



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed KHIDER Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Langue et littérature Françaises



Mémoire élaboré Pour l'obtention du diplôme de Master

Spécialité :

Didactique des langues-cultures

**L'APPORT DES ACTIVITES NUMERIQUES INTERACTIVES DANS LE
DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES ORALES
CAS DES APPRENANTS DE LA PREMIERE ANNEE SECONDAIRE DU LYCEE
HAMMIMI SAADI BOUCHAGROUNE**

Présenté par :

Hafayed yousra.

Sous la direction du :

Dr Dakhia Mounir.

Membres du jury:

Année universitaire

2022 /2023.

Dédicace

Je dédie ce travail

A celle qui était, le père, le frère, la sœur et l'ami

A celle qui était le monde pour moi

*A ma mère **H. Djemaa.***

Remerciements

*J'adresse mes sincères remerciements à mon directeur de recherche Monsieur **DAKHIA Mounir** pour la qualité de son encadrement, ses conseils, et ses Orientations. Je n'oublierais bien évidemment pas son soutien psychologique Afin de ne pas abonner et de continuer jusqu'à la fin.*

Mes remerciement chaleureux vont également à mes parents, mes frères, mes belles-sœurs, et à tous les membres de la famille qui m'ont soutenu et encouragé jusqu'au bout.

Je tiens également à exprimer mes vifs respects et mes forts remerciements aux membres du jury d'avoir accepté d'évaluer notre travail.

Je n'oublie bien évidemment pas les enseignants qui m'ont offert leurs soutiens pédagogique durant ces cinq années.

Table des matières

Table des matières

Introduction générale	5
Chapitre I : Le numérique dans l'enseignement-apprentissage du FLE	8
Introduction	9
I.1. Survol historique	9
I.2. Le numérique : élément de définitions	10
I.3. L'interactivité : vers un effort de clarification.....	11
I.4. Les différents outils numériques	12
I.4.1. Les tablettes et les ordinateurs	13
I.4.2. Le manuel numérique interactif	13
I.4.3. Le tableau numérique interactif.....	14
I.4.4. Le "bring your own device"	15
I.5. Les modèles d'intégration d'un outil numérique	16
I.5.1. Le modèle SAMR.....	16
I.5.2. Le modèle TPACK	17
I.6. Les interfaces numériques interactives	19
I.6.1. Quizinièr	20
I.6.2. LearningApps	20
I.7. Le numérique dans l'enseignement -apprentissage du FLE.....	21
I.7.1. Optimiser la motivation	21
I.7.2. Développer L'autonomie.....	22
Conclusion.....	23
CHAPITRE II : L'oral en classe de FLE	24
Introduction	25
II.1. les Définitions de l'oral.....	25
II.2. L'oral dans l'approche communicative	27
II.3. l'oral dans l'enseignement secondaire : état des lieux	29
II.4. Les formes de l'oral	32
II.4.1. Le verbal.....	33
II.4.2. Le non verbal.....	33
II.5. Les composantes de l'oral.....	33
II.5.1. La compréhension de l'oral.....	34
II.5.2. L'expression orale	34
II.6. Les difficultés rencontrées lors de l'expression orale.....	35
II.6.1. le manque de vocabulaire	35

II.6.2. la phonétique	36
II.6.3. la grammaire.....	36
II.6.4. L'insécurité linguistique	36
II.7. La relation entre les activités numériques interactives et l'oral.....	36
Conclusion.....	38
Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats.....	40
Introduction	41
III.1. Le terrain.....	41
III.2. Le Public visé	42
III.3. Le déroulement de l'expérimentation	42
III.3.1. Le pré-test.....	42
III.3.1.1. La première séance.....	42
III.3.1.2. La deuxième séance	43
III.3.2. le test	44
III.3.2.1. Première séance.....	45
III.3.2.2. Deuxième séance	46
III.3.2.3. Troisième séance	47
III.4. Analyse et interprétation des résultats	48
III.4.1. Analyse de la première activité de QCM.....	48
III.4.2. Analyse de la deuxième activité	50
III.4.3. Le post-test (questionnaire).....	54
III.5. Synthèse	60
Conclusion générale	62
Bibliographie.....	65
ANNEXES.....	69

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement du FLE a subi des changements à travers le fil du temps, affecté par le changement d'environnement. L'apparition de la pandémie de covid-19 a impactée tous les secteurs, y compris l'éducation. Ce dernier a provoqué un arrêt quasi-total des cours, ainsi que le déroulement des activités des établissements d'enseignement en Algérie. Alors que dans les pays plus développés cela n'était pas le cas et ils ont pu bien poursuivre l'enseignement, grâce aux technologies numériques. Cette pandémie a prouvé l'importance des moyens numériques et montré l'écart entre le monde numérique et le monde non-numérique. L'usage des technologies numériques se voit de plus en plus recommandé dans le cadre éducatif.

Selon J.P Cuq et Isabelle Gruca sur les technologies modernes :

« Dans les pays où ce type d'équipement se multiplie, les enseignants y voient, en effet, un moyen de plus en plus attractif de développer les compétences langagières, car pour beaucoup d'apprenants, l'usage d'Internet et des appareils qui y sont connectés [...] ne rapproche pas seulement la classe de la communication réelle, il est partie de la vie réelle... »¹

Dans cette perspective la technologie numérique n'est pas seulement un moyen d'aide dans les cas d'urgence, mais un moyen d'attraction et de développement des compétences langagières en classe.

Les activités numériques interactives, ce sont l'ensemble des activités réalisées par le biais des nouvelles technologies en ligne, avec la possibilité de réagir aux mouvements de doigt. Dans ces activités, il est possible d'insérer des images, des documents, des textes, des vidéos, et de l'audio avec des QCM, textes à trous, des questions ouvertes, exercices d'association etc.

Autrement dit, les activités numériques interactives sont des activités qui combinent l'utilisation de la technologie numérique avec des éléments interactifs pour faciliter l'apprentissage, et créer des expériences plus dynamiques et stimulantes.

Nous avons constaté que la majorité des apprenants sont démotivés et n'ont pas l'air de prendre plaisir ou d'aimer les études spécialement le français, par contre ils sont toujours liés à leurs appareils mobiles. Nous avons constaté aussi que les apprenants rencontrent des difficultés au niveau de la compréhension et de l'expression orale. Ils n'arrivent pas à s'exprimer avec

¹ J-P Cuq, Isabelle Gruca, *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed 4, PUG, 2017, p 442.

Introduction générale

aisance ou correctement en français, ainsi que la non-maîtrise de la prononciation, la conjugaison etc.

Notre motivation personnelle à travers cette étude est de donner aux apprenants la possibilité d'essayer une autre façon d'apprentissage que nous même aurions aimé d'essayer et donner lieu à la technologie qui est indispensable dans notre vie d'aujourd'hui.

Apprendre la langue étrangère dans un lieu bien équipé, avec des outils numériques semble favorable pour répondre aux besoins des apprenants et améliorer leurs compétences de compréhension et d'expression orale.

Autrement dit, nous nous interrogerons dans notre recherche sur la possibilité d'exploiter les activités numériques interactives dans l'enseignement du FLE et leur impact sur le développement de l'apprentissage des compétences orales chez les apprenants.

C'est à partir de cela nous nous orienterons notre recherche sur la problématique suivante :

Quel est l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales chez les apprenants de première année secondaire ?

Nous supposons trois hypothèses opérationnelles :

- les activités numériques interactives pourraient favoriser l'autonomie et la motivation des apprenants par la manipulation individuelle sur écran.
- les activités numériques interactives pourraient améliorer la compréhension orale des apprenants par le contrôle d'écoute.
- les activités numériques interactives pourraient favoriser les interactions en classe et par conséquent une amélioration d'expression orale.

Nos objectifs de travail est de :

- créer une atmosphère favorable d'apprentissage.
- mener les apprenants à développer des stratégies d'écoute.
- développer les capacités orales chez les apprenants.
- assurer la compréhension d'un texte écouté.

Introduction générale

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ nous avons opté pour une expérimentation qui met-en place des activités numériques interactives avec les apprenants des premières années secondaire.

Notre travail de recherche sera reparti en trois chapitres :

Dans le premier chapitre nous ferons le point sur l'intégration des TIC dans le domaine éducatif et quelques définitions sur les concepts relatifs à notre recherche. Ensuite, nous passerons aux différents types d'outils numériques, et les modèles qui permettent une intégration réussie de ces dernières. Puis nous présenterons quelques interfaces numériques interactives qui donnent la possibilité de créer des contenus personnalisés. Enfin, nous mettons l'accent sur le numérique dans l'enseignement-apprentissage du FLE comme facteur d'optimisation de la motivation et du développement d'autonomie des apprenants.

Dans le deuxième chapitre nous commençons avec les différentes définitions de l'oral. Ensuite, nous mettrons l'accent sur la place de l'oral dans l'approche communicative et dans l'enseignement secondaire. Puis, nous aborderons les deux formes de l'oral, ses deux composantes, et les difficultés rencontrées lors de l'expression orale chez les apprenants. Finalement, nous montrerons la relation entre les activités numériques interactives et l'oral.

Le troisième chapitre sera consacré au déroulement de l'expérimentation proprement dite afin d'analyser les données et interpréter les résultats pour pouvoir confirmer ou infirmer nos hypothèses. Notre expérimentation prend fin par une conclusion générale.

Chapitre I : Le numérique dans l'enseignement- apprentissage du FLE

Introduction

Ce chapitre sera consacré aux numérique et aux Technologies de l'Information et de la Communication appliquées à l'Enseignement (TICE). Sans oublier de citer leurs avantages dans le domaine de l'apprentissage et de l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE).

I.1. Survol historique

L'intégration des TIC (technologies de l'information et de la communication) dans le domaine de l'éducation ne date pas d'aujourd'hui. Cette notion est définie par Claude Bourguignon comme suit :

*« 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 pré requis, d'objets, de déroulement de la tâche, d'évaluation, afin que l'ensemble constitue un dispositif didactique cohérent ».*²

L'utilisation en contexte pédagogique des outils numériques, ou des outils TICE sont aux services des stratégies d'enseignement et d'apprentissage et des finalités éducatives.

Effectivement, l'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation ne date pas d'aujourd'hui. Le développement de ces technologies a commencé dès le début du 20ème siècle avec l'introduction de la radio et de la télévision dans les salles de classe.

Depuis la fin des années 1970, l'introduction de l'ordinateur à l'école a été accompagnée par l'utilisation de périphériques tel que les imprimantes, les lecteurs de disquettes, les scanners, etc. Aussi, les termes « informatique » et « technologie de l'information » étaient utilisés pour faire référence aux différents ordinateurs et leurs périphériques. Cependant, avec l'avènement de l'Internet, le courrier électronique et les outils des recherches en ligne accessibles au grand public, un nouveau terme a été introduit : les technologies de l'information et de la communication « TIC »³.

Dieuzeide « considère que les technologies de l'information et de la communication (TIC) désignent tous les instruments porteurs de messages immatériels (images, sons, chaînes

² H. Naima, « Intérêts pédagogiques de l'intégration des TICE dans l'enseignement du F.L.E : l'utilisation du web-blog dans des activités de production écrite », Synergies Algérie, n° 12-2011, p 220.

³ H. Dieuzeide, « Les nouvelles technologies. Outils d'enseignement. », Nathan, Paris, 1994, p 11.

de caractères) ». il subdivise les TIC en trois catégories : l'audiovisuel (son et image), l'informatique (codage et traitement de l'information) et les télécommunications (Internet et réseaux). »⁴

Au cours des dernières décennies, l'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation a connu une croissance exponentielle. Les ordinateurs et l'Internet sont désormais omniprésents dans les salles de classe, et les tablettes, les smartphones et autres dispositifs mobiles sont de plus en plus courants. Les enseignants ont accès à une multitude de ressources éducatives en ligne, et les apprenants peuvent participer à des cours en ligne, communiquer avec leurs enseignants et leurs pairs, et accéder à des supports d'apprentissage interactifs.

L'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation a connu une évolution constante au fil des ans, passant d'une utilisation limitée à une intégration massive dans les salles de classe. Ces technologies ont considérablement transformé l'enseignement et l'apprentissage, en offrant aux apprenants et aux enseignants des outils et des ressources qui leur permettent de s'adapter aux nouvelles exigences du monde moderne.

I.2. Le numérique : élément de définition

L'expression « numérique » possède plusieurs significations et trouve ses racines dans le latin « numerus » qui signifie « nombre ».

Selon Marcello Vitali-Rosati, le numérique peut être défini comme :

*« Processus d'échantillonnage et de discrétisation est à la base de toutes les technologies électroniques qui fonctionnent à partir de chiffres discrets en base 2, à savoir, à partir d'une série de 0 et de 1. »*⁵

Ainsi, le numérique peut être défini de manière précise comme étant basé sur le principe des chiffres.

Toutefois, pour mieux appréhender cette notion, nous proposons une autre définition qui mérite toute notre attention.

Didier Dubasque de son côté, trouve que :

⁴ Mohammed Mastafi, « Définition des TIC(E) et acception », Université Chouaib Doukkali D'El Jadida, Maroc, 2016, p 2.

⁵ Marcello Vitali-Rosati, *Pour une définition du numérique*, in ouvrage collectif, (dir) Michael E. Sinatra et Marcello Vitali-Rosati, *Pratique de l'édition numérique*, Presses de l'université de Montréal, Montréal, 2014, p 64.

« Le numérique représente toutes les applications qui utilisent un langage binaire qui classe, trie et diffuse des données. Ce terme englobe les interfaces, smartphones, tablettes, ordinateurs, téléviseurs, ainsi que les réseaux qui transportent les données. Il envisage à la fois les outils, les contenus et les usages. »⁶

Le numérique est un terme qui englobe toutes les applications qui utilisent un langage binaire (composé de 0 et de 1) pour traiter, stocker et transmettre des données. Cela comprend une grande variété d'outils tels que les interfaces graphiques, les smartphones, les tablettes, les ordinateurs, les téléviseurs, ainsi que les réseaux qui permettent de transporter les données entre ces différents outils.

En d'autres termes, le numérique ne se limite pas seulement aux outils physiques, mais comprend également les contenus qu'ils contiennent et les usages qu'on en fait. Les données numériques peuvent être classées, triées et diffusées à travers ces différents outils et réseaux, offrant ainsi une multitude de possibilités pour les utiliser, les manipuler et les partager.

Autrement dit, le numérique englobe tout ce qui est lié à l'informatique et à la cybernétique, c'est-à-dire tout ce qui utilise des systèmes électroniques basés sur des fonctions numériques.

I.3. L'interactivité : vers un effort de clarification

L'interactivité est une activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels, qui agissent en ajustant leur comportement

Selon J.P Cuq : « *l'interactivité dans son acception originelle, ce mot renvoie à l'idée d'échange entre usager et media.* »⁷

Le terme "interactivité" est utilisé pour décrire la capacité d'un dispositif technique à réagir aux commandes et aux actions de son utilisateur, créant ainsi une interaction entre l'homme et la machine. En d'autres termes, il s'agit de la capacité d'un système à répondre de manière dynamique aux entrées de l'utilisateur.

⁶ Didier Dubasque, *Comprendre et maîtriser les excès de la société numérique*, Presses de l'EHESP, Rennes, 2019, p 17.

⁷ J-P Cuq, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, 2003, p 135.

B. Lamizet et A. Silem proposent la définition suivante : « *L'interactivité est un dispositif [...] qui permet à un utilisateur humain de trier, d'accéder, de lire, voire de manipuler partie ou totalité des informations* »⁸.

Bien qu'elle puisse être plus précise et technique, mais peut-être limitée, lorsqu'il s'agit d'actions spécifiques d'un utilisateur, cette définition suggère une réflexion sur les limites des approches empathiques de l'interactivité.

« *Caractère révolutionnaire des nouveaux médias, [...] les émancipant de leur simple fonction-outil, jusqu'à les amener à un rôle de partenaire [...] avec qui un véritable dialogue est instauré* »⁹

L'interactivité est souvent associée aux technologies qui permettent une communication homme-machine, mais elle est présente dans toutes les formes de communication et d'échange où les actions des différents acteurs impliqués sont interdépendantes. Cela peut inclure des processus de rétroaction, de collaboration, de coopération, qui permettent la production de contenu, la réalisation d'objectifs, ou encore la modification et l'adaptation du comportement des participants.

Contrairement à une communication à sens unique, où le destinataire n'a pas de rôle actif et ne fournit aucune réaction, une communication interactive implique une participation active des différents acteurs, ainsi qu'un échange constant de rétroactions et d'adaptations entre eux.

I.4. Les différents outils numériques

La fluidité des processus est un élément clé pour réussir une transformation digitale. Cela nécessite des équipes agiles et collaboratives. Par conséquent, l'utilisation d'un outil numérique de travail collaboratif est essentielle pour atteindre les objectifs de cette transition.

Il existe une variété d'outils numériques collaboratifs qui répondent à différents besoins métiers. Leur implémentation sur un site peut grandement améliorer la performance des équipes.

⁸ B. Lamizet, A. Silem cité par Jean-Thierry Julia, Interactivité, modes d'emploi Réflexions préliminaires à la notion de document interactif, <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2003-3-page-204.htm#no6>, consulté le (13 /05/2023)

⁹ Ibid.

S. Cherif et G. Gekiere¹⁰ dans leur ouvrage « *Enseigner autrement avec le numérique* » classent différents types d'outils et de supports numériques qui permettent d'interagir avec eux. Nous avons sélectionné quelques exemples que nous allons présenter ci-dessous :

I.4.1. Les tablettes et les ordinateurs

L'annonce faite par le Premier Ministre de l'éducation en Algérie Abdelaziz DJERADE en 2020 sur la généralisation de l'utilisation des tablettes tactiles dans les écoles primaires a eu un impact concret, comme en témoigne l'exemple de l'école primaire Abderrahmane L'AKHDARI à Batna. Les tablettes numériques et autres équipements individuels et mobiles tels que les ordinateurs en salle informatique ou même les smartphones offrent de nouvelles possibilités d'utilisation du numérique en classe. Ces supports permettent ainsi de repenser les pratiques pédagogiques en apportant une dimension interactive et ludique à l'apprentissage.

Selon S. Cherif et G. Gekiere, « *l'introduction des tablettes tactiles doit permettre le développement de nouvelles pratiques pédagogique et favoriser des modalités d'apprentissage différenciées et plus collaboratives.* »¹¹

Autrement dit, l'introduction de ces outils numériques dans l'éducation peut faciliter l'acquisition de compétences clés telles que la collaboration, la créativité et la résolution de problèmes. Les tablettes, en particulier, offrent des fonctionnalités interactives et multimédias qui peuvent aider à diversifier les activités d'apprentissage et à adapter l'enseignement aux besoins et aux rythmes des apprenants. De plus, ces outils permettent aux enseignants de mieux suivre la progression de chaque apprenant et d'adapter leur enseignement en conséquence.

Cependant, l'introduction de ces nouveaux supports ne doit pas être considérée comme une solution miracle, mais plutôt comme un moyen supplémentaire pour enrichir les pratiques éducatives existantes. Il est important de former les enseignants à l'utilisation de ces outils numériques et de veiller à leur intégration progressive et réfléchie dans les pratiques pédagogiques.

I.4.2. Le manuel numérique interactif

La version numérique d'un manuel offre de nombreux avantages par rapport à une version imprimée traditionnelle. Elle permet, par exemple, une accessibilité plus grande pour les apprenants, qui peuvent accéder aux contenus à tout moment, même en dehors de l'école. De

¹⁰ S. Cherif et G. Gekiere, *Enseigner autrement avec le numérique*, Dunod, Paris, 2017. [Enseigner Autrement Avec Le Numérique \(Cherif, Sami Gekiere, Geoffrey\) | Pédagogie | la communication \(scribd.com\)](#). consulté le (28 /01/2023).

¹¹ Ibid, p 50.

plus, la version numérique peut être mise à jour plus facilement et rapidement, ce qui assure une actualisation plus fréquente et plus facile des informations.

En outre, la version numérique offre des fonctionnalités interactives qui peuvent améliorer l'apprentissage des apprenants. Des vidéos, des animations et des fichiers sonores peuvent être intégrés pour donner vie aux concepts et faciliter la compréhension. Les apprenants peuvent également interagir avec le contenu en cliquant sur des liens pour en savoir plus sur un sujet spécifique ou pour accéder à des ressources supplémentaires.

Enfin, la version numérique peut également offrir des fonctionnalités de personnalisation qui permettent aux enseignants d'adapter le contenu en fonction des besoins et des intérêts de leurs apprenants, des quiz interactifs, des exercices en ligne et des activités pratiques peuvent être intégrés pour encourager l'engagement et l'apprentissage actif des apprenants.

Les manuels numériques se déclinent en trois types, selon S. Cherif et G. Gekiere ¹²:

le manuel numérisé, le manuel numérique enrichi et le manuel numérique personnalisé. Le manuel numérisé est un simple scan du manuel papier, qui est converti en format PDF et peut être consulté sur un ordinateur ou une tablette. Le manuel numérique enrichi est une version améliorée du manuel numérisé, qui propose des fonctionnalités interactives telles que des vidéos, des animations, des images en 3D ou des exercices interactifs. Le manuel numérique personnalisé, quant à lui, permet à l'enseignant de créer son propre manuel en y intégrant des documents externes tels que des articles de presse, des extraits de livres ou des vidéos.

Cependant, dans le cadre scolaire algérien, seul le manuel numérisé est utilisé pour l'instant, car il représente déjà une avancée significative pour les apprenants. Un des principaux avantages du manuel numérique est l'allègement du poids des cartables, qui est une préoccupation importante pour les apprenants, les parents et les enseignants. En effet, les manuels papiers sont souvent lourds et encombrants, ce qui peut avoir des conséquences sur la santé des apprenants et leur confort lors du transport de leur cartable.

I.4.3. Le tableau numérique interactif

Le tableau numérique interactif, également connu sous le nom de TNI, est un outil de projection et d'interaction apparu en 2005. Il permet à plusieurs personnes de collaborer sur une surface tactile en prenant des notes, annotant du contenu, dessinant des schémas, ou en menant

¹² S. Cherif et G. Gekiere, Op.Cit, p 37.

des séances de brainstorming. Selon S. Cherif et G. Gekiere¹³, le TNI est un outil de motivation qui peut susciter la curiosité et l'intérêt des apprenants, favorisant ainsi les interactions en classe.

En effet, grâce à sa surface tactile et interactive, le TNI offre une expérience d'apprentissage plus immersive et participative pour les apprenants. Il permet également à l'enseignant de dynamiser son cours en y intégrant des éléments multimédias tels que des vidéos ou des images interactives.

De plus, le TNI offre une grande flexibilité en matière de présentation et de modification de contenu. Les enseignants peuvent facilement modifier les notes ou les annotations en temps réel, ajouter des éléments ou des explications supplémentaires en fonction des besoins des apprenants.

Le TNI est un outil pédagogique innovant qui permet une expérience d'apprentissage plus interactive et immersive, encourageant la participation et la motivation des apprenants.

I.4.4. Le "bring your own device"

Le "bring your own device" (BYOD), qui se traduit en français par "apportez votre propre appareil", est une pratique qui consiste à autoriser les employés ou les apprenants à utiliser leurs propres appareils numériques (smartphones, tablettes, ordinateurs portables) pour travailler ou étudier. Cette pratique est de plus en plus courante dans les environnements de travail et d'apprentissage où la technologie est omniprésente.

Le BYOD offre de nombreux avantages, tels que la réduction des coûts d'achat et de maintenance de l'équipement, l'amélioration de la productivité des employés et des apprenants, la flexibilité de travail et d'apprentissage, ainsi que la possibilité de travailler et d'apprendre à partir de n'importe où et à tout moment.

Cependant, le BYOD peut également présenter des défis en matière de sécurité, de gestion des appareils, de compatibilité des logiciels et de gestion des données. Il est donc important d'établir des politiques et des pratiques claires pour assurer la sécurité et la gestion efficace des appareils personnels dans un environnement professionnel ou éducatif.

Selon S. Cherif et G. Gekiere, « *En 2015, 81% des enfants entre 12 et 17 ans disposaient d'un smartphone connecté à internet. Cette proportion a doublé en 3 ans (chiffres ARCEP).* »¹⁴

¹³ S. Cherif, G. Gekiere, Op.cit, p 24.

¹⁴ Ibid, p 59.

D'après l'ARCEP¹⁵, en 2015, 81% des enfants âgés de 12 à 17 ans possédaient un smartphone connecté à internet, et ce chiffre a doublé en seulement 3 ans. Les apprenants sont devenus très compétents dans l'utilisation quotidienne de cet outil. Cependant, il est important de noter que le chiffre de 81% représente une moyenne nationale et que la réalité peut varier localement. Notamment au collège où certains apprenants ne portent pas leur smartphone à l'école, malgré l'exception pédagogique prévue par la loi. De plus, il peut être difficile de demander aux apprenants de télécharger des applications sur leur smartphone personnel et de consacrer leur forfait internet payant à des fins pédagogiques. Tout comme l'utilisation des tablettes, il existe un risque de dispersion et de perte de concentration. Il reste donc de nombreuses questions à résoudre autour de cette pratique, et il est essentiel que les enseignants se posent des questions préliminaires pour anticiper les difficultés éventuelles liées à ce sujet.

I.5. Les modèles d'intégration d'un outil numérique

Les modèles d'intégration d'un outil numérique sont des cadres théoriques qui guident l'utilisation pédagogique des technologies dans l'enseignement. Il en existe plusieurs, mais nous allons citer :

I.5.1. Le modèle SAMR

Ruben Puentedura¹⁶, enseignant à Harvard et chercheur américain spécialiste de l'éducation et des technologies de l'information, a développé le modèle SAMR, considéré comme une référence dans l'intégration des outils numériques dans l'éducation. Ce modèle se présente sous la forme d'une grille en quatre étapes permettant à l'enseignant de réfléchir à l'utilisation des outils numériques en classe et à leur valeur ajoutée potentielle. Le modèle SAMR recentre ainsi la technologie comme un moyen d'améliorer l'apprentissage des apprenants, plutôt que comme une finalité en soi. En mettant l'accent sur l'apprenant, cet outil vise à engager l'apprenant dans son processus d'apprentissage pour qu'il soit plus significatif. Il est donc important de comprendre en détail le fonctionnement de cette échelle.

Le modèle SAMR se divise en quatre niveaux : Substitution, Augmentation, Modification et Redéfinition.

¹⁵ Cassandra CECON, « *Les interfaces numériques interactives dans le processus d'apprentissage d'une langue vivante étrangère* », M2, université Savoie Mont Blanc, 2019-2020, p 5.

¹⁶ Alain Levy, « *SAMR, un modèle à suivre pour développer le numérique éducatif* », TECHNO SANS FRONTIÈRE, JANVIER-FÉVRIER, 2017, sur le lien : <https://eduscol.education.fr/sti/sites/eduscol.education.fr.sti/files/ressources/techniques/11855/11855-206-p8.pdf>, consulté le (13/04/2023).

- **Substitution** : dans cette phase, il ne s'agit pas d'un changement de fonctionnalités mais un remplacement de l'outil traditionnel. Les enseignants remplacent une tâche ou une activité par une technologie. Par exemple remplacer un livre papier par une version électronique.
- **Augmentation** : dans cette phase, la technologie est utilisée pour améliorer l'activité et offrir des avantages supplémentaires. Améliorer l'apprentissage en ajoutant des fonctionnalités qui n'existaient pas auparavant. Par exemple, utiliser un outil de traitement de texte pour aider les apprenants à éditer et à réviser leur travail.
- **Modification** : dans cette phase, l'utilisation de la technologie pour changer la façon dont l'apprentissage est réalisé, en permettant des activités qui n'étaient pas possibles auparavant. Par exemple, utiliser des simulations pour permettre aux apprenants de visualiser et de manipuler des concepts éducatifs complexes.
- **Redéfinition** : dans cette phase, l'utilisation de la technologie est pour créer de nouvelles opportunités d'apprentissage. Par exemple, créer des projets collaboratifs en ligne qui permettent aux apprenants de travailler avec des apprenants de différentes régions.

Le modèle SAMR encourage les enseignants à aller au-delà de la simple substitution des méthodes d'enseignement traditionnelles par l'utilisation de la technologie. Il les incite plutôt à explorer et à créer des expériences d'apprentissage plus riches et plus captivantes.

I.5.2. Le modèle TPACK

Le modèle TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) ¹⁷est une approche globale qui considère que pour intégrer efficacement la technologie dans l'enseignement et l'apprentissage, les enseignants doivent avoir des connaissances essentielles dans trois domaines interconnectés : la connaissance pédagogique (P), la connaissance du contenu (C) et la connaissance technologique (T). La connaissance pédagogique comprend les stratégies et les méthodes pédagogiques utilisées pour transmettre les connaissances, tandis que la connaissance du contenu se réfère aux connaissances spécifiques dans une discipline ou un sujet particulier. La connaissance technologique se réfère aux compétences techniques nécessaires pour utiliser efficacement les outils technologiques.

¹⁷ P.Mishra, & M.J.Koehler, « *Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge* » s.l.: Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association New York City, 2008.

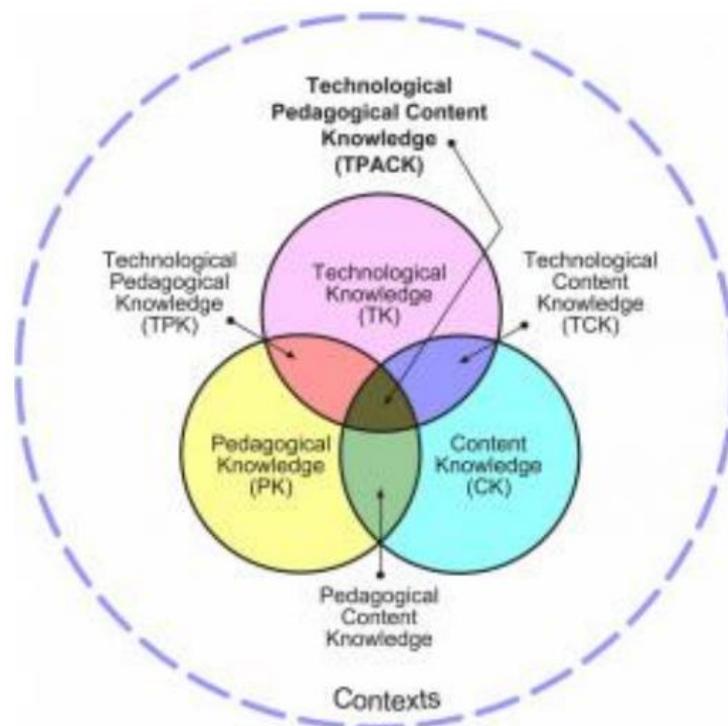


Figure 1 : Modèle TPACK¹⁸.

Le modèle TPACK reconnaît que l'utilisation de la technologie en classe ne se limite pas à la simple utilisation d'outils technologiques, mais qu'elle doit être intégrée de manière réfléchie et intentionnelle dans la pratique pédagogique pour améliorer l'apprentissage des apprenants. Les enseignants doivent donc posséder une connaissance interconnectée et équilibrée de ces trois domaines pour intégrer efficacement la technologie dans leur enseignement. Cette approche permet de concevoir des stratégies d'enseignement qui tiennent compte des besoins de l'apprenant, du contenu à enseigner et des outils technologiques disponibles. Ainsi, le modèle TPACK permet aux enseignants d'adapter leur enseignement en fonction des besoins de leurs apprenants, de rendre l'apprentissage plus pertinent et de promouvoir une éducation plus efficace et plus innovante.

- **Connaissances technologiques :** consiste à connaître les technologies et leur utilisation pour faciliter l'enseignement et l'apprentissage. Cela comprend des connaissances sur les outils et les ressources technologiques, les logiciels éducatifs, les médias sociaux et les technologies de l'information et de la communication (TIC).

¹⁸ www.tpack.org. Consulté le (15/04/2023)

- **Connaissances pédagogiques :** concerne les connaissances sur les pratiques pédagogiques efficaces pour enseigner une matière particulière aux apprenants. Cela comprend des connaissances sur les stratégies d'enseignements, les théories de l'apprentissage, les évaluations et les méthodes d'enseignement.
- **Connaissances sur le contenu :** concerne les connaissances sur la matière à enseigner, y compris les concepts, les théories, les principes, les faits et les procédures qui sont pertinents pour l'apprentissage des apprenants.

Le modèle TPACK reconnaît que les domaines de connaissances qu'il identifie interagissent les uns avec les autres, créant ainsi des zones de convergence où les enseignants peuvent utiliser la technologie de manière créative et efficace pour améliorer l'apprentissage. Les enseignants qui maîtrisent bien le modèle TPACK sont capables de créer des environnements d'apprentissage dans lesquels la technologie est utilisée de manière réfléchie et pertinente pour répondre aux besoins des apprenants. Cette approche peut favoriser une meilleure compréhension, une plus grande motivation et une réussite accrue des apprenants.

I.6. Les interfaces numériques interactives

Les interfaces numériques interactives sont des dispositifs qui permettent aux utilisateurs d'interagir avec du contenu numérique de manière plus immersive et personnalisée. Elles utilisent souvent des technologies telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les capteurs de mouvement et les écrans tactiles pour permettre une interaction plus intuitive avec le contenu numérique.

Ces interfaces ont des applications dans de nombreux domaines, tels que l'éducation, le divertissement, le commerce électronique, la santé et la formation professionnelle. Par exemple, les écrans tactiles interactifs peuvent être utilisés pour créer des présentations interactives dans les salles de classe, tandis que les environnements de réalité virtuelle peuvent être utilisés pour simuler des scénarios d'entraînement professionnels ou médicaux.

Les interfaces numériques interactives offrent des avantages tels que l'engagement accru des utilisateurs, la personnalisation de l'expérience utilisateur et la collecte de données précises sur les comportements et les préférences des utilisateurs. Cependant, elles peuvent également présenter des défis tels que des coûts élevés, des exigences techniques complexes et la nécessité de maintenir les dispositifs et les logiciels à jour.

Nous avons choisi de mettre l'accent sur les interfaces numériques interactives, car ce sont les outils numériques les plus couramment utilisés dans les salles de classe. Nous allons examiner les exercices numériques interactifs, les applications de vote interactives et les diaporamas interactifs.

I.6.1. Quizinière

Quizinière est une plateforme en ligne proposée par Canopée, spécialement conçue pour les enseignants et formateurs. Elle permet de créer et corriger des exercices en ligne de manière aisée, grâce à divers types de questions (QCM, associations, vrai/faux) et supports (texte, photo, vidéo et audio) regroupés en un seul document. Les apprenants peuvent accéder aux exercices en utilisant un code ou un QR code sans avoir besoin de créer de compte. Lorsqu'ils rendent leur copie, ils doivent fournir un surnom en accord avec le RGPD et le site génère un numéro de copie pour consultation ultérieure. Les enseignants peuvent accéder à toutes les copies rendues, aux statistiques et aux réponses des apprenants. Ils peuvent également ajouter des commentaires et des feedbacks personnalisés pour chaque question et chaque copie. Les feedbacks ne sont jamais automatiques, ce qui permet aux enseignants de garder un contrôle sur les copies et de réduire le temps de correction. L'interface est facile à utiliser et des vidéos tutoriels sont disponibles. Ce qui distingue Quizinière des autres plateformes est la possibilité d'inclure des questions ouvertes et des feedbacks individuels, ce qui peut améliorer la qualité de l'enseignement.¹⁹

I.6.2. LearningApps

LearningApps est une plateforme en ligne gratuite permettant de créer et d'utiliser des activités pédagogiques interactives pour l'apprentissage. Elle est utilisée principalement par les enseignants pour créer des exercices interactifs pour leurs apprenants. Les utilisateurs peuvent choisir parmi une variété d'activités prédéfinies, telles que des QCM, des jeux, des puzzles, des mots croisés, etc. ou peuvent créer leurs propres activités en utilisant des modèles personnalisables.

La plateforme propose également des activités créées par d'autres utilisateurs, qui peuvent être facilement recherchées en fonction du niveau scolaire et de la matière. Les activités peuvent être utilisées sur ordinateurs, tablettes ou smartphones et sont disponibles en plusieurs langues. Les enseignants peuvent suivre les progrès de leurs apprenants en temps réel et obtenir des statistiques détaillées sur leur performance.

¹⁹ Cassandra CECON, Op.cit, p 31.

LearningApps est une ressource éducative en ligne populaire qui permet aux enseignants de diversifier leurs méthodes d'enseignement et de rendre l'apprentissage plus interactif et engageant pour les apprenants.²⁰

I.7. Le numérique dans l'enseignement -apprentissage du FLE

Les outils numériques sont devenus indispensables dans notre vie quotidienne et la majorité des apprenants en possèdent au moins un. En l'absence de ces outils dans le contexte scolaire, les apprenants peuvent facilement s'ennuyer et manquer d'attention. L'intégration d'outils pédagogiques numériques interactifs répond aux intérêts des apprenants tout en favorisant la communication et la création d'un climat propice à l'apprentissage. Les enseignants peuvent ainsi conserver leurs objectifs pédagogiques tout en contrôlant l'utilisation des différentes ressources numériques disponibles.

Dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), la motivation et l'autonomie sont des éléments clés. Ainsi, l'enseignant doit tenir compte de ces notions dans ses pratiques pédagogiques. Dans ce contexte, il est important d'explorer comment le numérique peut être lié à ces deux concepts.

I.7.1. Optimiser la motivation

La notion de motivation possède plusieurs définitions. En terme plus facile, elle correspond à des raisons ou des forces qui incitent une personne à s'engager dans une activité ou à atteindre un objectif. Les chercheurs identifient deux types de motivation : intrinsèque et extrinsèque. La motivation intrinsèque est liée à l'individu lui-même et se caractérise par l'engagement dans une activité pour le plaisir qu'elle procure, sans obligation extérieure. En revanche, la motivation extrinsèque est dépendante d'une influence extérieure et implique l'accomplissement d'une activité pour obtenir une récompense ou éviter une sanction.

Dans un contexte scolaire R. Viau (1999, 1994) définit la motivation comme :

« Un phénomène qui tire sa source dans des perceptions que l'élève a de lui-même de son environnement, et qui a pour conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité pédagogique qu'on lui propose et de persévérer dans son accomplissement, et ce, dans le but d'apprendre. »²¹

D'après lui, la dynamique motivationnelle est influencée par des facteurs externes tels que la vie personnelle de l'apprenant, la société, l'école et la classe. Dans ce contexte, l'enseignant

²⁰ Cassandra CECON, Op.cit, p 23.

²¹ R. Viau, *la motivation en contexte scolaire*, Ed2, de boeck, Paris, 2009, Ch1, p 12.

peut agir sur le facteur "classe" en intégrant davantage les outils numériques dans ses pratiques pédagogiques.

« Les outils technologiques semblent plus stimulants et concrets pour les élèves. Leur utilisation accroît leur intérêt, favorise un meilleur suivi, rend les projets plus interactifs. [...]. Ces outils sont une source de motivation supplémentaire permettent une meilleur une conservation de l'information »²²

Selon T. Karsenti, l'utilisation des outils numériques en classe permet aux apprenants de s'engager activement dans leur apprentissage, de trouver du plaisir dans leur expérience et de s'intéresser davantage grâce à la variété de supports disponibles (audio, visuel ou audio-visuel). En outre, l'intégration de ces outils contribue à favoriser l'égalité des chances en termes d'accès à la technologie, ce qui stimule la motivation des apprenants, comme l'indiquent les résultats de ses études.

T. Karsenti²³ ajoute que l'absence des TIC à l'école peut avoir un impact négatif sur la motivation des apprenants, en créant un décalage entre leur utilisation courante dans la société et leur absence en milieu scolaire.

I.7.2. Développer L'autonomie

En didactique des langues, l'autonomie renvoie à la capacité de l'apprenant à prendre en charge son propre apprentissage, en étant conscient de ses besoins et objectifs d'apprentissage, en développant des stratégies d'apprentissage adaptées à ses besoins, et en évaluant régulièrement ses propres progrès. Selon la définition du J.P Cuq, l'autonomie c'est :

«autonomie fait référence à la capacité de l'apprenant de prendre en charge son apprentissage»²⁴.

L'autonomie permet à l'apprenant de devenir acteur de son propre apprentissage, de développer sa confiance en soi, et de s'adapter à différentes situations d'apprentissage et de communication. Elle est donc un objectif important dans la formation linguistique des apprenants.

Développer l'autonomie en matière d'apprentissage est un enjeu important dans l'éducation. Cela consiste à donner aux apprenants la possibilité de prendre en charge leur propre apprentissage et de devenir des apprenants auto-régulés et responsables. Pour ce faire, il

²² T. Karsenti, *Le numérique dans nos écoles : usage, impacts et charge de travail*. CRIFPE, Montréal, 2018, p 18.

²³ Ibid, p 31.

²⁴ J-P Cuq, Op.cit, p 31.

est essentiel de favoriser la confiance en soi, l'initiative, la créativité et l'esprit critique chez les apprenants.

Les outils numériques peuvent jouer un rôle important dans le développement de l'autonomie. En effet, ils permettent aux apprenants de travailler à leur propre rythme, d'accéder à des ressources variées et de s'auto-évaluer. Les activités en ligne et les jeux éducatifs peuvent également stimuler leur motivation et leur intérêt pour l'apprentissage. Les outils numériques permettent de préparer les apprenants à être acteurs du monde de demain, tout en développant leur autonomie grâce à des méthodes d'apprentissage innovantes.

« « Le numérique » est présenté par les pouvoirs publics comme l'outil le plus à même pour « préparer les élèves à être acteurs du monde de demain » et pour mettre en œuvre « des méthodes d'apprentissage innovantes [capables de] favoriser la réussite scolaire et développer l'autonomie » »²⁵

L'enseignant a un rôle crucial dans le développement de l'autonomie des apprenants. Il doit créer un environnement propice à l'apprentissage autonome, offrir des activités adaptées au niveau des apprenants et les encourager à réfléchir sur leur propre processus d'apprentissage.

Conclusion

Nous pouvons dire que les TICE sont des outils cognitifs complexes qui, lorsqu'ils sont utilisés de manière intelligente, mesurée, systémique et créative, stimulent de nouvelles pratiques et de nouveaux usages qui permettent aux enseignants d'endosser des rôles diversifiés et valorisants. L'enthousiasme et les efforts des enseignants pour surmonter les difficultés liées à l'utilisation des TICE sont souvent valorisés par les apprenants. Cependant, l'institution ne soutient pas les enseignants qui utilisent les TICE sans son aide, alors qu'elle gagnerait à le faire. Il est important que les enseignants et les futurs apprenants apprennent à co-agir avec les technologies dans une perspective humaniste de l'accès aux connaissances, qu'elles soient linguistiques ou culturelles.

²⁵ Julie Denouël, « L'école, le numérique et l'autonomie des élèves », Hermès, La Revue, 2017, sur le lien : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2017-2-page-80.htm#no5>, Consulté le (08/03/2023).

CHAPITRE II : L'oral en classe de FLE

Introduction

Dans ce chapitre consacré à la place de l'oral dans l'apprentissage du FLE, nous allons tout d'abord examiner le concept de l'oral et ses caractéristiques, en nous appuyant sur des définitions proposées par des dictionnaires et des auteurs. Nous nous concentrerons ensuite sur l'activité de compréhension et d'expression orale, en identifiant les éléments clés que les apprenants doivent maîtriser pour pouvoir comprendre et communiquer dans une langue étrangère. Enfin, nous présenterons la notion de compétence de communication et ses différentes composantes.

II.1. les Définitions de l'oral

Les spécialistes en didactique de la langue orale ont tendance à définir cette dernière en utilisant des termes associés à cette compétence. Le tableau ci-dessous présente certains des synonymes souvent utilisés pour décrire l'oral.

La compétence orale est essentielle dans l'apprentissage de toute langue, car elle permet de s'exprimer, de communiquer, de partager et de comprendre.

Selon le Robert dans son dictionnaire d'Aujourd'hui l'orale se définit comme : « *opposé à l'écrit, qui se transmet par la parole, qui est verbale* »²⁶

L'oralité implique la transmission d'un message à l'oral, en s'appuyant sur l'utilisation de la phonation pour produire des énoncés, sans avoir recours à l'écrit.

²⁶ Alain-Ray, LE ROBERT *dictionnaire d'Aujourd'hui*, Canada, 1991, p 700.

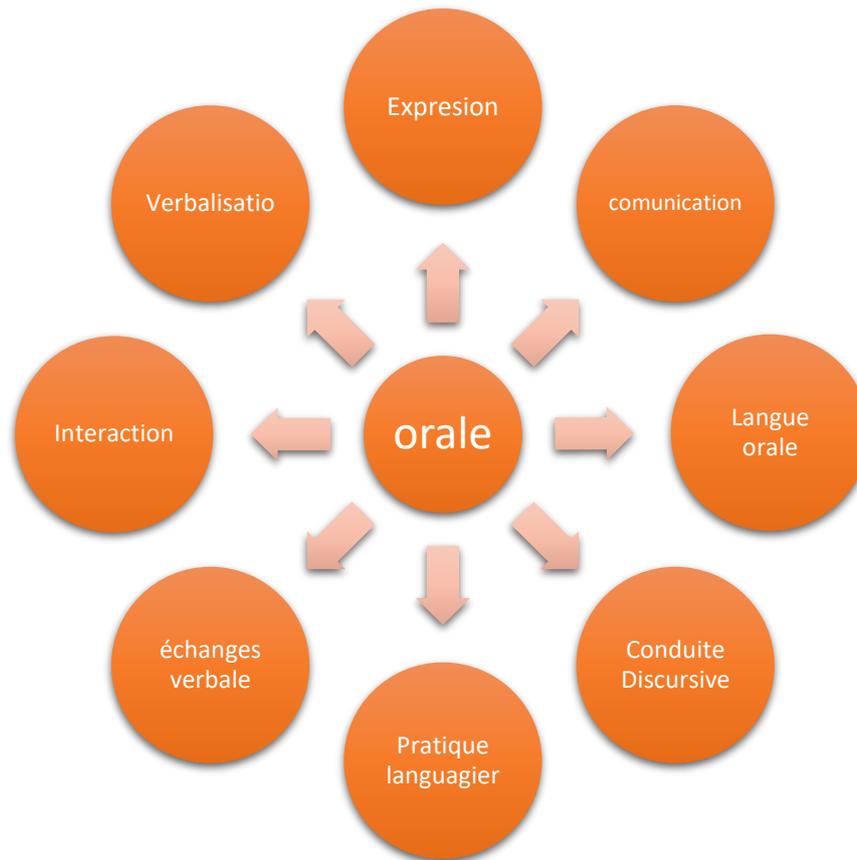


Figure 02 : Les termes servant à représenter l'oral²⁷

Pour Vigner, « *l'oral est un terme ambivalent qui désigne tout à la fois une situation d'échange : deux interlocuteurs face à face qui coopèrent dans l'élaboration d'un discours en manquement constant. L'oral, l'autre forme de la langue, dans sa force sonore, doté de propriétés acoustiques particulières, met en jeu la perception auditive et les capacités articulatoires du sujet.* »²⁸

De son côté, Vanoy soutient que l'oral est « *mode essentiel de communication* »²⁹

Elle ajoute que « *l'oral doit être considéré comme un langage à part entière, car c'est un moyen de communication essentiel de notre époque* »³⁰

Ajoute que :

²⁷ M. Bilières, L'oral c'est quoi au fait ? 2014, p. 1 [en ligne], disponible sur : <https://www.verbotonale-phonetique.com/loral-cest-au-fait/>, consulté le(20-04-2023)

²⁸ Leboukh Faiza, Ep. Messemech, « *libérer l'expression orale de l'apprenant dans un processus d'enseignement-apprentissage du FLE par le biais des jeux communicatif.* », université EL Hadj Lakhdar-Batna, 2008/2009.

²⁹ Ch.Mairal, P. Blochet, *Maitriser l'oral*, Magnard, Paris, 1998, p 98.

³⁰ Ibid.

« la question de l'oral renvoie à l'acquisition de compétences langagières spécifiques: apprendre à mieux pratiquer et à mieux connaître le fonctionnement de la langue, de la communication, des genres discursifs en situation d'oral, en réception (écoute, compréhension de discours oraux) et en production (prendre en charge des énoncés à l'oral, en mettant en œuvre des conduites de discours plus élaborées et plus diversifiées »³¹

En didactique des langues, le terme "oral" fait référence aux compétences et aux pratiques linguistiques liées à la production et à la compréhension de la parole, dans un contexte donné, sans recourir à l'écrit

« le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentique »³²

Les activités orales jouent un rôle clé dans l'enseignement/apprentissage du FLE en servant de pont entre les normes et les variantes de la langue. Elles permettent la transformation des connaissances et sont essentielles pour donner une légitimité à l'oral, qui reste plus important que l'écrit dans les pratiques en classe.

II.2. L'oral dans l'approche communicative

L'approche communicative a été introduite en France à partir des années 1970 pour remplacer les méthodologies audio-orale et audiovisuelle. Contrairement aux méthodes structurales, qui mettaient l'accent sur la compétence linguistique, l'approche communicative met l'accent sur la compétence de communication, c'est-à-dire l'utilisation de la langue dans un contexte social. Selon cette approche, la langue est considérée comme un instrument de communication ou d'interaction sociale, et les aspects linguistiques (sons, structures, lexique, etc.) font partie intégrante de la compétence grammaticale, qui à son tour fait partie de la compétence de communication. Les habiletés en compréhension et production orales et écrites peuvent être développées en fonction des besoins langagiers des apprenants. En bref, l'approche communicative se concentre sur la communication en tant que but principal de l'apprentissage de la langue, plutôt que sur la simple acquisition de structures grammaticales isolées. *« l'approche communicative a pour objectif essentiel d'apprendre à communiquer en langue*

³¹ E. Nonnon, « *L'enseignement de l'oral et les interactions verbales en classe : champs de références et problématiques* », in : *Revue Française de Pédagogie*, n°129, 1990, p. 40 [en ligne], disponible sur : http://ife.ens-lyon.fr/publications/edition-electronique/revue-francaise-de-pedagogie/INRP_RF129_8.pdf, consulté le (20-04-2023)

³² M. Charraudeau, D. Maingueneau, *Dictionnaire d'analyse du discours*, seuil, Paris, 2000, p 68.

étrangère. Bien qu'elle recouvre des pratiques quelquefois fort différentes ou diversifiées à l'extrême »³³

La compétence en communication implique à la fois des aspects linguistiques et non-linguistiques qui permettent à l'apprenant d'utiliser efficacement la langue dans un contexte donné. Elle nécessite une connaissance pratique du code linguistique ainsi que des règles psychologiques, sociologiques et culturelles qui permettent son utilisation appropriée en situation. La compétence linguistique et la compétence en communication sont donc interdépendantes et doivent être acquises simultanément. Ainsi, il ne suffit pas de connaître les règles grammaticales d'une langue étrangère pour communiquer efficacement, il est également essentiel de comprendre les règles d'usage appropriées dans chaque contexte et avec chaque interlocuteur.

L'approche communicative vise avant tout à favoriser une communication authentique. Elle encourage les apprenants à prendre en compte "la situation de communication" en identifiant des éléments tels que le statut de l'interlocuteur, son âge et son rang social, ainsi que "l'intention de communication" ou la fonction langagière requise, comme donner un ordre, demander poliment quelque chose, présenter un objet, etc.

L'approche communicative propose plusieurs activités d'apprentissage pour la compréhension et la production orales, parmi lesquelles les simulations et les jeux de rôle sont les plus populaires.

Francis Debyser propose la définition suivante pour le principe de simulation globale :

« Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants (...) de créer un univers de référence, un immeuble, un village, une île, un cirque, de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu thème de référence et un univers de discours, est susceptible de requérir. »³⁴

Les simulations globales sont une technique intégrée aux méthodes communicatives dans le but de résoudre le problème de l'illusion de la réalité en classe de langue tout en encourageant l'utilisation de la langue et en incitant les apprenants à prendre la parole. Elles visent l'autonomie des apprenants en les libérant dans différentes situations de communication. L'objectif est que les apprenants soient autonomes dans la mesure où l'enseignant établit le scénario initial puis

³³ J-P Cuq, Isabelle Gruca, Op.cit, p 274.

³⁴ Francis Debyser, *L'immeuble*, Hachette, Paris, 1996, p 4.

se retire pour jouer le rôle d'animateur et d'expert linguistique, tandis que l'apprenant construit le contexte et gère les changements de situations.

II.3. l'oral dans l'enseignement secondaire : état des lieux

Enseigner est une pratique professionnelle visant à transmettre des connaissances, à faire apprendre des modes de pensée, de compréhension, d'expression, etc.

L'enseignement des langues étrangères se base essentiellement sur des activités de découverte de la langue à travers ses sons et ses graphies, puis sur des activités référant à ses normes de dire, d'écrit et à des contextes de production et de communication.

L'enseignement-apprentissage de la langue s'intéresse principalement sur Le développement des quatre compétences langagières.

nous avons cité les quatre compétences langagières sous forme d'un schéma personnel :

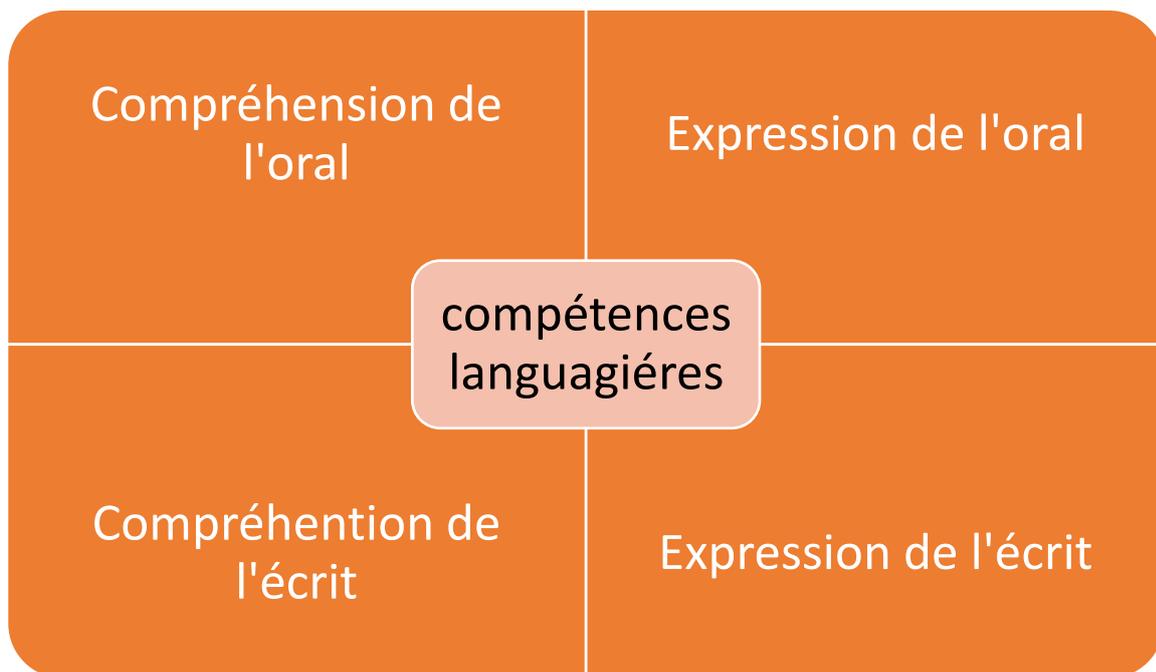


Figure 2 : les compétences langagières

L'oral est la première compétence à acquérir dans toutes les langues commençant par la compréhension de l'oral, mais il est considéré comme étant le parent pauvre dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Le programme d'enseignement de première année secondaire ne contient aucune activité de compréhension orale :

Sommaire

Projet 1 : Réaliser une campagne d'information à l'intention des élèves du lycée.			
Intentions communicatives	Objets d'étude et thèmes.	Séquences	Techniques d'expression
1 - Exposer pour donner des informations sur divers sujets.	La vulgarisation scientifique (p. 5 à 66). <i>La communication, l'environnement, la ville</i>	Séq 1 : Contracter des textes (p. 5 à 25). Séq 2 : Résumer à partir d'un plan détaillé (p. 26 à 42). Séq 3 : Résumer en fonction d'une intention de communication (p. 43 à 59).	La prise de notes Le plan Le résumé
2 - Dialoguer pour se faire connaître et connaître l'autre.	L'interview (p. 67 à 96). <i>Les métiers</i>	Séq 1 : Questionner de façon pertinente (p. 67 à 81). Séq 2 : Rédiger une lettre personnelle (p. 82 à 91).	Le questionnaire L'exposé oral La lettre personnelle
Projet 2 : Rédiger une lettre ouverte à une autorité compétente pour la sensibiliser à un problème et lui proposer des solutions.			
Intentions communicatives	Objets d'étude et thèmes.	Séquences	Techniques d'expression
3 - Argumenter pour défendre ou réfuter un point de vue	Le discours argumentatif (p. 97 à 120). <i>Les loisirs</i>	Séq 1 : Organiser son argumentation (p. 97 à 108). Séq 2 : S'impliquer dans son discours (p. 109 à 117).	Les plans du discours argumentatif. Le résumé. La lettre administrative.
Projet 3 : Ecrire une petite biographie romancée.			
Intentions communicatives	Objets d'étude et thèmes.	Séquences	Techniques d'expression
4 - Relater un événement en relation avec son vécu	Le fait divers (p. 121 à 150). <i>La sécurité, les transports.</i>	Séq 1 : Relater objectivement un événement (p. 121 à 133). Séq 2 : S'impliquer dans la relation d'événements (p. 134 à 143).	Le résumé.
5 - Relater un événement fictif.	La nouvelle (p. 151 à 192). <i>L'homme et la mer.</i>	Séq 1 : Organiser le récit chronologiquement (p. 151 à 165). Séq 2 : Déterminer des forces agissantes (p. 166 à 170). Séq 3 : Enrichir le récit par des énoncés descriptifs et des "dires" (p. 171 à 188).	La fiche de lecture. L'essai.

Photo 1 : vue sur le programme de première année secondaire³⁵

Exemple sur les activités :

³⁵ Manuel, *Français première année secondaire*, Offre National des Publications Scolaires, 2008/2009, p 3.

Séquence 1

Expression orale

Lisez le tableau suivant qui donne les résultats d'un sondage sur l'impact des différents moyens de communication puis commentez les résultats.

Quel est le moyen le plus efficace pour...	... connaître les programmes des candidats	... se faire une idée des candidats	... faciliter son choix	... avoir des arguments pour justifier son choix
Affiches	1	1	1	2
Conversation	7	4	8	12
Journaux	12	7	13	18
Meetings	4	6	6	6
Radio	11	6	10	10
Télévision	64	74	61	45
Tracts	1	1	1	1

Faites le point

La langue parlée et la langue écrite font partie du même code mais diffèrent par la situation de communication. Ceci a des conséquences sur la construction syntaxique des phrases.

La langue orale est généralement moins précise, elle possède des moyens expressifs spécifiques : l'accentuation, l'intonation, le débit que la langue écrite doit traduire par des mots ou par la ponctuation.

21

Photo 2 : vue sur une activité d'expression³⁶

³⁶ Manuel, Op.cit, p 21.

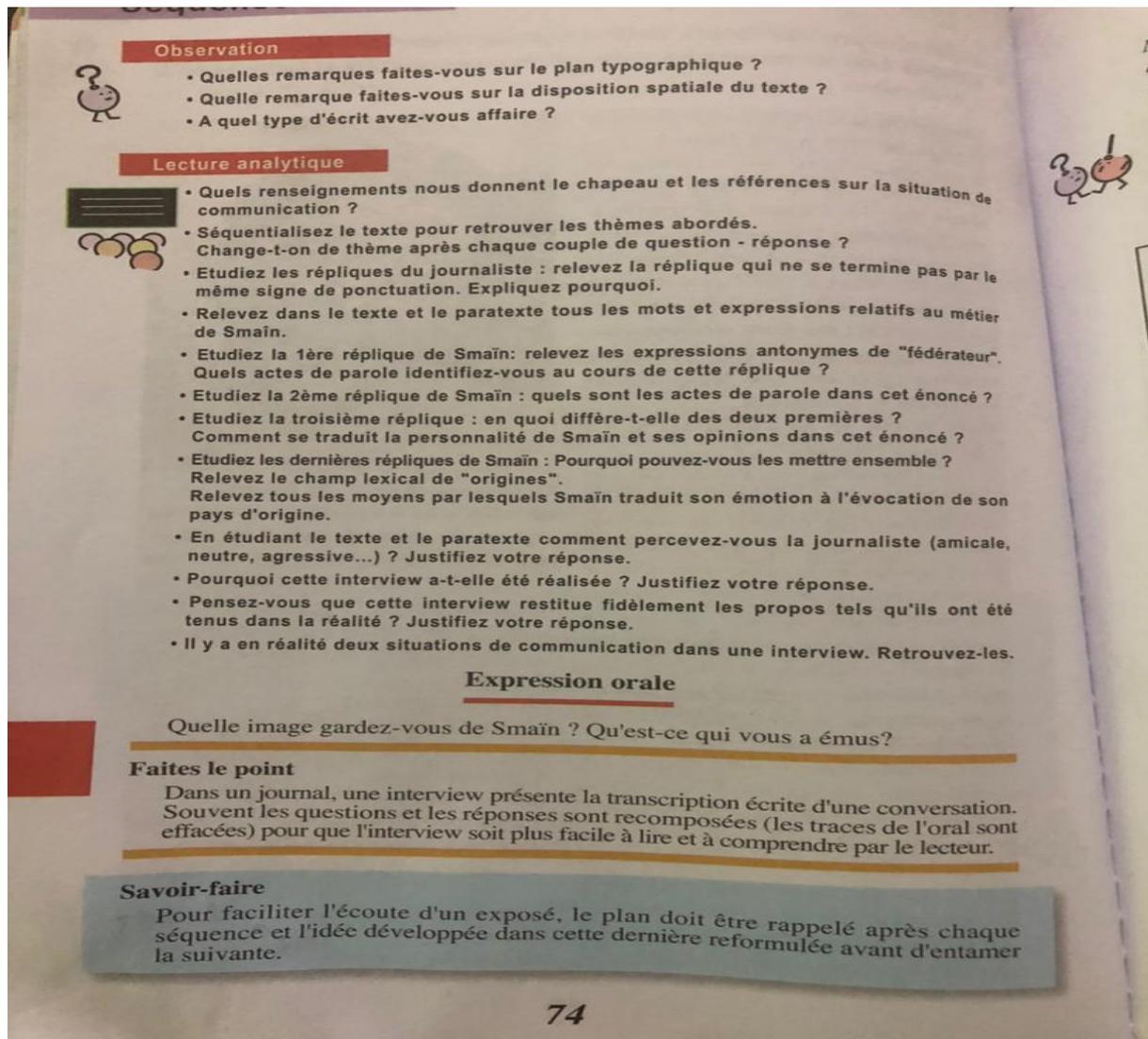


Photo 3 : vue sur une activité d'expression orale³⁷

Nous avons remarqué que les activités d'expression orale sont souvent associées avec l'écrit. De plus, elles sont médiocres par rapport aux activités d'écrit. Le programme ne donne aucune place aux supports oraux. Cela explique les difficultés rencontrées par les apprenants avec l'oral. Les supports utilisés dans le manuel sont : les tableaux ou les grilles (pages 21 et 130), le texte de la compréhension écrite (pages 44, 74 et 103), image (page 102), les bandes dessinées (pages 52, 74 et 181), les caricatures et les dessins (pages 108, 174 et 162), imaginer la suite d'un conte (page 166), le schéma (page 36).

II.4. Les formes de l'oral

L'expression orale peut se décliner en deux types d'expression, on cite :

³⁷ Manuel, Op.cit, p 74.

II.4.1. Le verbal

La salle de classe est un environnement idéal pour l'apprentissage interactif et l'échange de connaissances. L'interaction verbale est une forme d'expression directe qui implique la pratique langagière entre individus, comprenant la capacité à poser des questions, répondre, s'engager dans des conversations, participer à des débats, etc. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, l'interaction verbale est essentielle. Les enseignants doivent encourager les interactions verbales en classe, que ce soit entre l'enseignant et les apprenants ou entre les apprenants eux-mêmes, afin de développer leurs compétences en communication dans la langue cible. Pour faciliter ces interactions, les enseignants doivent utiliser des méthodes et des stratégies réfléchies et sélectionner des thèmes qui intéressent les apprenants et les incitent à s'exprimer.

Selon Dubois, " la voix" se définit comme « *l'ensemble des sons produits dans le larynx par la vibration des cordes vocales sous la pression de l'air* »³⁸.

L'expression verbale constitue le volume, l'articulation, l'intonation et le débit.

II.4.2. Le non verbal

Pour Dubois « *l'expression non verbale correspond à l'expression du visage et aux postures du corps que l'on adopte* »³⁹

Autrement dit, l'expression non verbale, inclut les gestes, la posture, les expressions faciales ainsi que le silence, est également un élément clé de l'expression orale. Elle permet de transmettre des émotions, des sentiments et des valeurs. Si elle est adaptée à la situation, elle peut renforcer et crédibiliser le message verbal, mais si elle est inadaptée, elle risque de décrédibiliser le message.

II.5. Les composantes de l'oral

L'oral ne se résume pas à la simple émission de sons, mais englobe également la manière dont ces sons sont perçus par l'auditeur, notamment à travers la prosodie qui accompagne les phonèmes et qui permet de saisir l'idée ou le sentiment véhiculé. Toutefois, la communication orale obéit à certaines règles de communication, car elle implique une relation entre un ou plusieurs interlocuteurs qui doivent respecter des codes conventionnels socioculturels afin de

³⁸ J. Dubois, Mathé, Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Larousse, Paris, 1994, p 509.

³⁹ Ibid.

garantir la fluidité et la compréhension du message oral, en évitant toute rupture ou incompréhension.

II.5.1. La compréhension de l'oral

Selon le dictionnaire de J-P Robert, la compréhension orale est définie comme suit :

*« suit d'opérations par lesquelles l'interlocuteur parvient généralement à donner une signification aux énoncés entendus ou à les reconstituer. »*⁴⁰

La compréhension orale peut être définie comme la capacité de décoder et comprendre un message oral. Elle est indispensable pour suivre une conversation, écouter des enregistrements audios ou vidéo. Toutefois, cette compétence est difficile à maîtriser car elle requiert une connaissance approfondie du vocabulaire, de la grammaire, du contexte, ainsi qu'une bonne maîtrise de la prononciation.

J-P Cuq estime que *« la compréhension est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute »*⁴¹

On peut conclure que l'écoute est un des fondements majeurs pour parvenir à la compréhension de l'oral lors des séances d'apprentissage.

Pour proposer une séance de compréhension orale, l'enseignant doit se baser sur l'écoute, selon J-P Cuq⁴² il existe quatre types d'écoute :

L'écoute de veille : il ne s'agit pas d'une écoute attentive, mais une écoute inconsciente qui ne vise pas la compréhension.

L'écoute globale : dans ce type d'écoute l'auditeur vise la signification générale de message.

L'écoute détaillée : consiste à reconstituer mot à mot le document sonore.

L'écoute sélective : il s'agit de sélectionner le passage, le moment où se trouve l'information que l'auditeur cherche.

II.5.2. L'expression orale

L'enseignant doit mettre en place des activités visant à développer les compétences d'expression des apprenants et les encourager à produire à l'oral. La production orale consiste à

⁴⁰ J-P Robert, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, ophrys, Paris, 2008, p 24.

⁴¹ J-P Cuq, Op.cit, p 49.

⁴² J-P Cuq, Isabelle Gruca, Op.cit, p 150.

partager des informations de manière cohérente et claire dans une langue étrangère. Elle requiert l'utilisation adéquate du vocabulaire, des règles grammaticales ainsi qu'une prononciation correcte des sons, des mots et des intonations.

Selon C. Tagliante⁴³ elle cite des critères pour améliorer l'expression orale et s'exprimer comme un bon orateur, il faut être conscient des éléments suivants :

- **Le fond :**

- Les idées, les informations que l'on donne, l'argumentation que l'on choisit, et les sentiments exprimés

- Les illustrations orales, les exemples qui accompagnent les idées ou les informations

- La structuration des idées ; le langage, la correction linguistique, l'articulation, l'intonation.

- **La forme**

- L'attitude générale, les gestes, les sourires

- La voix, son volume, son débit

- Les regards, les pauses significatives, les silences voulus.

Pour améliorer ces caractéristiques l'enseignant doit exposer les apprenants à la langue cible le plus longtemps possible.

II.6. Les difficultés rencontrées lors de l'expression orale

Les apprenants qui suivent des cours de français peuvent éprouver des difficultés à s'exprimer et à communiquer dans la langue cible, ce qui entrave leur progression en termes de pratique linguistique. Lors de la production orale, les apprenants rencontrent des défis similaires qui peuvent être regroupés en plusieurs catégories importantes, notamment :

II.6.1. le manque de vocabulaire

Le vocabulaire est primordial pour s'exprimer efficacement, c'est pourquoi il est enseigné juste après l'apprentissage des lettres. Afin de communiquer dans une langue étrangère, il est essentiel d'avoir une base lexicale riche. Le manque de vocabulaire peut entraver la production orale des apprenants, qui se retrouvent souvent à utiliser leur langue maternelle, ou à rester

⁴³ Christine Tagliante, *La classe de langue*, CLE international, Paris, 2006, p 82.

silencieux. Parfois, ils ont recours à la traduction littérale de mots de l'arabe vers le français, ce qui peut altérer le sens du message.

II.6.2. la phonétique

Les apprenants éprouvent des difficultés à articuler les phonèmes correctement en raison de l'interférence phonologique. Par conséquent, ils ont tendance à mal prononcer les mots et les expressions dans la langue cible.

II.6.3. la grammaire

Il est parfois ardu de maîtriser le système grammatical complexe du français. Les apprenants trouvent des difficultés à conjuguer les verbes correctement, c'est pour cela qu'ils préfèrent le silence pour éviter l'embarras.

II.6.4. L'insécurité linguistique

Les apprenants manquant de vocabulaire, ne maîtrisant pas la grammaire et ayant des difficultés phonétiques, ont tendance à manquer de confiance en eux. Faire des erreurs devant les autres ou même devant l'enseignant peut les mettre mal à l'aise. De ce fait, ils évitent souvent de prendre la parole, ce qui entrave leur pratique linguistique et leur progression en niveau.

II.7. La relation entre les activités numériques interactives et l'oral

Il est crucial de donner une grande importance à l'enseignement et à l'apprentissage de l'oral dans la classe de FLE. Par conséquent, il est une priorité de développer cette compétence en intégrant de nouvelles ressources pédagogiques.

Elisabeth Lhote, dans son ouvrage *Enseigner l'oral en interaction*, percevoir, écouter, comprendre explique que « *Apprendre à percevoir dans une langue étrangère, serait savoir repérer, Identifier, interpréter des éléments des indices sonores et visuels qui trouveraient leur sens dans le contexte situationnel* »⁴⁴

En utilisant des ressources technologiques telles que les supports audiovisuels, l'enseignement et l'apprentissage de la compétence orale dans la classe de FLE impliquent un processus complexe comprenant la sélection, l'observation, la compréhension et la production. Les TIC ont un rôle important à jouer dans cet apprentissage. En favorisant l'interaction, l'enseignement de la compétence orale ouvre de nombreuses possibilités pour les apprenants,

⁴⁴ Elisabeth Lhote, *Enseigner l'oral en interaction percevoir, écouter, comprendre*, HACHETTE, 2001, p 17.

leur permettant d'agir en toute confiance dans diverses situations contextuelles et de mobiliser leurs capacités mentales et autres.

L'enseignement de l'oral repose principalement sur deux types d'activités : la réception (compréhension) et la production (expression). La compréhension orale est une compétence essentielle en langue étrangère. Les apprenants doivent être capables de comprendre la langue cible en écoutant des supports audio ou audiovisuels variés, accessibles via internet et les médias. Cependant, les stratégies d'écoute peuvent varier d'un individu à l'autre. L'utilisation de moyens d'écoute individuelle en classe, tels que les ordinateurs, permet aux apprenants de contrôler leur écoute et donc d'améliorer leur compréhension. Selon S. Roussel et A. Tricot :

*« Notre étude montre que la possibilité d'exercer un contrôle sur l'input sonore améliore en règle générale la performance en compréhension. Cette performance dépend elle-même de la stratégie d'écoute utilisée et du niveau initial des auditeurs. »*⁴⁵

D'après leurs observations, les apprenants ont adopté trois comportements : des pauses en cas de difficulté, des retours en arrière et des avancées rapides afin d'identifier les moments où se trouvent les informations nécessaires pour répondre. Pour encourager l'expression orale, l'enseignant peut poser des questions ou les apprenants doivent répondre à voix, Selon S. Cherif et G. Gekiere : *« les élèves peuvent s'enregistrer, se filmer et recommencer autant qu'ils le souhaitent. »*⁴⁶

Cette méthode leur permet de travailler à leur propre rythme, d'enregistrer et de réécouter leurs réponses en toute confiance. Cette activité permet également à l'enseignant d'identifier les difficultés et les lacunes des apprenants. La recherche d'informations en groupe favorise les interactions entre les apprenants.

Finalement, les supports numériques favorisent les interactions entre les apprenants par le biais de la recherche des informations

« Concernant la production orale, il est clair que l'ordinateur permet une forte interaction dans la classe grâce aux activités de recueil et de recherche d'informations qui

⁴⁵ S. Roussel, A. Tricot et al « Des baladeurs MP3 en classe d'allemand – L'effet de l'autorégulation matérielle de l'écoute sur la compréhension auditive en langue seconde », Alsic, Vol.11, n 2, 2008.

⁴⁶ S. Cherif, G. Gekiere, Op.cit, p 53.

CHAPITRE II : L'oral en classe de FLE

exigent l'intervention de plusieurs apprenants à la fois. Ces apprenants se trouvent dans l'obligation d'utiliser le langage comme moyen de communication »⁴⁷, Disait Ghimouze.

Les activités interactives numériques sont un complément aux interactions en classe et offrent des occasions supplémentaires pour pratiquer les compétences orales. Par exemple, les apprenants peuvent visionner des vidéos pour améliorer leur prononciation ou utiliser des logiciels de reconnaissance vocale. Un tableau présentant les activités correspondant à chaque compétence est disponible ci-dessous.

La compétence	L'activité
Compréhension de l'oral	<ul style="list-style-type: none">_ Texte a trous_ QCM_ Activité d'identification_ Activité d'association
Expression de l'oral	<ul style="list-style-type: none">_ Question à répondre par vois_ Chercher des informations en groupe et partagé_ simulation_ présentation

Conclusion

Tout au long de ce chapitre consacré à l'oral, nous avons exploré la complexité et l'hétérogénéité de la langue orale en compréhension et en expression, ce qui explique le grand nombre d'études et de recherches menées dans le cadre de la didactique de l'oral. En effet, l'importance de l'oral réside dans le fait qu'il est inévitablement utilisé pour la quasi-totalité des

⁴⁷ Manel Ghimouze, Enseignement/ apprentissage du français perspective actionnelle et intégration pédagogique des TICE au lycée, thèse de doctorat, Université des frères Mentouri, Constantine 1, 2016-2017, p 41.

CHAPITRE II : L'oral en classe de FLE

interactions et des communications. Dans l'enseignement-apprentissage du FLE, l'acquisition d'une compétence de communication orale est primordiale car elle permet aux apprenants de communiquer dans cette langue. Il est donc clair que la parole n'est pas un acte simple et spontané, mais plutôt un acte qui mobilise toute une gamme de savoirs et de savoir-faire, qui se développent mécaniquement grâce à la pratique et à l'entraînement régulier.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Introduction

Dans ce troisième chapitre nous allons décrire, analyser et interpréter les résultats en exploitant les activités numériques interactives dans le cadre d'une expérimentation avec les apprenants de première année secondaire, spécialité (littérature et philosophie).

Ensuite, dans le cadre de post-test nous administrons un questionnaire aux apprenants de la dite classe pour vérifier leurs acquis.

Pour réaliser cette expérimentation nous avons utilisé la plateforme Quizinière car elle facilite le travail et l'analyse des résultats.

III.1. Le terrain

Nous avons choisi le lycée Hammimi Saadi Bouchagroune, commune de la Daïra de Tolga dans la wilaya de Biskra. C'est un établissement où nous avons eu beaucoup de beaux souvenirs, ainsi que la bienveillance du cadre administratif et mes ex-enseignants.

Le lycée possède une salle informatique bien équipée des matériels, d'ordinateurs et d'internet (photo 4), ce qui nous permet d'effectuer notre expérimentation dans un climat favorable.



Photo 4 : Une vue sur la salle informatique de lycée Hammimi Saadi Bouchagroune.

III.2. Le Public visé

Les apprenants de première année secondaire (littérature et philosophie) ont été choisis après une discussion avec l'enseignante responsable de la langue française.

Également, les apprenants de première année sont plus excités, comme c'est leur première année au lycée et ils sont plus prêts à recevoir un nouveau type d'enseignement.

III.3. Le déroulement de l'expérimentation

III.3.1. Le pré-test

Nous avons fait deux séances d'observation de classe de première année dont l'objectif est de connaître le déroulement des cours de compréhension et d'expression orale, d'établir un constat et d'avoir suffisamment d'informations et d'identifier les difficultés rencontrées par les apprenants. Premièrement, nous avons remarqué l'absence totale des outils et des supports numérique et technologique. Le nombre des apprenants était de (36).

III.3.1.1. La première séance

Été consacré à l'analyse de texte « Happé par un poulpe », l'enseignante lit le texte et puis pose des questions tel que :

- Quel est le type de texte ?
- Quel est le temps dominant dans le texte ?
- Quelle est la situation initiale ?
- Quel est l'élément perturbateur ?
- Quelle est la situation finale ?

Les apprenants ont du mal à comprendre et à répondre, certains répondent avec des mots isolés ou ils donnent des réponses aléatoires qui n'ont rien avoir avec les questions posées, et les autres gardent le silence. L'enseignante a eu recours à la langue arabe pour qu'elle puisse transmettre le sens et pour expliquer le cours aux apprenants.

Après l'enseignante à demander aux apprenants de lire les questions de livre scolaire et répondre :

- Relevez tout ce qui peut vous aider à identifier avec précision le lieu de l'action.
- Relevez ce qui prouve que le narrateur a participé à l'action.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Quels renseignements a-t-on sur lui ?

- Quels sont les agents (humains ou non) qui participent à l'action ?
- Relevez tous les termes désignant la proie du poulpe.
- Relevez toutes les expressions qui renvoient au poulpe. Quelles sont celles qui le décrivent physiquement ? que traduisent les autres expressions ?

Séquence 1

Happé par un poulpe

Au moment où nous nous pressions les uns sur les autres pour atteindre la plate-forme, deux autres bras, cinglant l'air, s'abattirent sur le marin placé devant le capitaine Nemo et l'enlevèrent avec une violence irrésistible.

Le capitaine Nemo poussa un cri et s'élança au-dehors. Nous nous étions précipités à sa suite.

Quelle scène ! Le malheureux, saisi par le tentacule et collé à ses ventouses, était balancé dans l'air au caprice de cette énorme trompe. Il râlait, il étouffait, il criait : "A moi ! à moi !" Ces mots, prononcés en français, me causèrent une profonde stupeur ! J'avais donc un compatriote à bord, plusieurs, peut-être ! Cet appel déchirant, je l'entendrai toute ma vie.

L'infortuné était perdu. Qui pouvait l'arracher à cette puissante étreinte ? Cependant le capitaine Nemo s'était précipité sur le poulpe, et, d'un coup de hache, il lui avait encore abattu un bras. Son second luttait avec rage contre d'autres monstres qui rampaient sur le flanc du Nautilus. L'équipage se battait à coup de hache. Le canadien, Conseil et moi nous enfoncions nos armes dans ses masses charnues. Une violente odeur de musc pénétrait l'atmosphère. C'était horrible. Un instant, je crus que le malheureux, enlacé par le poulpe, serait arraché à sa puissante succion. Sept bras sur huit avaient été coupés. Un seul, brandissant la victime comme une plume, se tordait dans l'air. Mais au moment où le capitaine Nemo et son second se précipitaient sur lui, l'animal lança une colonne d'un liquide noirâtre, sécrété par une bourse située dans son abdomen. Nous en fûmes aveuglés. Quand ce nuage se fut dissipé, le calamar avait disparu, et avec lui mon infortuné compatriote !

J. Verne, *20 000 lieues sous les mers* - ed. Hachette, 1954.

Lecture analytique

- Relevez tout ce qui peut vous aider à identifier avec précision le lieu de l'action.
- Relevez ce qui prouve que le narrateur a participé à l'action.
Quels renseignements a-t-on sur lui ?
- Quels sont les agents (humains ou non) qui participent à l'action ?
- Relevez tous les termes désignant la proie du poulpe.
- Relevez toutes les expressions qui renvoient au poulpe. Quelles sont celles qui le décrivent physiquement ? Que traduisent les autres expressions ?
- Pouvez-vous déterminer la situation initiale de ce récit ? Justifiez votre réponse en relevant une expression.
- En vous aidant des indicateurs de temps déterminez les différentes parties de ce récit.

Expression écrite

Imaginez un chapeau qui introduirait ce récit.

160

Photo 5 : vue sur le texte.

III.3.1.2. La deuxième séance

Cette séance a été consacrée à une activité de point de langue, la conjugaison des temps du récit.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

La consigne était comme suite : Rédigez un court récit en mettons les verbes entre parenthèse au temps qui contient.

- L'année dernière nous (être)..... en vacances à Bejaïa.
- Chaque jour nous (aller).....à la plage, l'eau (être)..... tiède.
- Un jour mon frère (prendre).....faire un tour, mais au bout de cinq kilomètre un pneu (crever).....alors il (décider).....de rentrer à pied. A son retour, il (être).....tout rouge.

Les apprenants ont essayé de donner des réponses, et passent au tableau pour répondre.

Durant les séances la majorité des apprenants n'ont pas l'air d'être intéressés ou motivés, certains chahute entre eux et d'autre regardent dans le vide ou baissent la tête et semblerait s'ennuyer. L'enseignante est obligé d'être sévère rien que pour les faire écrire le cours et pour garder le silence. En outre, l'enseignante essaye d'encourager ses apprenants à participer et s'exprimer oralement en donnant des remarques tel que «vous connaissez la réponse, vous avez vu ça, bien, oui».

Nous avons remarqué aussi que les apprenants ont des difficultés à parler et à exprimer leurs opinions en français et recourent à la langue arabe, ont des problèmes avec la conjugaison des verbes et ont des lacunes au niveau de la prononciation et confondent les mots.

III.3.2. le test

Nous avons mis à la disponibilité des apprenants des activités numériques interactives, pour améliorer progressivement les compétences de compréhensions et d'expressions orales chez eux. Également, nous essayerons de voir l'effet des activités numériques interactives sur la motivation et l'autonomie des apprenants. Notre travail de recherche a été effectué en quatre séances dont trois activités proposées pour les trois premières et un questionnaire pour la quatrième séance.

La première séance dans la salle informatique n'a pas réussi à cause de la mauvaise connexion, ou seuls deux appareils étaient bien connectés et le temps ne suffit pas pour organiser la salle informatique entre les séances. C'est pourquoi nous avons changé le travail dans la salle informatique par le travail en classe avec des smartphones, après avoir la permission de l'enseignante.

III.3.2.1. Première séance

Durée : 1 heure.

Dans cette première séance nous avons proposé une activité qui vise la compétence de compréhension orale, la raison principale de cette première activité était de familiariser les apprenants avec les activités numériques interactives. Les apprenants ont travaillé en groupe (10 groupe) de deux jusqu'à cinq personnes en se mettant en contact avec l'outil numérique (photo2). Dont nous avons proposé une vidéo de deux minute a écouté avec des QCM à répondre (vidéo1). L'activité se compose de six questions :

- 1/ Quel est le sujet de la vidéo ?
- 2/ Le manque de lait et d'huile est à cause ?
- 3/ Les prix des produits ont-ils augmenté ?
- 4/ Boulem bennani est un ?
- 5/ Le ministre du commerce déclare que :
- 6/ Combien de quantité d'huile est distribuée chaque jour par l'état ?



Photo 6 : une vue de deux apprenants entraine de faire l'activité.



Vidéo1 : vue sur la vidéo utilisée (Algérie : Pénurie des produit de base)

Certains apprenants au début n'avaient pas compris qu'il s'agit de répondre directement sur la plate-forme et ils ont répondu sur papier, c'est pourquoi nous avons réexpliqué le fonctionnement de cette dernière. L'enseignante et moi-même, avons expliqué les questions aux apprenants ainsi que les mots qu'ils n'avaient pas compris à leur demande. Après avoir écouté le document sonore et visuel et avoir compris le sens général, les apprenants ont finalement répondu aux questions et les envoyer par la plate-forme.

III.3.2.2. Deuxième séance

Durée : 00 :30 min.

La deuxième séance a été consacrée à la présentation d'un plat traditionnelle « La Chakchouka » pour travailler la compréhension et l'expression orale des apprenants. Nous avons proposé la deuxième activité numérique interactive, dont les apprenants doivent écouter un enregistrement et répondre aux questions.

Les groupes ont discuté ensemble pour reconnaître le sens et trouver les réponses. L'enseignante s'est déplacé entre les groupes pour surveiller ce qu'ils font, leur progressions, s'ils trouvent des difficultés, et discutez leurs réponses en même temps. A cette séance, les

apprenants étaient plus compétents dans la façon d'utiliser la plate-forme, ils ont entré le mot de passe, pour répondre aux questions proposées et les envoyées.



Photo 7 : vue sur l'enregistrement de l'activité

Note : Nous avons converti la vidéo en enregistrement audio par l'application « VidTuber ». Ensuite, nous l'avons coupé par « Online MP3 Cutter » prenons un passage de 01:50 à 03:05 min.

A la fin de la séance nous avons demandé aux apprenants de préparer une présentation sur leur plat préféré, pourquoi l'aiment-ils, comment le préparer, Ets.

Avant de sortir de la classe certains apprenantes m'ont demandé le nom de la plate-forme, ce qui montre leur intérêt.

III.3.2.3. Troisième séance

Durée : 00 :45 min.

La troisième séance était consacrée aux présentations des apprenants, afin de développer leurs capacités d'expression. Cinq groupes ont passé au tableau pour présenter leur plat préféré. Nous avons rencontré des obstacles à faire passer tous les apprenants par manque de temps.

Groupe 1 : Composé de quatre apprenantes. ont présenter comment préparer le plat traditionnelle Couscous.

Groupe 2 : Composé aussi de quatre apprenantes. ont présenter le même plat avec plus d'informations sur ses origines et la façon de le préparer.

Groupe 3 : Composé d'une seule apprenante. a choisi le plat traditionnelle de Biskra la Chakhchouka, dans quelle événement elle est préparée et comment elle se prépare.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Groupe 4 : Composé de quatre apprenantes. Ont présenté la pizza, pourquoi elles l'aiment, et de quelle région vient.

Groupe 5 : Composé de quatre apprenants. Ont présenté le plat Rechta, une introduction sur ses origines, comment le préparer, et une comparaison avec les nouilles chinoises.

Nous avons remarqué que les apprenantes tremblaient des mains suggérant leur anxiété, parlent à voix basse, se bloquent, n'arrivent pas à prononcer correctement, et n'arrivent pas à se débarrasser de la feuille.

	Prononciation			Conjugaison			information		
	<i>faible</i>	<i>moyen</i>	<i>excellent</i>	<i>faible</i>	<i>moyen</i>	<i>excellent</i>	<i>faible</i>	<i>moyen</i>	<i>excellent</i>
Groupe1	X				X			X	
Groupe2		X			X			X	
Groupe3		X			X			X	
Groupe4	X			X				X	
Groupe5	X			X					X

Tableau représentatif de l'impact des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales.

III.4. Analyse et interprétation des résultats

III.4.1. Analyse de la première activité de QCM

Nous avons six questions de choix multiples qui ont pour objectif de vérifier la compréhension orale en premier lieu.

La première question de compréhension orale est : quel est le thème de la vidéo ?

Cette question a deux bonnes réponses.

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Le manque de l'huile et de lait. - La pénurie des produits de base de l'alimentation.	33
- Le manque de l'huile et du lait. - Le manque de postes de travail.	3

Tableau 1 représentant les réponses des apprenants à la première question

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

La majorité des apprenants ont choisi deux bonnes réponses et 3 apprenants ont choisi une bonne et une mauvaise réponse.

La deuxième question de compréhension orale est : le manque de lait et d'huile est à cause de ?

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Manque de la matière première.	23
- L'incapacité à produire.	13

Tableau 2 représentant les réponses des apprenants à la deuxième question

La plupart des apprenants n'ont pas pu répondre correctement à cette question piège.

La troisième question est : les prix des produits ont-ils augmenté ?

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Oui.	36
- Non.	0

Tableau 3 représentant les réponses des apprenants à la troisième question

La quatrième question est : Boulem Bennani est un ?

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Médecin.	2
- Acteur et comédien.	34
- Vendeur.	0

Tableau 4 représentant les réponses des apprenants à la quatrième question

La cinquième question est :

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Le spéculateur ou le commerçant qui fait de la spéculation ne sera pas traduit devant la justice.	5
- Les spéculateurs et les commerçants seront punis par la justice.	31

Tableau 5 représentant les réponses des apprenants à la cinquième question

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

La sixième question est : combien de quantité d'huile est distribuée chaque jour par l'état ?

Réponses :	Nombre des apprenants :
- Deux mille tonnes.	32
- Mille tonnes.	4

Tableau 6 représentant les réponses des apprenants à la sixième question

Les apprenants ont pu comprendre le sens générale de la vidéo, leurs réussite été entre 67% et 100%.

III.4.2. Analyse de la deuxième activité

Dans la deuxième activité nous avons proposé deux questions ouvertes et deux QCM. Pour la deuxième activité le temps n'a pas suffi pour faire passer tous les groupes, donc nous avons travaillé avec 19 apprenants décomposés en cinq groupes.

La première question ouverte est : Quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

Les réponses des apprenants :

Groupe 1 : (composé de trois apprenants).

quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

Chakhchoukha

Coef. 1

Groupe 2 : (composé de cinq apprenantes) :

quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

chakchoka

Coef. 1

Groupe 3 : (composé de trois apprenants) :

quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

Chakhchokha de biskra

Coef. 1

Groupe 4 : (composé de quatre apprenantes) :

quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

chakhchouka

Coef. 1

Groupe 5 : (composé de quatre apprenantes) :

quel est le plat présenté dans l'enregistrement ?

Le chakchouka de biskra

Les apprenants ont bien répondu à la question, et identifier le plat présenté dans l'enregistrement.

La deuxième question ouverte est : Quel sont les ingrédients de base de la pâte ?

Les réponses des apprenants :

Groupe 1 :

quels sont les ingrédients de base de la pâte ?

sel EAU ET blé

Coef. 1

Groupe 2 :

quels sont les ingrédients de base de la pâte ?

Blé eau et sel

Coef. 1

Groupe 3 :

quels sont les ingrédients de base de la pâte ?

l'eau - blé - sel

Coef. 1

Groupe 4 :

quels sont les ingrédients de base de la pâte ?

Base de blé de sel et d'eau

Coef. 1

Groupe 5 :

quels sont les ingrédients de base de la pâte ?

Le pât profe apaze double de set

Coef. 1

La majorité des apprenants ont pu identifier les ingrédients de la pâte et répondre correctement. Le dernier groupe ont pu identifier les sons et les mots mais pas à les écrire.

La troisième question : Quelle est la raison pour laquelle la mère a appris à préparer le plat Chakhchouka ?

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Réponses :	Nombre des apprenants:
- Parce qu'elle voulait essayer un plat traditionnel.	0
- Parce que son mari voulait manger le plat Chakhchouka.	19

Tableau 7 représentant les réponses des apprenants à la troisième question

100% des apprenants ont choisi la bonne réponse.

La quatrième question : Qu'est-ce que la mère a donnée à sa fille ?

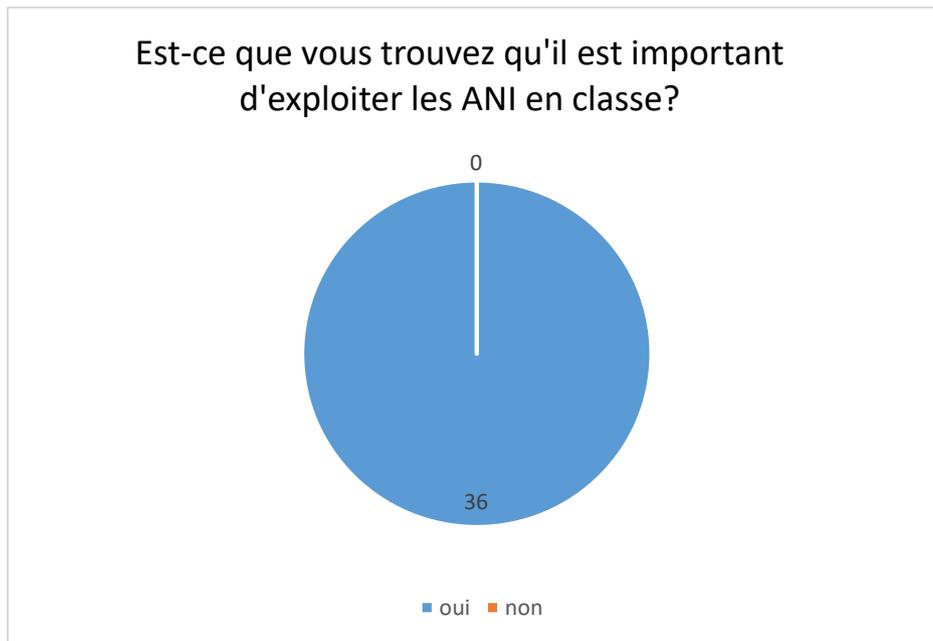
Réponses :	Nombre des apprenants:
- Une recette de cuisine.	7
- Un livre de cuisine.	12
- Un magazine de cuisine.	0

Tableau 8 représentant les réponses des apprenants à la quatrième question

63% des apprenants ont choisi la bonne réponse.

III.4.3. Le post-test (questionnaire)

La quatrième séance a duré 45 min, elle a été consacré à la distribution d'un questionnaire aux apprenants dans le but de collecter plus d'informations, sur l'impact des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales. Le questionnaire a été distribué à (36) apprenants. Certains ont laissé une partie de la réponse vide, d'autre ont utilisé le correcteur pour effacer et modifier leurs réponses ce qui indique leur hésitation. Nous avons donné la liberté aux apprenants d'utiliser leurs smartphone pour traduire, chercher, et donner des réponses bien réfléchies dans le cadre de notre thématique de recherche.



Commentaire :

100% des apprenants trouvent qu'il est important d'exploiter les activités numériques interactives en classe. Pour eux les activités numériques interactives se sont une source d'amusement et d'apprentissage en même temps.

Les réponses que nous avons recueillies concernant la question « pourquoi » sont variées parmi lesquelles nous citons :

- Parce que cela m'aide à mieux comprendre et assimiler la langue.
- Parce que cela me motive à continuer à étudier et à apprendre des mots nouveaux et amusants en même temps.
- Parce que c'est une méthode meilleure et motivante que d'étudier avec des livres et des brûleurs.
- Développer les connaissances, accroître la motivation.
- Parce qu'on a profité et c'est une bonne idée.
- M'a excité de comprendre une leçon.
- Parce que c'est mieux que d'étudier sur des cahiers et c'est facile en termes de choix.
- Parce que le type de ces cours est ludique et motivant pour apprendre cette langue.
- enseigne la langue et comment prononcer.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

- Parce que c'est amusant et motivant pour étudier, avec elles nous pouvons apprendre le français.

- Je suis habituer au téléphone et que je m'amuse et j'apprends en même temps.

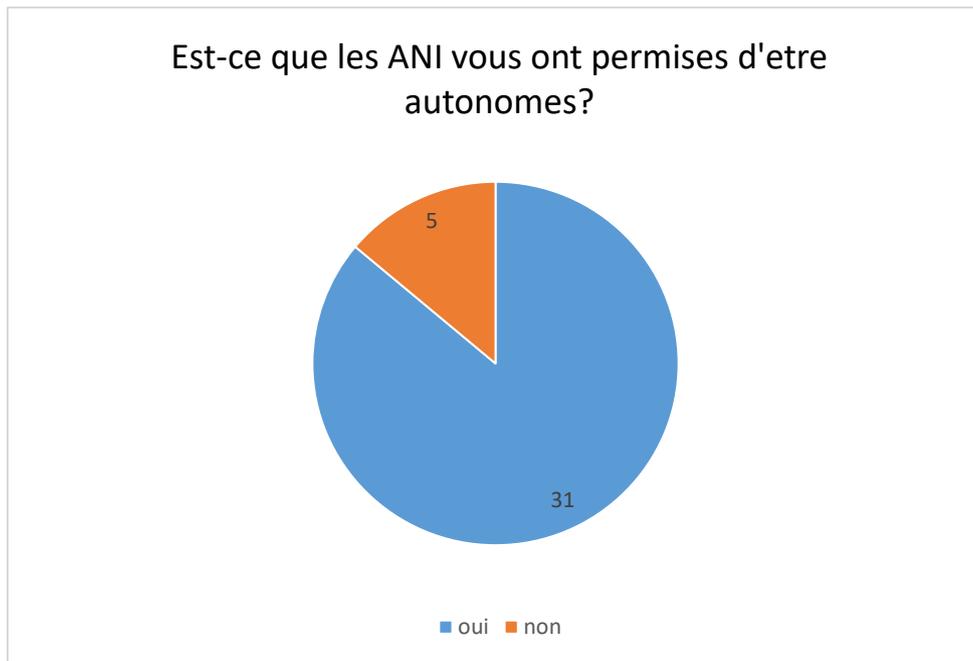
Commentaire :

La majorité des apprenants trouvent le plaisir d'apprendre lors des séances de l'oral avec des outils numériques. Comme ils sont familiarisés avec ces dernières et avec l'orientation de l'enseignant ils deviennent plus performants.



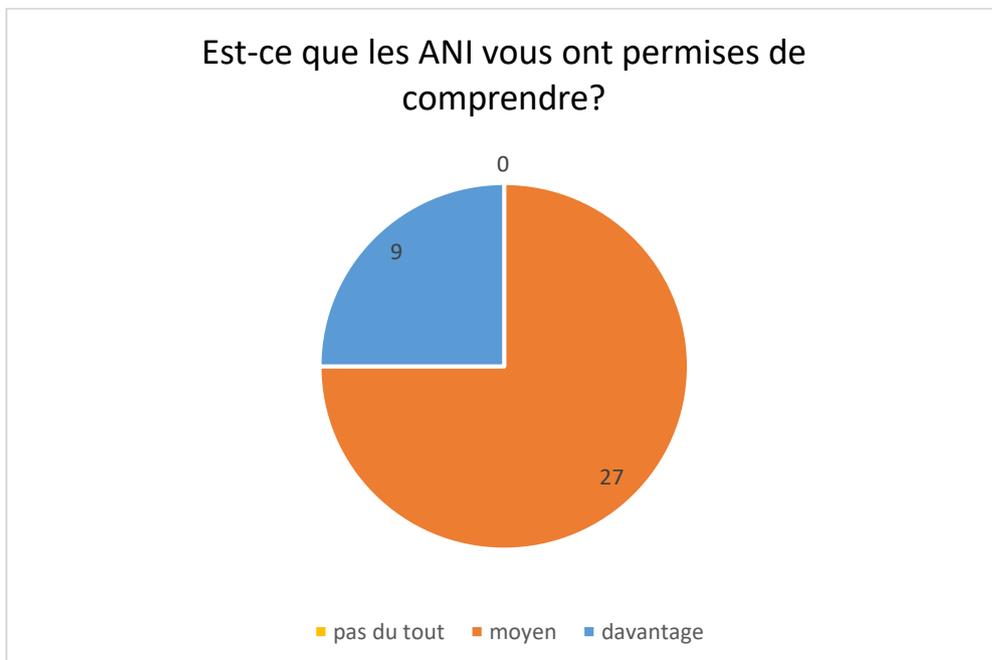
Commentaire :

100% des apprenants trouvent les activités numériques interactives motivantes. Les apprenants pensent qu'il est intéressant et amusant de manipuler et de cliquer sur écran pour répondre aux questions. Ainsi, c'est une nouvelle manière d'apprentissage ce qui change l'atmosphère traditionnelle de la classe et favorise un climat ludique.



Commentaire :

86% des apprenants ont répondu par oui. Cela explique que l'usage des activités numérique interactive permet aux apprenants de devenir des acteurs et de prendre en charge leurs apprentissages, de prendre le temps nécessaire pour comprendre et répondre à leurs rythmes.



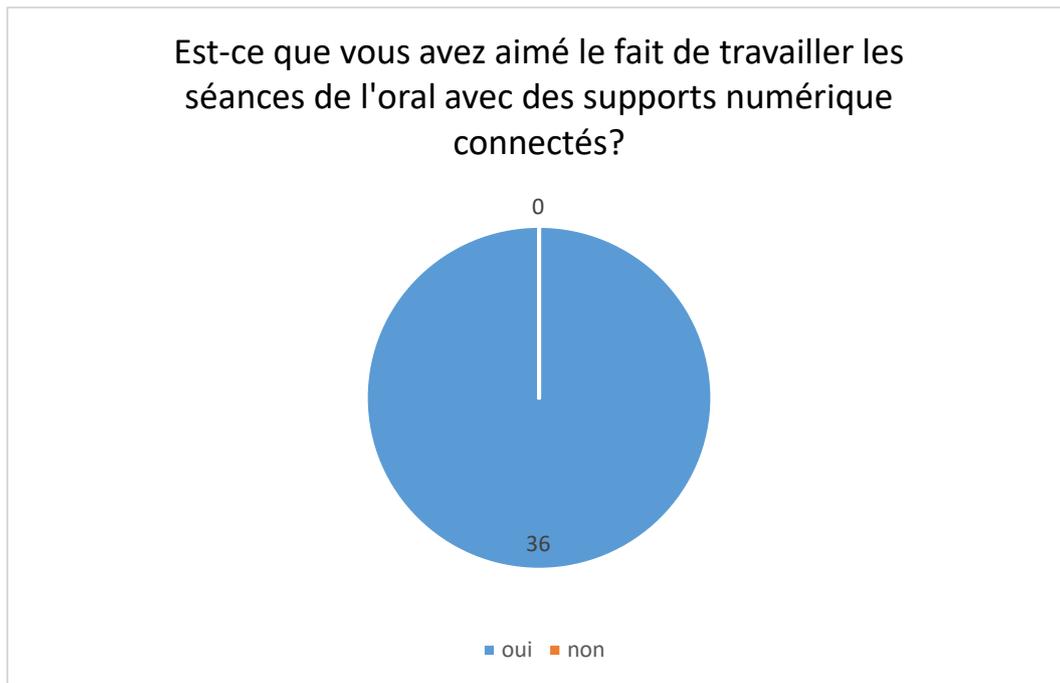
Commentaire :

75% des apprenants ont répondu par moyennement et 25% ont répondu par davantage. Les apprenants ont pu comprendre grâce à l'utilisation des supports audio et audiovisuel, après écoutés deux ou plusieurs fois et contrôler leurs écoutes pour construire le sens général et trouver les réponses.



Commentaire :

94% des apprenants ont répondu par oui. Nous expliquons cela par le fait de changer la méthode d'enseignements traditionnels « absence des outils numériques » ce qui a motivé les apprenants, ainsi que le choix des sujets d'actualités de leurs contextes sociales. Les apprenants ont échangé et communiquer entre eux pour trouver les réponses.



Commentaire :

100% des apprenants trouvent le plaisir d'apprendre avec des supports numériques. Nous avons collecté plusieurs réponses de la dernière question, nous citons :

- Parce que cela nous aide à comprendre la langue et à apprendre la prononciation.
- Parce que cela m'aide à me développer et à mieux comprendre la leçon.
- Au début, nous hésitons sur l'idée. Mais après l'avoir essayée, nous avons aimé. L'idée est merveilleuse car elle attire les apprenants.
- Parce que cela raccourcit mon temps et me donne des informations précieuses et utiles sur la langue ou tout ce dont j'ai besoin.
- Parce que c'est très motivant et aide l'apprenant à se débarrasser de l'ennui.
- Nous aide à développer nos connaissances et à prononcer une langue saine.
- Parce que cela motive les apprenants à faire plus d'efforts.
- Parce qu'ils nous aident à apprendre à prononcer la langue et nous motive à l'apprendre.
- Parce que c'est facile et m'ont aidé à comprendre mieux la langue française.
- Parce que c'est motivant et nous encourage davantage à apprendre la langue.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

- Parce que cela m'aide à traduire des mots en peu de temps sans l'aide de personne surtout quand c'est nécessaire.

-Parce que cela nous a faits essayer et acquérir d'autres façons d'apprentissage.

- Parce que c'est très amusant et nous aide à comprendre la langue.

-Nous avons profité de cette expérience car c'est amusant et un échangé d'idées entre les participants.

III.5. Synthèse

Après avoir analysé et interprété les trois activités destinées aux apprenants de première année secondaire spécialité littérature et philosophie, nous pouvons confirmer nos deux hypothèses qui mettent l'accent sur l'autonomie, la motivation et la compréhension orale chez les apprenants. Alors que pour la troisième hypothèse les activités n'ont pas donné les résultats escomptés. Nous avons remarqué une nette amélioration de l'expression orale chez les dits apprenants. En revanche, un ensemble de techniques et méthodes bénéfiques ont été utilisés pour améliorer les compétences orales en classe du FLE car nous avons proposé un corpus contextualisé et d'actualité.

Nous tenons à signaler que l'utilisation des activités numériques interactives facilite le travail aux enseignants au niveau de l'analyse de l'ensemble des capacités des apprenants et de détecter leurs difficultés. De plus, les activités numériques interactives favorisent essentiellement la motivation, l'autonomie des apprenants et les interactions entre eux. C'est une nouvelle manière pour améliorer les compétences de compréhension et d'expression orales des apprenants.

Il est à signaler que nous avons rencontré quelques obstacles avant et pendant l'expérimentation, ce qui nous a empêchés de mener à bien la pratique empirique :

Avant : nous n'avons pas obtenu l'autorisation d'analyse de terrain à temps, ce qui nous a fait reporter l'expérimentation pour le mois de Ramadan.

Pendant :

Le programme : les séances consécutives sans pause et la fin du travail avec la fin de ces dernières, cela nous a fait expérimenter toute la classe au lieu de travailler avec un échantillon.

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Notre incapacité à contrôler l'expérience en raison du grand nombre d'apprenants ainsi que leur fatigue à cause du jeûne.

La salle : quelques problèmes techniques, l'internet « faible » et ne fonctionne pas avec tous les ordinateurs, du coup nous étions obligées d'apporter notre propre matériels.

Le temps : nous n'avons pas pu obtenir suffisamment de séances en raison des retards du programme.

Conclusion générale

Conclusion générale

Arrivons au terme de la conclusion de cette recherche, nous pouvons dire que les activités numériques interactives en tant que matériels pédagogiques moderne dans le domaine de l'enseignement /apprentissage du FLE, s'adaptent avec les besoins et les objectifs ciblés.

Dans notre travail de recherche, nous avons mis l'accent principalement sur l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales chez les apprenants de première année secondaire. Nous voulons mettre en évidence une nouvelle façon d'enseignement qui pourrait autonomiser et motiver les apprenants. Montrer l'importance des outils numériques et technologiques, et de donner un choix pertinent afin d'améliorer les compétences orales des apprenants.

Revenons à notre recherche, nous avons voulu faire le point sur l'apprentissage de l'oral en exploitant un nouveau univers «les activités numérique interactives». Pendant l'expérimentation les apprenants ont apprécié cette nouvelle méthode (les smartphone, l'ordinateur, l'internet, le fait de manipuler et répondre en cliquant) ce qui a effectivement répondu à leurs intérêts. C'est pour cette raison que nous avons posé la problématique suivante : quel est l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales ?

Nous avons pu confirmer nos deux premières hypothèses :

- les activités numériques interactives pourraient favoriser l'autonomie et la motivation des apprenants par la manipulation individuelle sur écran.
- les activités numériques interactives pourraient améliorer la compréhension orale des apprenants par le contrôle d'écoute.

Pour la troisième hypothèse :

- les activités numériques interactives pourraient favoriser les interactions en classe et par conséquent une amélioration d'expression orale.

Malheureusement nous n'avons pas pu la confirmer comme les résultats n'étaient pas au niveau espéré, en raison de l'insuffisance des séances de l'expérimentation.

Pour enrichir et améliorer la classe de FLE et le niveau des apprenants à l'oral il serait judicieux d'exploiter les activités numériques interactives en plusieurs séances avec différents sujets et supports visuels, audios, audiovisuels, et avec d'autres ressources tels que les podcasts, les interviews, les bandes dessinées, etc.

Conclusion générale

Notre mémoire n'est que le point de départ pour d'autres recherches à venir qui auront pour objectif l'intégration des activités numériques interactives dans l'enseignement/apprentissage du FLE pour innover et rendre les cours de FLE attrayant aux apprenants.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages

- 1) Cuq J-P, Gruca Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed4, PUG, 2017.
- 2) Cherif. S et Gekiere. G, *Enseigner autrement avec le numérique*, Dunod, Paris, 2017. [Enseigner Autrement Avec Le Numérique \(Cherif, Sami Gekiere, Geoffrey\) | Pédagogie | la communication \(scribd.com\)](#). consulté le (28 /01/2023).
- 3) Dubasque Didier, *Comprendre et maîtriser les excès de la société numérique*, Presses de l'EHESP, Rennes, 2019.
- 4) Debyser Francis, *L'immeuble*, Hachette, Paris, 1996.
- 5) Dieuzeide. H, *Les nouvelles technologies. Outils d'enseignement*, Nathan, Paris, 1994.
- 6) Karsenti T, *Le numérique dans nos écoles : usage, impacts et charge de travail*, CRIFPE, Montréal, 2018.
- 7) Lhote Elisabeth, *Enseigner l'oral en interaction percevoir, écouter, comprendre*, HACHETTE, 2001.
- 8) Mairal. Ch et Blochet. P, *Maîtriser l'oral*, Magnard, Paris, 1998.
- 9) Tagliante Christine, *La classe de langue*, CLE international, Paris, 2006.
- 10) Vitali-Rosati Marcello, *Pour une définition du numérique*, in ouvrage collectif, (dir) Sinatra. Michael E et Vitali-Rosati Marcello, *Pratique de l'édition numérique*, Presses de l'université de Montréal, Montréal, 2014.
- 11) Viau. R, *la motivation en contexte scolaire*, Ed2, de boeck, Paris, 2009.

Dictionnaires

- 1) Charraudeau. M, Maingueneau. D, *Dictionnaire d'analyse du discours*, seuil, Paris, 2000.
- 2) Cuq J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, 2003.

Bibliographie

- 3) Dubois. J, Mathé, Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Larousse, Paris, 1994.
- 4) Alain-Ray, LE ROBERT, *dictionnaire d'Aujourd'hui*, Canada, 1991.
- 5) Robert J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, ophrys, Paris, 2008.

Articles

- 1) Denouël Julie, « *L'école, le numérique et l'autonomie des élèves* », Hermès, La Revue, 2017, sur le lien : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2017-2-page-80.htm#no5>, Consulté le (08/03/2023).
- 2) Levy Alain, « *SAMR, un modèle à suivre pour développer le numérique éducatif* », TECHNO SANS FRONTIÈRE, JANVIER-FÉVRIER, 2017, sur le lien : <https://eduscol.education.fr/sti/sites/eduscol.education.fr.sti/files/ressources/techniques/11855/11855-206-p8.pdf>, consulté le (13/04/2023).
- 3) Lamizet. B, Silem. A cité par Jean-Thierry Julia, Interactivité, modes d'emploi Réflexions préliminaires à la notion de document interactif, <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2003-3-page-204.htm#no6>, consulté le (13 /05/2023)
- 4) Mastafi Mohammed, « *Définition des TIC(E) et acception* », Université Chouaib Doukkali D'El Jadida, Maroc, 2016.
- 5) Mishra. P, & Koehler. M.J, « *Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge* » s.l.: Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association New York City, 2008.
- 6) Nonnon. E, « *L'enseignement de l'oral et les interactions verbales en classe : champs de références et problématiques* », in : Revue Française de Pédagogie, n°129, 1990, p. 40 [en ligne], disponible sur : http://ife.ens-lyon.fr/publications/edition-electronique/revue-francaise-de-pedagogie/INRP_RF129_8.pdf, consulté le (20-04-2023)
- 7) Naima. H, « *Intérêts pédagogiques de l'intégration des TICE dans l'enseignement du F.L.E : l'utilisation du web-blog dans des activités de production écrite* », Synergies Algérie, n° 12-2011.

Bibliographie

8) Roussel. S, Tricot. A et al « *Des baladeurs MP3 en classe d'allemand – L'effet de l'autorégulation matérielle de l'écoute sur la compréhension auditive en langue seconde* », Alsic, Vol.11, n 2, 2008.

Thèses / Mémoires

1) CECON Cassandra, « *Les interfaces numériques interactives dans le processus d'apprentissage d'une langue vivante étrangère* », M2, université Savoie Mont Blanc, 2019-2020.

2) Ghimouze Manel, Enseignement/ apprentissage du français perspective actionnelle et intégration pédagogique des TICE au lycée, thèse de doctorat, Université des frères Mentouri, Constantine 1, 2016-2017.

3) Leboukh Faiza, Ep. Messemech, « *libérer l'expression orale de l'apprenant dans un processus d'enseignement-apprentissage du FLE par le biais des jeux communicatif* », université EL Hadj Lakhdar-Batna, 2008/2009.

Document officiel

1) Manuel, *Français première année secondaire*, Offre National des Publications Scolaires. 2008/2009.

Sitographie

1) Bilières. M, L'oral c'est quoi au fait ? 2014, p. 1 [en ligne], disponible sur : <https://www.verbotonale-phonetique.com/loral-cest-au-fait/>, consulté le(20-04-2023).

2) www.tpack.org. Consulté le (15/04/2023).

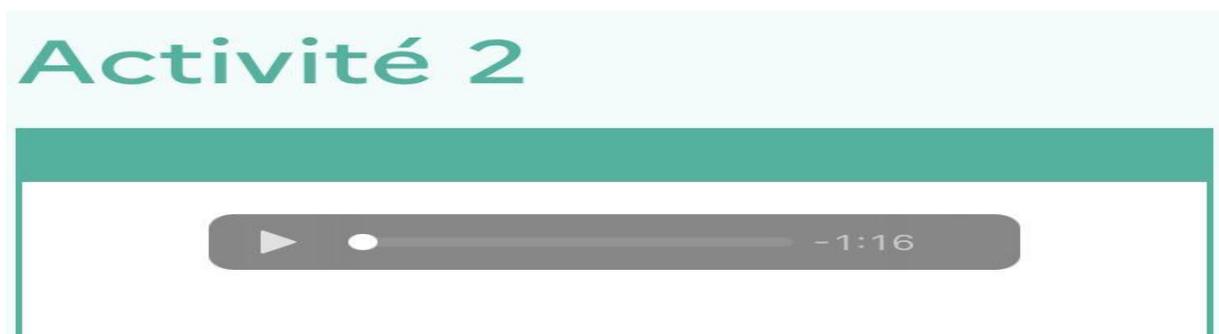
ANNEXES

Annexes1 : les corpus



<https://youtu.be/lgAuHZyWCc0>

le lien de la vidéo : pénurie des produits de base



<https://youtu.be/o9UrFFXyRaI>

le lien de la vidéo à partir de laquelle nous avons pris un l'extrait de l'enregistrement

Annexes 2 : les statistiques

activité 1 groupe 1

Copies : 10 copies reçues sur 25 Diffusée le : 13 avr. 2023 Date limite : 14 avr. 2023, 07:18:00 Correction : Disponible Nouvelles copies : Non accep

Pseudo	Moyenne ↓	1 QCM	2 QCM	3 QCM	4 QCM	5 QCM	6 QCM
Manel - Fatima - Chaima- Manel Derfalou	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Aya Nesrin LAMIA Lina soumia	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
mohamed abdelrahmen amine	83%	100%	0%	100%	100%	100%	100%
كطوف مريم روميماء سلتان	83%	100%	100%	100%	100%	100%	0%
Maya omima yosra nadia	83%	100%	0%	100%	100%	100%	100%
Salsabil Linda Kheira Messaouda	83%	100%	0%	100%	100%	100%	100%
Maria amani	83%	100%	0%	100%	100%	100%	100%
Bilal .haroun.houd	75%	50%	0%	100%	100%	100%	100%
Chakira -Fatima zaha Hasna -Aya	67%	100%	0%	100%	100%	0%	100%
Chihab Yacine	67%	100%	0%	100%	0%	100%	100%

Les statistiques de la première activité

Activité 2

Copies : 5 copies reçues sur 25 Diffusée le : 13 avr. 2023 Date limite : Pas de limite Correction : En attente Nouvelles copies : Accep

Pseudo	Moyenne ↓	1 Texte	2 Texte	3 QCM	4 QCM
Chakira -fatima hasna Aya	100%	100%	100%	100%	100%
Bilal haroune houd	100%	100%	100%	100%	100%
AyaLAMIAI Lina nesine somaia	100%	100%	100%	100%	100%
mohamed abdelrahmen amine	75%	100%	100%	100%	0%
Salsabil Linda Kheira Messaouda	55%	100%	20%	100%	0%

Les statistiques de la deuxième activité

Annexes 3 : questionnaire du post-test destiné aux apprenants

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non
 Pourquoi ?.....

2_ Comment trouvez- vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Fatima Zahra Nelschi

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non
 Pourquoi ?... parce que c'est stimulant et amusant pour la langue française.....

2_ Comment trouvez- vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont-elles incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.
 oui.....
 parce que cela aide a traduire des mots en peu de temps sans l'ai de de personne surtout quand c'est nécessaire.....

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Kud Lamia

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non

Pourquoi ? *parce qu'on en a profité et c'est une bonne idée*

2_ Comment trouvez-vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont-elles incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.
oui. Au début nous hésitions sur une idée, mais après l'avoir essayée, nous avons aimé l'idée merveilleuse car elle attire les étudiants.

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Otmani Chakira

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non

Pourquoi ? *Parce que cela me motive à continuer à étudier et à apprendre des mots nouveaux et amusants en même temps*

2_ Comment trouvez-vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont-elles incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.
oui. Parce que cela raccourcit mon temps et me donne des informations précieuses et utiles sur la langue au tout ce dont j'ai besoin

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Salsabil Koueb

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non
 Pourquoi ? ... parce que le type de ces cours est ludique et motivant pour apprendre cette langue

2_ Comment trouvez- vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont-elles incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.
 Oui parce que cela nous aide à comprendre la langue et à apprendre à la prononcer

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Hani Ouama

Ce questionnaire est destiné aux apprenants de la première année secondaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de fin d'étude Master en didactique de FLE qui a pour intitulé : l'apport des activités numériques interactives dans le développement des compétences orales, cas de 1^{ère} année, Lycée Hammimi Saadi Bouchagroune ». Nous vous invitons à répondre aux questions suivantes :

1_ Est-ce que vous trouvez qu'il est important d'exploiter les ANI* en classe ?
 Oui
 non
 Pourquoi ? ... parce que cela nous aide à mieux comprendre et assimiler la langue

2_ Comment trouvez- vous les ANI ?
 ennuyeuses
 normales
 motivantes
 autre.....

3_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises d'être autonomes ?
 oui
 non

4_ Est-ce que les ANI vous ont-elles permises de comprendre ?
 pas du tout
 moyen
 davantage

5_ Est-ce que les ANI vous ont-elles incitées à s'exprimer ?
 oui
 non

6_ Est-ce que vous-avez aimé le fait de travailler les séances de l'oral avec des supports numériques connectés ? Justifiez.
 oui parce que c'est motivant et nous encourage davantage à apprendre la langue

*ANI= Activités Numériques Interactives.

Résumé :

Cette étude scientifique vise à mettre l'accent sur l'importance des activités numériques interactives dans le domaine de l'enseignement-apprentissage du FLE. Ce sont des supports qui servent à favoriser les interactions dans un espace numérique chez les apprenants de première année secondaire de lycée Hammimi Saadi Bouchagroune. Ceci dit, notre travail de recherche est de faire le point particulièrement sur l'efficacité de l'exploitation des activités numériques interactives dans le développement et l'amélioration des compétences orales afin d'optimiser la motivation et rendre les apprenants autonomes. L'expérimentation que nous avons effectuée nous a permis de confirmer nos hypothèses de départ à savoir que les supports numériques interactives ont permis aux apprenants d'améliorer la compréhension et l'expression orales par le contrôle d'écoute.

Mots clés :

L'interactivité, numérique, compétences orales, motivation, autonomie.

Abstract :

This scientific study aims to emphasize the importance of interactive digital activities in the field of teaching and learning French as a foreign language FLE. These activities serve as tools to promote interactions in a digital space among first-year secondary school students at Hammimi Saadi Bouchagroune High School. Therefore, our research work focuses specifically on the effectiveness of utilizing interactive digital activities in developing and enhancing oral skills in order to optimize motivation and make the learners more autonomous. The experimentation we conducted allowed us to confirm our initial hypotheses, namely that interactive digital resources enabled learners to improve their oral comprehension and expression through controlled listening.

Keywords :

Interactive, digital, oral skills, motivation, autonomy.

ملخص :

تهدف هذه الدراسة العلمية الى تسليط الضوء على أهمية التطبيقات الرقمية التفاعلية في مجال التعليم و تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. هم وسائط تعمل على تعزيز التفاعلات في محيط رقمي بين متعلمي السنة الأولى في ثانوية حميمي السعدي ببوشقرون. و مع ذلك، فإن عملنا البحثي هو التركيز بشكل خاص على فعالية استغلال التطبيقات الرقمية التفاعلية في تطوير و تحسين المهارات الشفوية و كذا تحسين الدافع و جعل المتعلمين مستقلين. سمحت لنا التجربة التي أجريناها بتأكيد فرضياتنا الأولية، وهي أن الوسائط الرقمية التفاعلية سمحت للمتعلمين بتحسين الفهم الشفهي و التعبير من خلال التحكم في السمع.

الكلمات المفتاحية :

تفاعلية، رقمي، مهارات شفوية، الدافع، الاستقلالية.