

RESTITUTION HACKATHON



Un « **Hackathon** » désigne un événement où un groupe de développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative, sur plusieurs jours, un processus créatif fréquemment utilisé dans le domaine de l'innovation numérique.



Contexte et thématique

Ce hackathon s'est organisé suite à une **réponse à un appel à projet de valorisation du Labex EFL (Laboratoire d'excellence)**. Nous souhaitons alors rendre les langues africaines plus visibles sur internet en valorisant les contenus déjà en ligne et en menant des actions pour accroître l'offre en langues africaines sur ce support, et permettre ainsi aux locuteurs de langues africaines d'avoir accès à tous les contenus disponibles sur Internet.

Il s'agit d'organiser un marathon collaboratif de 36 heures rassemblant des passionnés de langues africaines et d'informatique. L'idée est d'organiser des échanges qui permettront d'avoir une meilleure visibilité des actions menées aussi bien du côté des laboratoires de recherche que des initiatives isolées en faveur de la disponibilité des langues africaines en ligne.

Ce hackathon a donc eu lieu les 13 et 14 décembre dernier, sur le campus du CNRS à Villejuif et a commencé par une conférence de présentation des ressources du Labex avec des retours d'expériences de concepteurs d'applications ou de projets numériques pour une valorisation et une exploitation à plus grande échelle de ces corpus.

Ensuite, un membre du collectif a posé des bases en faisant un état des lieux des langues africaines sur internet.

Les TIC sont une révolution dans ce domaine. En effet, l'exploitation des ressources qu'offre cette technologie ne nécessite pas forcément le fait de savoir lire et écrire et encore dans une langue européenne, en témoigne le boom du téléphone mobile et des télévisions payantes. Les écrans tactiles permettent d'exploiter les contenus multi-médias en associant le son et l'image. L'analphabétisme ne peut donc pas constituer un obstacle à cette possibilité quand bien même cette possibilité est très peu diffusée dans nos pays. La volonté politique peut permettre de

résoudre cette question en encourageant la création des contenus adaptés aux populations analphabètes. Le choix de la langue d'exploitation des contenus relève du seul créateur et ce choix peut être orienté en fonction des destinataires. Les sites multilingues existent et les efforts sont entrepris par les terminologues, les informaticiens, les formateurs pour développer les ressources et les mettre à la disposition de la communauté des utilisateurs. Les contenus peuvent être bien en langues nationales qu'en langues européennes. Le monopole de l'anglais a été rompu et le nombre de sites et autres ressources dans diverses langues augmentent.

Donc, face à ces deux difficultés, le nouveau défi qui s'impose aux langues africaines est d'assurer leur présence sur le net d'une part et contribuer à façonner ce monde d'autre part. Assurer leur présence sur le net n'est pas une finalité mais un moyen pour parvenir à exister, à se faire une place.

En fait, les langues minoritaires doivent être prises en compte aussi si l'on veut porter loin le message de l'alerte sur leur cas. Nombre d'entre elles sont menacées de disparition et les politiques nationales sont quasi-silencieuses sur leur sort. Il convient de leur sortir des sites d'évocation pour créer des contenus, des cours en ligne, des lexiques virtuels, des plates-formes interactives pour leur donner une nouvelle chance de survie. Le numérique peut constituer donc, pour ces langues une opportunité. En créant des sites avec des contenus sur la langue, la culture, la situation de la communauté, il y a de forte chance que non seulement on intéresse les locuteurs qui vont avoir une image positive de leur langue, mais, aussi et surtout, on peut avoir mobiliser des personnes situées très loin autour des objectifs de défense des minorités linguistiques.

Le hackathon s'est poursuivi par les ateliers de travail sur différentes thématiques.

1ère thématique

Une plateforme dont le but est de centraliser l'information pour retrouver les sources en et sur les langues africaines; avec des liens vers l'existant. Dans cet atelier, la première étape était d'identifier les contenus, aussi bien linguistique, scientifique, culturels ou communautaires. Ensuite, l'équipe a identifié les formats, qu'ils soient audio, vidéo ou écrits et enfin, les participants ont commencé à identifier les sources où trouver ces différents contenus.

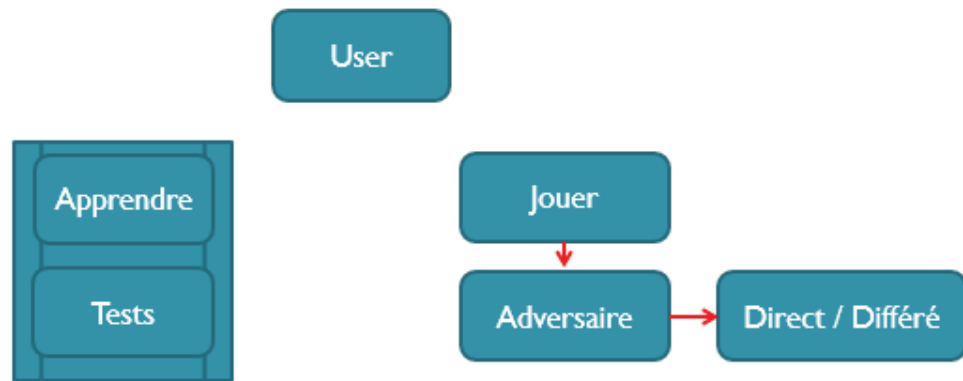
2ème thématique

Un jeu vidéo en ligne pour aider les enfants à apprendre les langues africaines. L'objectif de ce projet est d'offrir certes un jeu simple pour s'initier aux langues africaines mais surtout d'offrir un cadre ludique pour permettre à toutes personnes d'ajouter sa langue au jeu de façon simple et intuitif.

Ce projet est né de deux constats: la difficulté d'accès aux langues africaines sur internet et le peu de supports pour l'apprentissage des langues.

Il vise donc à aider l'apprentissage du vocabulaire de base de façon ludique. Il est destiné aux enfants âgés de huit ans, souvent issus de l'immigration et vivant en occident. Techniquement, il s'agirait d'une application mobile qui fonctionnerait de la façon suivante:

Comment ça marche ?



Supports multimédia	Types d'exercices	Fonctions du jeu
Images	Glisser – déposer	Gestion de match
Textes	Exercice à trous	Classement général
Sons	Ecouter et répéter	Format: web/mobile

3ème thématique

La traduction du navigateur Firefox en Yoruba auquel vous pouvez contribuer, si vous comprenez cette langue. Cet atelier avait pour ambition de permettre aux personnes ne comprenant ni le français ou s'approprier le navigateur en ligne mais aussi visait à produire et enrichir le web de termes "techniques" en langue yoruba.

Lien pour contribution : <https://pontoon.mozilla.org/yo/all-projects/all-resources/?search=files&string=149997>

4ème thématique et projet gagnant du hackathon

Comment développer un clavier prenant en compte les signes des langues africaines et pouvant permettre leur saisie numérique?

L'équipe a décidé d'utiliser le clavier personnalisé Reflex-AFU sur les ordinateurs portables et de veiller à le personnaliser au maximum. Ensuite, concernant les smartphones, le clavier anysoftkeyboard semble plus adéquat. Aussi faut-il préciser qu'il est possible avec ce clavier d'intégrer une géolocalisation qui permettrait à l'application d'identifier la langue africaine du pays, ce qui permettrait à l'utilisateur de converser plus facilement. Ce clavier pourra permettre de converser dans toutes les langues africaines.

L'équipe réfléchit à une façon de catégoriser les caractères des langues africaines. L'idée est de regrouper les caractères utilisés par plusieurs langues et de développer donc des claviers qui pourraient être régionaux avec des sous-claviers de langues présentant des similarités. L'idée est toujours à l'étude et sera plus affinée au fur et à mesure.



Initiatives numériques autour des langues africaines

Les deux journées ont été rythmés par la présentation d'initiatives numériques autour des langues africaines.

La rédaction RFI en mandingue et ses défis numériques présentée par la rédactrice en chef Kpénahi Traoré

Depuis le 19 octobre 2015, RFI, parle une nouvelle langue : le mandingue, qu'on appelle aussi le mandenkan. C'est la quatorzième langue de RFI. Langue dans laquelle communiquent environ 40 millions de personnes en Afrique de l'Ouest sur les territoires du Burkina Faso, du Mali, de la Côte d'Ivoire et de la Guinée, mais également les diasporas mandingophones présentes au Sénégal, en Gambie, en Sierra Leone et au Liberia.

Comme c'est le cas pour le haoussa et le swahili, les émissions en mandingue sont accessibles soit en ondes courtes par voie hertzienne (15 455 kHz de 8h00 TU à 8h30 TU et 21620 kHz de 12h00 TU - 12h30 TU ; ndlr), soit en FM sur RFI Afrique ou via les nombreuses radios partenaires de RFI, mais aussi à travers un site internet dédié (ma.rfi.fr) et sur l'application RFI.

La programmation se décline de la façon suivante : un journal de 10 mn dans chacune des demi-heures, un journal des sports, une revue de presse africaine, un invité quatre jours par semaine et des magazines qui viendront des correspondants avec des thématiques différentes (santé, culture, économie, éducation, Histoire, tradition).

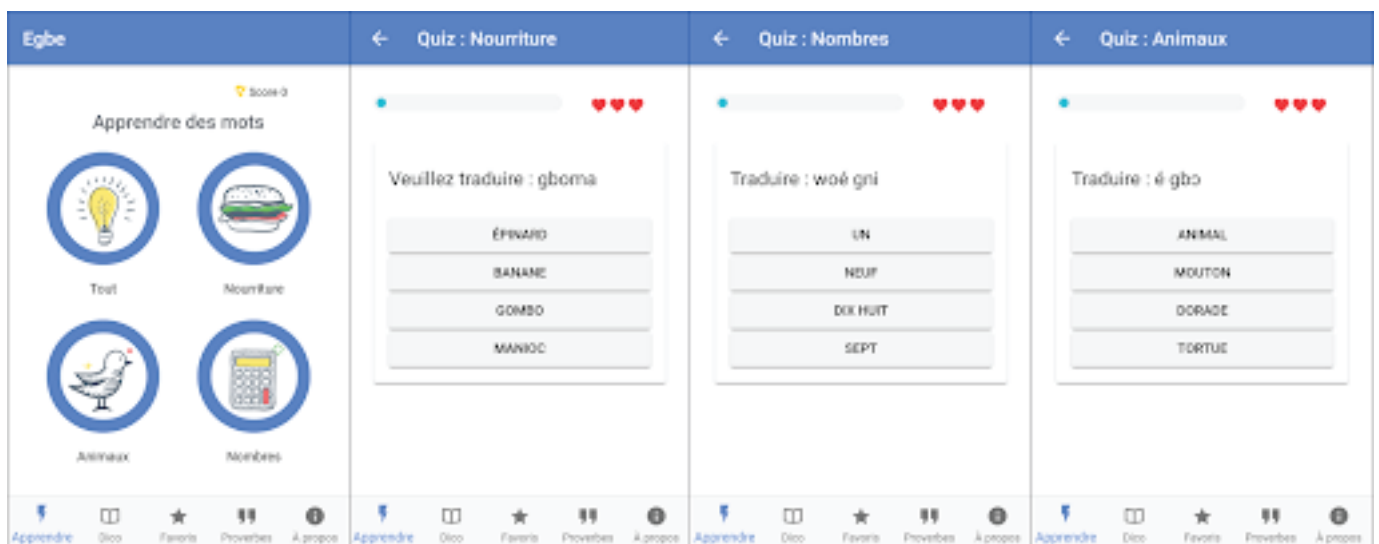
L'application Egbe, permettant d'apprendre la langue Mina présentée par sa conceptrice Tatiana Ekeinhor

L'application, disponible uniquement en Français, propose une technique d'apprentissage par une série de quiz autour de 3 thématiques : la nourriture, les animaux et les nombres. Pour chaque thématique, une série de 10 questions permettent de tester ses connaissances.

En cas de réponse erronée, la bonne réponse est automatiquement mise en évidence. Cela est appréciable parce que cela ne bloque pas l'expérience de l'utilisateur. Il a donc directement la bonne réponse, sans avoir à attendre la fin du quiz.

L'application Egbe propose un dictionnaire de mots Français-Guin. La recherche se fait en Français pour obtenir le mot en Guin. On y retrouve également un recueil de proverbes en Guin, suivis de leur traduction en Français.

Un aspect collaboratif est proposé avec un bouton également. Il est ainsi possible à toute personne de proposer de nouveaux mots dans le dictionnaire ou de nouveaux proverbes. Ce côté collaboratif est fort appréciable, voire indispensable pour couvrir toute la richesse de cette langue. L'application est disponible sous android et IOS.



Le projet Afrilangues présenté par son fondateur Idrissa Konté

«Afrilangues» propose des cours pour apprendre de nombreuses langues africaines, à Paris mais aussi partout dans le monde, grâce à sa plateforme internet.

Outre sa plateforme, les participants ont aussi découvert:

les livres scientifiques existants dans les langues africaines

Les défis de son projet:

- Le financement qui semble être un enjeu important pour toutes les initiatives autour des langues africaines
- Les relations tendues avec l'Inalco
- Trouver des bénévoles qui s'engagent sur le long terme
- Travailler avec des ingénieurs pédagogiques et des compétences informatiques
- L'enthousiasme sur les réseaux est différente de la réalité où il est plus isolé
- L'opinion publique qui perçoit les langues africaines comme étant orales et pas écrites

L'enjeu pour lui aujourd'hui:

- Pour plus de visibilité des langues africaines sur internet, il faudrait plus de contenus
- Pourquoi pas développer des assistants vocaux en langues africaines ? Ces intelligences artificielles ont cependant besoin de milliers de contenus pour être pertinent...Comment les contenus du LLacan peuvent-ils être exploités dans ce sens ?

Les participants ont proposé au porteur de projet des pistes de développement:

- Les tablettes éducatives
- L'application mobile qui mériterait d'exister aussi sous android

En annexe de ce document, la liste des participants au hackathon.



Avis des participants

Réponses au questionnaire de satisfaction adressé aux participants (Questionnaire en annexe)

Les principales raisons pour lesquelles ils ont participé au hackathon

Améliorer la visibilité des langues africaines sur internet

Développement d'un projet autour de la valorisation des langues africaines à travers les nouvelles technologies

Valoriser la culture africaine

Satisfaction à la fin de l'événement

66,7% des participants étaient satisfaits de l'événement

33,3% des participants étaient très satisfaits de l'événement

Contenu de l'événement

Tous les participants ont trouvé le contenu de l'événement pertinent.

Valeur ajoutée de l'événement

Tous les participants affirment avoir appris des choses au cours des deux jours de l'événement.

Par exemple, les ressources disponibles au Llacan et les versions africaines du navigateur firefox.

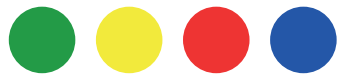
Poursuite des réflexions après l'événement

Tous les participants souhaitent rester informés des activités du collectif Idemi Africa.

Les propositions pour améliorer les prochains événements

Réduire la durée des présentations en plénière pour permettre un temps plus long pour le travail en groupe

Rendre la participation à distance plus performante même si c'est déjà très bien qu'elle soit possible.



Annexes

Annexe 1: Liste des participants

Clémentine SOCROUN
Chérif DIALLO
Mahamadou BARADJI
Tahar MEDDOUR
Rougyata SALL
Anselme ONDOUA
Christian CHANARD
Valentin VYDRIN
Komi Edem ALOMATSI
Chaverlyne DEMGNE-NZE
Espéran PADONOU
Idrissa KONTE
Sinatou SAKA
Mobe ALPHA
Mbayi MTUMBA
Kpenahi TRAORE
Martine VANHOVE
Edem GBETOGLO
Raoul LETCHEDE
Thierry TCHANGOLE

Annexe 2: Questionnaire de satisfaction

HACKATHON by IDEMI et le LLacan

Nous vous remercions d'avoir participé à notre événement.

Nous espérons que vous avez eu autant de plaisir à y assister que nous à l'organiser.

Nous aimerions connaître votre avis pour continuer à améliorer notre logistique et nos contenus. Merci de répondre à ce bref sondage pour nous faire part de vos impressions (vos réponses resteront anonymes).

*Required

1. Quelle est la principale raison pour laquelle vous avez participé à l'hackathon ? *

2. Êtes-vous satisfait de cet événement ? *

1 2 3 4 5

Pas vraiment

Tout à fait

3. Les contenus étaient-ils pertinents et utiles ? *

1 2 3 4 5

Pas vraiment

Tout à fait

4. Pensez-vous avoir appris de nouvelles choses sur la présence des langues africaines sur internet ? *

5. Pensez-vous suivre nos activités et peut-être rejoindre notre collectif ? *

Oui Non

6. Avez-vous d'autres commentaires généraux à nous transmettre ?

7. Nom [facultatif]

Plaquette conçue par
 **IfedeDigitArt**
+229 9430 2629
ifededigitart@gmail.com