



**HAL**  
open science

## Présentation du CD-ROM "Le trésor du San Diego"

François Mangenot

► **To cite this version:**

François Mangenot. Présentation du CD-ROM "Le trésor du San Diego". 19e et 20e rencontres de l'Association de Didactique du Français Langue Etrangère (ASDIFLE ), Jan 1997, Paris, France. pp.92-97. hal-04608469

**HAL Id: hal-04608469**

<https://hal.univ-grenoble-alpes.fr/hal-04608469v1>

Submitted on 11 Jun 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Présentation du CD-ROM *Le trésor du San Diego*

Communication de F. Mangenot aux journées de l'Association pour la Didactique du Français Langue Etrangère, 10-11 janvier 1997, parue dans *Les cahiers de l'ASDIFLE* n°9-1998

Cette présentation se fixe un double objectif :

- montrer un certain nombre de critères, essentiellement d'ordre sémiologique, qui font qu'un CD-ROM grand public est plus ou moins bien adapté à une exploitation pédagogique en langue étrangère.
- rappeler une typologie et donner quelques exemples d'activités pouvant être mises en place à partir de tels supports.

### 1. Présentation générale

*Le trésor du San Diego* appartient à la famille des produits dits "ludo-éducatifs", à la différence des présentations de musées (*Le Louvre, peintures et palais, Musée d'Orsay*, etc.). C'est peut-être cette famille qui est la plus facilement exploitable en classe de langue, car on y trouve souvent une grande variété de données et de discours, présentés de manière relativement simple et claire, de même que des activités relevant peu ou prou de la simulation et amenant donc à "faire quelque chose avec la langue", dans une perspective transdisciplinaire dont Widdowson <sup>1</sup> avait déjà vu tous les avantages <sup>2</sup>.

L'intention vulgarisatrice de ce type de produit est souvent issue d'une réelle passion chez les auteurs (l'archéologue sous-marin Franck Goddio pour le *San Diego*, le paléontologue Yves Coppens pour *Aux origines de l'homme*), ce qui n'est pas sans retentissement sur la qualité du produit et sur sa capacité à motiver.

### 2. Structure sémiologique

#### 2.1 Structure générale

*Le trésor du San Diego* se compose de quatre parties indépendantes, non hiérarchisées (le "menu principal" étant de forme circulaire), dans lesquelles les données sont essentiellement visuelles et sonores, et d'une partie "interrogeable à tout moment" regroupant tout le texte, le "Carnet multimédia". Seule celle-ci a une structure hypertextuelle, renvoyant fréquemment aux quatre autres parties. Il est donc possible de travailler en mode audio-visuel seulement, sans faire appel au "Carnet" ; on peut également "circuler" à partir du texte du "Carnet", mais il s'agit là d'une entrée moins pertinente pour un usage en langue étrangère. Dans ce CD-ROM, mais peut-être cette remarque pourrait-elle s'appliquer également à d'autres produits, la navigation la plus évidente n'est en effet pas l'hypertextuelle, car celle-ci demande à la fois des connaissances linguistiques et une capacité à se repérer dans une structure non linéaire.

#### 2.2 Les quatre entrées

Chaque partie est structurée différemment, ce qui concourt à l'impression de variété que donne le produit. C'est toujours par le mode visuel que la structure se montre : on notera que son sens est toujours évident, en dehors de toute connaissance linguistique.

---

<sup>1</sup> Dans *Une approche communicative de l'enseignement des langues*, Hatier-Credif, 1981.

<sup>2</sup> Après avoir examiné un grand nombre de CD-ROM, les vingt stagiaires qui participaient à mon atelier d'informatique lors du stage CREDIF de La Rochelle en 1996 ont d'ailleurs mis en tête de leur "hit-parade" deux produits de cette famille : le *San Diego* et *Aux origines de l'homme*.

- "Océan des hommes" présente "la découverte des nouveaux mondes" en 1600. L'écran représente une mappemonde découpée en six vues, sur lesquelles des icônes montrent les principales étapes du voyage d'Olivier van Noort<sup>3</sup>. Cliquer sur ces icônes provoque le récit du voyage, extrait des mémoires du navigateur. La narration est en "nous". D'autres icônes proposent des séquences descriptives sur les différents continents et ce qu'on en savait (ou pensait) à cette époque. On peut également accéder aux gravures du livre de van Noort, assorties d'un commentaire.

- "L'aventure sous-marine" place l'utilisateur dans une simulation de plongée à la recherche du trésor du San Diego. La structuration est spatiale, l'écran représentant l'élément marin dans lequel le "plongeur" (représenté par un dessin) peut monter, descendre et se déplacer latéralement. En cliquant sur un certain nombre de dessins, on déclenche de brefs vidéogrammes descriptifs portant sur le milieu marin et les techniques de plongée. Si l'on s'approche du fond, on découvre parfois l'un des trésors, qu'il faut alors faire remonter sur le bateau.

- "Le trésor du San Diego" est la partie qui ressemble le plus aux présentations de musées, désormais classiques sur CD-ROM ; tous les types d'objets sont regroupés sur un seul écran, selon leur origine ; celle-ci est expliquée quand on clique sur un groupe d'objets ; on peut ensuite cliquer sur chaque objet, qui apparaît alors en gros plan avec des commentaires (toujours sonores).

- "Sur les traces du San Diego" est sans doute la partie la plus intéressante, puisqu'il s'agit d'essayer de comprendre comment le San Diego a pu avoir le dessous dans une bataille navale contre van Noort, alors qu'il était bien mieux armé et que le rapport de force était de dix contre un en sa faveur. L'utilisateur va se trouver dans la situation d'un enquêteur écoutant les témoignages des divers occupants du San Diego, du capitaine au mousse, et les confrontant au récit fait par van Noort. L'ensemble de ces 35 brefs témoignages (d'une durée de 15 à 20 secondes) est présenté sous forme de "boutons" dans un tableau structuré en fonction d'une part de l'identité des quatorze témoins, d'autre part du déroulement chronologique du combat (cf. Annexe). Ces brefs récits, prononcés par des voix très variées, proviennent de manuscrits retrouvés par Goddio ; on notera qu'il s'agit de la seule partie orale du CD-ROM qui ne soit pas reprise à l'écrit dans le "Carnet".

### **3. Types de discours à l'oeuvre dans ce CD-ROM**

Une évidente polyphonie discursive est à l'oeuvre dans ce CD-ROM, à l'inverse, par exemple, de la plupart des produits muséographiques. Notons tout d'abord que l'on a massivement affaire à de la langue écrite oralisée, mais que cette langue est si bien répartie en fragments brefs et en fonction de structurations non linguistiques (cf. supra) que l'on a malgré tout l'impression de travailler sur un produit oral. On trouve notamment :

- du discours narratif, tiré du livre de van Noort (récit en "nous") ;
- une autre forme de narration avec les fragments de récits de van Noort et de membres de l'équipage du San Diego. Ces récits sont à croiser (l'interface y invite explicitement) pour tenter de reconstituer un événement passé réel. La notion de point de vue apparaît alors de façon évidente.
- quelques vidéogrammes (ou documents sonores associés à une image fixe) de genre *compte-rendu*, dans lesquels Goddio commente ses recherches et ses découvertes.

---

<sup>3</sup> Van Noort, un Hollandais, est le quatrième navigateur à avoir effectué le tour du monde.

- du discours explicatif : explication des gravures du livre de van Noort, explication de la symbolique des décorations de la porcelaine chinoise, etc.
- du discours descriptif, souvent mêlé à de l'explicatif<sup>4</sup> : évocation, par exemple, de la vision que l'on avait en 1600 de tel ou tel continent ou de telle ou telle région.

#### **4. Exploitation pédagogique**

##### *4.1 Nécessité d'une analyse pré pédagogique<sup>5</sup>*

On peut bien sûr envisager de mettre un tel CD-ROM à la disposition des apprenants dans une médiathèque. Presque tout ce qui est dit oralement se retrouvant quelque part également sous forme écrite, les utilisateurs pourront à tout moment, en cas d'incompréhension, se référer au texte écrit, en se servant en outre d'un dictionnaire.

Mais il paraît intéressant d'utiliser un tel support pour organiser des activités langagières autres que de simple compréhension. On notera tout d'abord, et cela est sans doute valable pour la plupart des CD-ROM grand public, que l'analyse sémiologique du produit est certainement un préalable fondamental à toute exploitation pédagogique. Dans le cas du *Trésor du San Diego*, on aura sans doute remarqué que l'étude de la manière dont le CD-ROM est agencé fournit déjà à elle seule des pistes assez évidentes d'exploitation.

##### *4.2 Trois fonctions possibles d'un CD-ROM en classe de langue*

J'ai proposé ailleurs<sup>6</sup> de reprendre pour l'exploitation des multimédias les catégories que Carmen Compte (*La vidéo en classe de langue*, Hachette, 1993) utilise pour la vidéo : le document peut ainsi jouer une fonction illustrative, déclencheur ou moteur. Quelques exemples pour chaque fonction sont proposés ci-dessous.

##### **Fonction illustrative**

On peut faire reprendre, à l'oral ou à l'écrit, différents éléments facilement compréhensibles grâce à l'apport de l'image :

- les signes en plongée.
- le matériel du plongeur.
- le nom des objets composant le trésor (à différents niveaux : regroupement, puis détail).
- le nom des pays ou régions.

##### **Fonction déclencheur**

- Discussion sur ce qui s'est vraiment passé, hypothèses sur le naufrage.
- Conception de questionnaires auxquels répondront d'autres apprenants en se servant du CD-ROM.

##### **Fonction moteur**

- Le CD-ROM peut servir de banque de données pour réaliser des simulations ou jeux de rôle : la plongée, certains épisodes du voyage.

---

<sup>4</sup> Du descriptif pur n'a sans doute pas bien sa place dans un produit multimédia dans la mesure où l'image remplit bien mieux cette fonction.

<sup>5</sup> L'usage qui est fait ici du terme "pré pédagogique", bien qu'il s'applique à un autre support, est très proche des propositions de Moirand (1979, p. 74).

<sup>6</sup> "Le multimédia dans l'enseignement des langues", in Crinon & Gautelier (éds.), *Apprendre avec le multimédia, où en est-on ?*, Paris, Retz-CEMEA, 1997.

- On peut faire réaliser des mini-exposés sur tel ou tel aspect documentaire : la navigation en 1600, la rivalité entre les Espagnols et les Hollandais, la vision que l'on avait des différents peuples du monde, la plongée sous-marine.
- Un travail plus ambitieux pourrait consister à élaborer une simulation globale portant sur la bataille navale. A noter que le CD-ROM comporte un plan détaillé du galion.

## 5. Conclusion

La place de l'oral, les agencements son/texte/images et le mode de circulation dans le produit sont certainement des éléments fondamentaux dans le choix d'un CD-ROM destiné à permettre des activités langagières. *Le trésor du San Diego* constitue, sur tous ces plans, un cas presque idéal, bien que les intentions de ses auteurs n'aient rien eu à voir avec une exploitation en classe de langue étrangère. Les données, d'une grande variété, se présentent en effet par brefs fragments oraux ou audio-visuels, structurées selon des entrées non linguistiques. L'utilisateur se trouve, dans deux parties sur quatre, en situation de simulation, et a des tâches à accomplir ; il a l'impression, en parcourant le produit, d'être co-constructeur d'un sens qui s'élabore petit à petit au gré de sa navigation. L'ensemble devrait donc pouvoir motiver un public FLE assez large, y compris de niveau linguistique moyen.

**ANNEXE** : l'écran du CD-ROM présentant les différents témoignages

