant.

Hors de son utilisation dans la classe, le multimédia peut être utilisé à domicile en cas d'absence d'un interlocuteur de la langue enseignée. Étant disponible aux utilisateurs éloignés, d'âges et de niveaux éducatifs différents toujours sous ces mêmes conditions : pour un apprentissage complémentaire au cours de la vie et comportant des éléments socioculturels, l'EAO apporte aussi un rôle social, culturel, divertissant et éducatif.

L'article présente les résultats d'une recherche dans l'enseignement du FLE faite avec de jeunes adolescents (âgés de 9-12 ans) de l'École Américaine Internationale de Zagreb, en utilisant deux stratégies différentes – une hybride (avec multimédia et EAO comme outil complémentaire) et uniquement EAO sous l'œil de l'enseignant, visant à développer des compétences suivantes :

- compétences linguistiques (lecture, écriture, compréhension orale, expression orale),
- éléments socioculturels (nourriture typique)
- compétences communicatives, selon Jelić et Vrhovac (2006) comprenant des éléments linguistiques, socioculturels et stratégiques, mais aussi les compétences techniques appuyées par l'usage du TIC dans l'enseignement des langues étrangères
- compétences techniques (manipulation du logiciel, accomplissement des exercices, recherche et garde des données),
- attitude affective (certaines activités plus amusantes ou non sur l'ordinateur, plus facile ou non, manipulation avec le logiciel, possibilité d'entendre le son ou de voir l'image ou une vidéo, le temps nécessaire pour utiliser l'ordinateur, motivation (EAO cause la communication, joie, sourire ou non).

L'utilisation de nouvelles technologies dans un contexte didactique se fait en alternance avec l'interaction sociale (avec un autre élève ou avec l'enseignant), où l'élève peut jouer le rôle d'un apprenant (récepteur) ou d'un interlocuteur exprimant son opinion (émetteur) et montrer son savoir et ses capacités linguistiques, communicatives, socioculturelles, techniques et son attitude affective. Toutes ces activités devraient contribuer à une acquisition polyvalente et motivante, ainsi qu'équilibrer le travail entre l'acquisition/compréhension et la production.

## **2. Les avantages du multimédia**

Cet article tente d'évaluer le rôle du multimédia dans un contexte pédagogique, au cours de l'enseignement des langues étrangères. Le multimédia comporte d'habitude plusieurs éléments suivants: texte, son, image fixe, images animées, vidéo ou programme informatique unis dans un logiciel permettant l'interactivité.

Ayant un caractère non linéaire et s'adressant à tous les sens, le multimédia possède un caractère de *multicanalité* où coexistent en même temps (caractère non linéaire) les canaux visuels, textuels et auditifs, auxquels les apprenants sont spécialement intéressés, présentés par le système informatique. La multicanalité et l'interactivité - caractéristiques principales du multimédia - unissent les canaux auditifs (son), visuels (images fixes ou mobiles) et écrits, visant à faciliter l'acquisition du savoir et des compétences dans un contexte didactique. La possibilité de présenter une idée, une notion, d'approcher un sujet avec différents types de média, de faire des exercices différents en mobilisant tous les organes sensoriels, augmente la redondance et devrait ainsi ouvrir la porte à une meilleure mémorisation.

Le multimédia, à la différence d'autres médias (télévision, radio, journaux) s'adresse à chaque utilisateur, individuellement, permettant de cette façon la communication *bidirectionnelle et l'interactivité*. La possibilité de décider de l'étape suivante (répéter l'exercice, retourner à la leçon, continuer le même type d'exercices ou passer à un autre) permet *l'autonomisation / la personnalisation* – caractéristique essentielle concernant le temps d'apprentissage et la modalité. C'est d'après le choix des liens hypertextuels, des exercices, de la répétition et du temps choisi pour le travail que l'on réalise l'interactivité et la personnalisation sur l'ordinateur. Une des questions qui se

pose, alors, est de savoir si l'interactivité et l'autoévaluation peuvent contribuer à une meilleure mémorisation ou si elles augmentent la motivation. Étroitement liée à la multicanalité et à l'hypertexte, est la notion de *multiréférentialité* ; elle permet de mettre en rapport des liens inter et intra textuels, liant par exemple un document textuel avec quelques images fixes ou une animation vidéo ou un document musical. Très étroitement liée à l'interactivité, la notion de *navigation* doit être intuitive et cohérente ; des icônes claires reflétant le contenu ou un type d'exercices toujours placés au même endroit, permettent ainsi à l'utilisateur une navigation simple et intuitive dans sa recherche d'information.

L'individualisation pendant le cours de la LE suppose la possibilité d'une expression personnelle, la prise en compte de la production de chacun et pas seulement l'offre de fournir les moyens.

### **3. Recherche**

L'article apporte des résultats sur l'enseignement hybride aidé par le multimédia et uniquement l'enseignement assisté par ordinateur (fr. EAO, ang. CALL). La recherche a été faite sur des groupes de jeunes adolescents de 9-12 ans, apprenants du FLE, de niveaux linguistiques A1 et A2. Les principales difficultés pour cette recherche sont le petit échantillon (16 apprenants au total) et le niveau différent des élèves (entre deux ou quatre années d'apprentissage pour certains et seulement quelques mois pour d'autres). De cette façon les résultats de cette recherche servent pour des connaissances de cadre.

Le thème «Au restaurant» a été présenté pour les deux groupes avec le même vocabulaire, expressions, verbes et nourriture type que l'on trouve dans un restaurant français et était nouveau pour tous les apprenants. Malgré des niveaux différents des apprenants (A1 et A2), le matériel (vocabulaire et expressions) était choisi de manière à être inconnues et nouveau également pour tous les niveaux. Le thème du restaurant est dit "exemplaire" où chaque individu possède une expérience et peut présenter sa propre opinion, sa vision du plat et ses intérêts culinaires, présenter la cuisine de son propre pays, inclure de nombreux éléments socioculturels. De cette façon on n'enseigne pas seulement du vocabulaire et des structures grammaticales isolées, mais aussi des compétences communicatives dans un contexte culturel.

Un problème particulier réside dans le choix des activités et des exercices qui pourraient être mieux effectués par les élèves grâce à des méthodes traditionnelles plutôt que par les ordinateurs. Selon C. Nestor (2001), il est nécessaire de trouver quels types d'exercices sont mieux effectués dans chaque situation pédagogique, suggérant que le travail en autonomie favorise les activités sur les structures, le vocabulaire, la compréhension orale ou écrite et la production écrite, alors que le travail en groupe favorise plutôt la production orale, la mise en place des fonctions et l'interprétation des situations sous le guidage de l'enseignant.

### **3.1 Thèmes choisis, vocabulaire, test**

Le test avait pour objectif de vérifier le savoir (vocabulaire, grammaire, expressions), les compétences linguistiques (lecture, écriture, compréhension orale et expression orale), les éléments socioculturels, les compétences communicatives, mais aussi les compétences techniques et l'attitude affective.

Le vocabulaire comprenait les plats et les desserts (*une tartine, un steak-frites, un croque-monsieur, une pizza, un sandwich au jambon/fromage/saucisson, un hot-dog, des crêpes à la confiture/au chocolat, des escargots, une quiche*), les boissons (*un jus de pommes/ d'oranges, un coca, une eau minérale, une limonade, un chocolat, un sirop de fraise à l'eau, un citron pressé, un café*), du vocabulaire général et le présent du verbe *prendre*. Les expressions utilisées étaient: *je voudrais, s'il vous plaît, la carte (s.v.p), apportez-moi, je prends, avoir faim, avoir soif, l'addition s.v.p, merci*.

Le test a été composé de huit questions.

Le premier exercice consistait en l'écriture d'un petit dialogue dans un restaurant français, en utilisant le vocabulaire et les expressions enseignées pour vérifier les structures dans l'expression écrite.

Les deux exercices suivants vérifiaient la compréhension orale d'éléments socioculturels. Après avoir écouté le dialogue, il fallait noter ce qui avait été entendu dans le dialogue (boissons, sandwiches et plats divers) et le grouper. L'exercice suivant consistait à évaluer si une phrase était vraie ou fausse après avoir écouté un autre dialogue.

Par le quatrième exercice on vérifiait la compréhension orale et l'écriture selon ce que l'on avait entendu. L'exercice incluait des éléments socioculturels.

Dans le cinquième exercice on vérifiait la compréhension de la lecture et l'écriture quand il fallait répondre aux questions.

Dans le sixième exercice on testait l'écriture en traduisant les expressions caractéristiques utiles pour le restaurant, les plats et les boissons.

Dans le septième exercice on testait le verbe *prendre* en contexte.

Le huitième exercice vérifiait la lecture avec la compréhension quand il fallait lire les phrases et les g grouper selon certains critères.

Dans le dernier exercice il fallait terminer un dialogue à trous avec du vocabulaire se rapportant aux plats, boissons et desserts.

### **3.2 Stratégies**

Comme les classes sont peu nombreuses, la recherche a été faite sur deux groupes en utilisant les stratégies différentes. Les apprenants de l'école américaine sont des enfants de nationalités différentes provenant souvent de couples mixtes. Leur niveau de langue étrangère est A1 et A2 selon les standards des niveaux européens.

Le premier groupe (groupe A) de 7 apprenants qui ont participé à notre recherche (5 garçons et 2 filles) âgés de 9 à 12 ans était de niveau A2. Dans le deuxième groupe (groupe B) il y avait 9 apprenants (3 garçons et 6 filles), des niveaux A2, A1, parmi lesquels 3 vrais débutants.

Dans le groupe A on a appliqué un enseignement hybride (traditionnel et EAO), alors que dans le groupe B on n'utilisait que l'enseignement multimédia (EAO) mais sous l'œil de l'enseignant.

Dans le groupe A on a appliqué un enseignement traditionnel en utilisant manuel, cahier et tableau dans la classe. En même temps dans le deuxième groupe (B) on n'utilisait que l'enseignement assisté par ordinateur (CD-ROM, ressources Internet et exercices faits par un système auteur). Le thème était enseigné au cours de deux périodes de 45 minutes, après lesquelles on a fait passer aux apprenants un test d'apparence traditionnelle.

Après une pause d'une semaine, on a repris un cours de 45 minutes en utilisant pour les groupes A et B le multimédia (CD-ROM interactif et ressources Internet) pour pratiquer les exercices du thème donné. Le test final a montré les différences entre un enseignement hybride et EAO exclusivement.

Les exercices faits dans l'EAO ont été choisis dans le but d'obtenir le savoir et pratiquer les compétences, par exemple:

- la compréhension orale liée à l'image à travers un jeu mémo,
- ou lier une situation en contexte avec l'image correspondante,
- un exercice de compréhension orale avec du vocabulaire,
- lecture et choix multiple,
- écriture et grammaire à travers le jeu,
- vidéo avec éléments socioculturels,
- compléter le dialogue,
- mettre dans le bon ordre,
- choisir le verbe ou le mettre dans une forme convenable,
- jeu du pendu, mots croisés, etc.

Un des exercices les plus intéressants était la compréhension orale et l'enregistrement de sa propre voix qu'on pouvait garder et ensuite écouter dans un but d'autocorrection. Dans un autre exercice il était particulièrement intéressant de regarder une vidéo, mémoriser des éléments entendus, des éléments socioculturels et répondre aux questions. Dans le dernier exercice on a pratiqué de l'écriture au travers d'un thème donné.

### **3.3 Résultats des tests**

Le test intermédiaire fait après deux classes de 45 min dans le groupe A (hybride) a montré le progrès le plus grand dans les exercices de la grammaire (19,16%), de l'écriture (10,46%) et de la traduction (7,125%), alors que dans le group B on a obtenu les résultats incomplets à cause de l'absence de certains élèves.

La comparaison entre le groupe A (hybride) avec le groupe B (EAU exclusivement, niveaux A1 et A2), les résultats vont toujours en faveur du groupe A, plus encore après l'usage de l'EAO comme un outil complémentaire. La différence la plus

grande entre le groupe A et le groupe B est dans les exercices de *grammaire* (71 %) et de *traduction* (42,50%). En excluant les vrais débutants dans le groupe B, les résultats montrent une situation différente. Le groupe B a été plus efficace dans les exercices de la lecture avec compréhension (19%) et dans la *compréhension orale* avec éléments socioculturels les (4,34%). Les résultats indiqués montrent une présence nécessaire de l'enseignant chez les débutants, alors que dans les groupes de troisième ou quatrième année d'apprentissage (niveau A2) peuvent faire exercices de *lecture* tous seuls, ainsi que les exercices en utilisant un vidéo ou d'autres multimédia pour la compréhension orale, en absence d'un interlocuteur natif.

En analysant les *dialogues écrits* dans les tests intermédiaire et final, on pouvait vérifier le vocabulaire, les expressions enseignées, complexité des phrases et les fautes orthographiques. Les dialogues du test intermédiaire avaient entre 6-8 phrases très simples, en général un plat typique, une boisson, et de une à trois expressions avec fautes syntaxiques et orthographiques. Les dialogues dans le test final ont donné des résultats considérablement meilleurs concernant les fautes d'orthographe, la complexité des phrases et les expressions utilisées.

Dans la *production orale* et *communication interpersonnelle*, le groupe A (hybride) a montré que les élèves étaient plus libres à parler en dialogue ou à présenter son opinion ou la nourriture typique de son pays.

En faisant une comparaison entre le groupe A et le groupe B (sans débutants), la *déviatoin standard* était toujours plus grande pour un tiers dans le groupe B, ce qui indique que dans le groupe B il y a une différence plus grande dans le savoir et dans les compétences entre les élèves qui (n') utilisent par l'ordinateur, excepté dans les exercices de la *grammaire* où tous les résultats du groupe B étaient autour de la moyenne arithmétique 0,50.

Si on inclut de vrais débutants dans le groupe B, la déviatoin standard est encore plus accentuée étant deux ou trois fois plus grande dans le groupe B que dans le groupe A, en montrant un bénéfice irremplaçable de la présence humaine. Dans le groupe



B la déviation était la plus grande dans les exercices de compréhension orale et de la production orale. Pendant le travail du groupe B sur l'ordinateur les apprenants ont montré le besoin de communiquer avec l'enseignante pour résoudre des doutes subsistants apparus dans la manipulation du logiciel au cours des exercices.

En ce qui concerne la *lecture*, l'EAO semble convenable pour les petits dialogues et les phrases en contexte qu'on relie avec une image ou une vidéo, qui est particulièrement intéressante dans laquelle on peut bien analyser les éléments socioculturels. En ce qui concerne *l'écriture*, les apprenants se servent bien des outils linguistiques (dictionnaires en ligne, programme de traduction) et c'est pourquoi l'on a choisi l'écriture à la main pour vérifier le vocabulaire, la grammaire et les expressions en contexte.

Il est important de noter que le travail sur l'ordinateur (tous types d'exercices) était plus intéressant si on a offert après l'accomplissement des tâches un jeu\* ou une compétition (entre apprenants ou avec l'ordinateur) ce qui est spécialement valable pour les exercices de la grammaire, le bon ordre des mots, les fautes d'orthographe, le vocabulaire. Les apprenants ont particulièrement aimé une récompense pour leurs bons résultats (une animation, une courte chanson, bravo avec les meilleurs points pour le champion! etc.) ce qui a considérablement augmenté la motivation.

En ce qui concerne les *compétences techniques*, cette école est bien équipée avec des ordinateurs et des différents programmes multimédia. Comme les classes sont peu nombreuses les apprenants sont habitués à l'utilisation fréquente de l'ordinateur.

La *communication* dans la classe était animée, conditionnée aussi par la disposition des chaises (en cercle tournées vers le milieu) pendant l'enseignement traditionnel, alors que pendant l'EAO la communication a été considérablement réduite par le multimédia, ce qui est, ici aussi, conditionné par la disposition des chaises (en cercle tournés vers le mur) et aussi par une distance psychologique.

### 3.4 Attitude affective

Après avoir écrit le test final, tous les élèves ont évalué les assertions pour exprimer leur attitude affective envers EAO. Après avoir lu l’assertion, les apprenants devaient le valoriser (les icônes de satisfaction marqués par les numéros 3, 2, 1) en utilisant: 3 - Je suis tout à fait d’accord, 2 - Comme-ci comme ça ou tout m’est égal, 1 - Je n’aime pas. D’après les assertions qui sont extraites du questionnaire, on peut voir que les réponses à toutes les questions étaient positives (sauf à l’assertion dans le groupe B concernant l’assertion sur la facilité de pratiquer les exercices de grammaire sur l’ordinateur.)

Assertions	Groupe A (hybride)		Groupe B (EAO)	
	MA	DS	MA	DS
1. J’aime bien pratiquer le français sur l’ordinateur.	2,71	0,49	2,67	0,50
2. Il est amusant de pratiquer la langue sur ordinateur.	2,71	0,49	2,67	0,50
3. J’aime écouter le français sur l’ordinateur.	2,43	0,79	2,33	0,87
4. J’aime les exercices avec images ou vidéo sur ordinateur.	2,71	0,49	2,44	0,53
5. Je sais comment utiliser l’ordinateur pour les exercices de grammaire.	2,57	0,53	2,33	0,87
6. Il est facile de pratiquer les exercices de grammaire sur l’ordinateur.	<b>2,14</b>	0,69	<b>1,78</b>	0,67
7. J’aime écouter les dialogues et enregistrer ma voix.	<b>2,28</b>	<b>0,76</b>	2,44	0,73
8. L’utilisation de l’ordinateur pour le français n’est pas ennuyeuse.	2,71	0,49	2,67	0,71
9. L’ordinateur ne prend pas trop de temps dans le cours de français.	2,71	0,49	<b>3,00</b>	0,00
10. Il faut utiliser l’ordinateur plus souvent dans le cours de français.	2,78	0,67	2,78	0,67

Tableau 1.

Les valeurs les plus basses du groupe A, bien que positives, concernaient les exercices de grammaire (2,14) et la compréhension orale des dialogues et puis l’enregistrement de la voix pour l’autocorrection (2,28). Ceci est probablement du au fait qu’il fallait faire un nouveau type de manipulation avec le logiciel. C’est aussi le cas de la plus grande déviation. Cela montre que la manipulation avec le logiciel devrait être très simple.

Le groupe B, qui a pratiqué la langue exclusivement par l’EAO, a répondu de telle sorte que la déviation standard est plus accentuée. Tous les élèves ont répondu que l’ordinateur ne prend pas trop de temps dans le cours du français (3,00), alors que la

valeur négative (1,78), i.e. moins de 2 qui signifie l'équivalence, caractérise l'assertion qu'il est facile de pratiquer les exercices de grammaire sur l'ordinateur.

Prenant en compte les limites de cette recherche (petit échantillon, différents niveaux linguistiques et savoir précédent) et les réactions des apprenants, on pourrait dire que l'utilisation du TIC (logiciel, ressource d'Internet) a été très bien perçue parmi les apprenants. La condition se posant toutefois sur l'existence préalable de savoir linguistique dans ce domaine, et que l'ordinateur soit utilisé comme un outil complémentaire pour améliorer le savoir et les compétences. L'emploi du logiciel et le travail sur les exercices doit être très simple, sinon il devient fatigant et l'on perd le but pédagogique. Les exercices où apparaît le multimédia (son dans le dialogue, chansons, prononciation et vidéo avec éléments socioculturels) sont particulièrement intéressants en cas d'absence d'un interlocuteur (natif ou enseignant) et spécialement dans le but de l'autocorrection après avoir enregistré sa propre prononciation.

Le rôle de l'enseignant qui veille à la cohésion du travail, reste décisif dans le contexte didactique, et spécialement pendant l'utilisation du TIC comme une partie intégrante du cours. Bien qu'il y ait une demande considérable en ce qui concerne un investissement de temps, une éducation informatique convenable et une bonne organisation des activités avec objectifs spécifiques, la complémentarité du traditionnel et du nouveau donnent des récompenses multiples: motivation positive, divertissement, actualité, travail individuel ou en groupe et activités dynamiques et attractives.

#### **4. Conclusion**

Cette forme d'enseignement est encore tout à fait au stade expérimental dans le contexte croate concernant l'enseignement des langues, alors qu'elle existe déjà à l'École Américaine de Zagreb.

En comparant le savoir et les compétences linguistiques (lecture, écriture, compréhension orale, expression orale), il est évident que la classe traditionnelle favorise

en tout cas la communication interpersonnelle, l'expression orale et les compétences communicatives, ainsi que le travail sur la grammaire et la traduction.

De l'autre côté, l'EAO devient très utile en cas d'absence d'un interlocuteur ou pour l'autocorrection de la prononciation (niveau A2), bien que certains apprenants étaient distraits par toutes les possibilités de multimédia offertes. L'utilisation du EAO s'est montrée très positive dans les exercices de la grammaire avec une récompense, de l'écriture, vocabulaire et lecture, sous conditions que leur savoir précédent est suffisant pour n'être pas distrait par le multimédia.

Le besoin pour une interaction sociale et entre les élèves et avec l'enseignante, pour résoudre les problèmes techniques ou pour obtenir l'explication atteste de nouveau le rôle de l'enseignant. L'attitude positive envers l'application des ordinateurs dans la classe suppose une grande potentialité mais sous condition d'une bonne organisation et une bonne articulation des exercices.

Si l'on crée ses propres exercices ou activités multimédia en utilisant les systèmes auteurs, si l'on utilise des logiciels ludoéducatifs, des ressources Internet ou de simples services informatiques en fonction des besoins pédagogiques, c'est-à-dire si l'on essaye d'intégrer l'utilisation du TIC à l'approche traditionnelle et l'interaction sociale, avec le guidage indispensable de l'enseignant, le processus de l'enseignement devient plus amusant, personnel et motivant. De l'autre côté, le support multimédia pose les limites de son utilisation à l'égard de la suite et des types d'activités, l'éducation technique, une bonne organisation et un investissement de temps.

La possibilité d'entendre le son et voir les images qui encouragent la motivation et la mémorisation, un temps d'accès libre, le feed-back dans l'interactivité, la possibilité d'une recherche individuelle ou en groupe offrent des avantages d'un modèle synergique qui réside dans une bonne articulation des activités et un guidage de l'enseignant.

Les résultats présentés sont issus du projet "Technologies d'information et communication dans la traduction assistée par ordinateur du croate et dans l'apprentissage des langues" numéro 130-1300646-0909 effectué avec le support du Ministère des sciences, de l'éducation et des sports de la République de Croatie.

Références :

- [1] Adam, E.; Lence, M-A. Du virtuel au réel : voyage linguistique en CD-ROM pour l'apprentissage du français langue étrangère, Actes des Colloques Usages des Nouvelles Technologies et Enseignement des Langues Etrangères UNTELE, Compiègne, 2001.

- [2] Cauvin, E. Création d'un logiciel multimédia pour l'entraînement en langues basé essentiellement sur la compréhension auditive. Actes des Colloques Usages des Nouvelles Technologies et Enseignement des Langues Etrangères UNTELE, Compiègne, 2001.
- [3] Chapelle, C. A. Multimedia CALL: Lessons to be Learned from Research on Instructed SLA. *Language Learning & Technology*, Vol. 2, No. 1, July 1998, pp. 22-34.
- [4] Desmet, P.; Melis, L., Vleminckx, G., Sturbeaux, Y., Jacobs, P., Speelman, D. Un environnement puissant pour l'apprentissage de la grammaire du FLE : le projet ALFAGRAM. Actes des colloques Usages des Nouvelles Technologies et Enseignement des Langues Etrangères UNTELE. Compiègne, 2001.
- [5] Fučkan Držić, B.; Seljan, S.; Mihaljević Džigunović, J.; Lasić, Lazić, J.; Stančić, H. Teaching English for Special Purposes Aided by E-learning Platform. *The International Journal of Excellence in e-Learning* (in print)
- [6] Huang, Shih-Jen; Liu, Hsiao-Fang. Communicative Language Teaching in a Multimedia Language Lab. *I-TESL-J*, February 2000.
- [7] Jelić, A.-B. ; Vrhovac, Y. Razvijanje komunikacijske kompetencije na satu stranog jezika pomoću videomaterijala. *Jezik i mediji*. Zagreb-Split : HDPL, 2006.
- [8] Lancien, Thierry. *Le multimédia*. CLE International, 1998.
- [9] Lauc, T.; Matić, S.; Mikelić, N. Interactive multimédia software for learning the English language. *Ist International Conference on Multidisciplinary Information Sciences and Technology, InSciT 2006*.
- [10] Nestor, C. Pour une utilisation intégrée des nouvelles technologies. Actes des Colloques Usages des Nouvelles Technologies et Enseignement des Langues Etrangères UNTELE, Vol 1, Compiègne, 2001.
- [11] Rezeau, J. Que faire avec un outil professionnel en EAO des langues ?
- [12] Seljan, S.; Berger, N.; Dovedan, Z. Computer-Assisted Language Learning (CALL). *Proceedings of the 27th International Convention MIPRO 2004: MEET + HGS*. Rijeka: Liniavera, 2004.
- [13] Seljan, S.; Banek Zorica, M.; Špiranec, S.; Lasić-Lazić, J. CALL (Computer-Assisted Language Learning) and Distance Learning. *Proceedings of the 29th International convention MIPRO 2006*. Rijeka, 2006. pp. 145-150.
- [14] Wood, J. Can software support children's vocabulary development? *Language Learning & Technology*, Vol. 5, Jan 2001, pp- 166-201.