


Narration numérique et prise de parole : améliorer les compétences orales en FLE à travers la création d'histoires multimodales

Digital storytelling and speaking: improving oral skills in FLE through the creation of multimodal stories

Ouardia AOUCHICHE AIT -YALA ¹

Université de Saida - Algérie

ait_yala@yahoo.fr

 <https://orcid.org/0009-0003-7964-4545>

Received 11/08/2024

Accepted 07/12/2024

Published 01/01/2025

Résumé

Les recherches sur l'acquisition d'une langue étrangère mettent l'accent sur l'importance d'offrir aux apprenants des opportunités permettant de développer leurs compétences communicatives. De plus, il a été prouvé que l'intégration des approches communicatives en classe de langue étrangère permettait d'améliorer la compétence orale des apprenants. Dans les universités algériennes, les méthodes d'enseignement traditionnelle comme la grammaire-traditionnel et l'approche audio linguale demeurent largement utilisées dans le cadre de l'enseignement du français langue étrangère. La réticence des enseignants à adopter des méthodes numériques dans leur classe réside dans le manque de formation et la méconnaissance des activités de classe appropriées à cette approche. Il convient de souligner que les outils numériques, s'ils sont employés de façon adéquate, présentent des possibilités de communication enrichissantes. Ils ont la capacité de promouvoir l'interaction entre les apprenants et d'augmenter l'engagement dans des activités d'apprentissage. Cette étude propose la narration numérique comme une méthode permettant de créer un environnement d'apprentissage inhabituel pour les étudiants de première année en FLE de l'université de Saida et de les encourager à parler tout en faisant un travail authentique. Nous avons demandé à 24 étudiants de créer en collaboration et à l'aide du logiciel 'Weviédo' cinq histoires numériques sur une durée de 12 semaines, avec un enregistrement audio accompagné d'une présentation visuelle de leurs histoires. Les résultats ont montré que les étudiants ont pris grand plaisir à accomplir cette tâche. Nous avons également constaté que cette activité recelait un profond potentiel à améliorer les compétences orales des étudiants, telles que la prononciation, le rythme, l'intonation.

Mots clés : FLE, production orale, narration numérique, WeVideo , engagement.

¹ Corresponding author: Ouardia AOUCHICHE AIT -YALA/ Ait_yala@yahoo.fr

Journal of Languages & Translation © 2025. Published by University of Chlef, Algeria.

This is an open access article under the CC BY license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Abstract

Research into foreign language acquisition emphasises the importance of providing learners with opportunities to develop their communicative skills. In addition, the integration of communicative approaches in the foreign language classroom has been shown to improve learners' oral proficiency. In Algerian universities, traditional teaching methods such as traditional grammar and the audio lingual approach are still widely used in the teaching of French as a foreign language. Teachers' reluctance to adopt digital methods in their classrooms stems from a lack of training and unfamiliarity with the classroom activities appropriate to this approach. It should be stressed that digital tools, if used appropriately, present enriching communication opportunities. They have the capacity to promote interaction between learners and increase engagement in learning activities. This study proposes digital storytelling as a method of creating an unusual learning environment for first-year FLE students at Saida University and encouraging them to talk while doing authentic work. We asked 24 students to collaboratively create five digital stories over a 12-week period using the 'Weviédo' software, with an audio recording accompanied by a visual presentation of their stories. The results showed that the students thoroughly enjoyed the task. We also found that this activity had great potential for improving the students' oral skills, such as pronunciation, rhythm and intonation.

Keywords: FFL, oral production, digital storytelling, WeVideo, engagement

Introduction

Comme l'affirme Philippe Meirieu (1989), l'amélioration des compétences communicatives devrait être l'objectif de la pédagogie des langues secondes et étrangères au 21^e siècle. Or, produire un discours en langue étrangère est une tâche complexe en raison de multiples variables (Claude Germain, 1993), il s'agit de travailler sur plusieurs dimensions, la prononciation, la grammaire, le vocabulaire, la fluidité et la Compréhension.

Ce besoin d'une approche pédagogique des langues axée principalement sur la communication a conduit à l'émergence de l'enseignement communicatif des langues, également appelé approche communicative. Cette approche a fait ses preuves dans les contextes où elle a été adoptée. Néanmoins, certains enseignants de FLE sont encore réticents à la mettre en œuvre dans leurs classes en raison de l'insuffisance des activités de communication et du manque de temps et d'expertise pour concevoir ces activités dans leur classe (Puren 2002). L'utilisation des supports multimédia ne fait qu'aggraver les choses. Cette double lacune à la fois dans la méthodologie et dans la maîtrise du numérique pourrait engendrer une résistance de la part des enseignants.

Ainsi, l'objectif de cette étude est, dans un premier temps, de combler cette lacune en suggérant la narration numérique comme une activité de classe bien alignée sur les principes de l'approche linguistique communicative en mettant l'accent sur le développement de la production orale des étudiants de première année FLE de l'université de Saida. Deuxièmement, évaluer l'efficacité de l'activité de narration numérique sur l'amélioration de la compétence orale des étudiants.

À ce jour, aucune recherche n'a été menée sur la narration numérique dans les classes universitaires algériennes. Cette étude cherche à répondre aux questions suivantes : Dans quelle mesure la création collaborative d'histoires numériques par les étudiants a-t-elle

amélioré leur compétence orale ? Et comment les participants perçoivent-ils l'utilisation de la narration numérique en classe de FLE ?

Cet article vise à sensibiliser les enseignants aux potentiels de l'utilisation de la narration numérique dans l'enseignement et l'apprentissage de l'oral en FLE. Ainsi, nous allons décrire comment un projet de narration numérique a été conçu et mis en œuvre dans un cours d'oral.

1. La narration numérique : une pratique prometteuse

La narration est l'une des plus anciennes formes de communication humaine, et beaucoup a été dit sur son efficacité en tant qu'outil pédagogique dans le développement des compétences linguistiques dans la langue première (L1), mais aussi dans une langue étrangère ou seconde (L2). Elle est l'une des méthodes pédagogiques les plus ancienne et les plus appréciée car elle s'adresse à tous les âges et a sa place dans toutes les cultures. Des recherches antérieures ont montré que les récits sont aisément acquis en raison de leur macrostructure et organisation temporelle (Labov, 1993), l'organisation causale (Fayol, 2000) et une structure facilement identifiable (Labov, 1993). La narration numérique n'est que le prolongement légitime de la narration traditionnelle, Comme le souligne Virginie B. Ekwere dans son article, « Ces deux approches (classique et numérique) sont assez distinctes, mais la finalité reste la même, celle de fournir aux apprenants les compétences recherchées en langues comme en d'autres disciplines. » (p.524). La définition simple et concise de la narration numérique pourrait être une courte production multimédias créée par l'apprenant qui combine un récit à la première personne avec des images et une musique de fond.

La mise en œuvre de la technologie dans le processus d'enseignement-apprentissage représente une approche significative dans laquelle elle étend et promeut l'expérience d'apprentissage au-delà de ce qui pourrait être réalisé et atteint sans la technologie. La problématique² que se pose Roussel (2020) dans son rapport met l'accent sur le fait que le numérique ouvre de nouvelles perspectives pédagogiques qui ne seraient pas envisageables avec les méthodes dites traditionnelles. Dans cette optique, un narrateur (étudiant) dans une narration traditionnelle raconte une histoire uniquement oralement pour communiquer et partager des informations, tandis qu'un conteur d'histoire numérique joue un rôle supplémentaire en tant qu'auteur. Il peut aussi s'avérer être un moyen pratique et simple de promouvoir l'appartenance³. Ainsi, l'étudiant doit choisir un sujet captivant⁴. Ensuite, il passe du temps à écrire et réécrire (peaufiner) le texte de l'histoire. Puis, il devra donner une attention particulière à sa prononciation, son interprétation et son intonation, il devra répéter plusieurs fois son texte en s'enregistrant et en réécoutant plusieurs fois le récit de son histoire, comme un 'ré-oral'⁵. Enfin, grâce aux outils numériques, il pourra insérer des images de la musique et l'enregistrement de sa voix off afin de rendre l'histoire intéressante. Sans s'en rendre compte, les étudiants suivent intrinsèquement la narration numérique de Lambert⁶ (2006) ; et le processus d'écriture de Flower et Hayes (1981).

Bien qu'il faille plus de temps à un conteur numérique pour préparer sa présentation qu'à un conteur traditionnel, il devient plus créatif pendant le processus de conception lorsqu'il

² En situation d'enseignement apprentissage d'une langue seconde, que peuvent faire un apprenant et un enseignant avec les technologies numériques, qu'ils ne pourraient pas faire sans ?

³ Terme utilisé par un des étudiants de l'enquête.

⁴ Dans la narration traditionnelle, c'est le texte narratif et la façon de le raconter qui captive. Par contre, dans la narration numérique, l'attention se porte davantage sur l'intégration harmonieuse de l'image et du son. Lors de l'expérience, les étudiants qui maîtrisaient moins bien la langue, trouvaient l'histoire captivante alors qu'ils n'avaient pas compris le texte de l'histoire. (ils ont tout de même compris le sens général).

⁵ Comme pour réécriture, le ré-oral consiste à réorganiser et non à redire systématiquement l'ensemble de la prestation.

⁶ Les sept éléments pour construire une histoire numérique : Point de vue, question dramatique, Contenu émotionnel, enregistrement de voix, économie de moyens, rythme et bande sonore

sélectionne un sujet, mène la recherche, écrit un scénario et développe l'histoire. Ici le constructivisme de l'apprentissage prend tout son sens.

Pour aider les autres étudiants à comprendre, un sous-titrage a été incorporé au support audiovisuel, ce qui permet « d'alléger la charge cognitive d'une tâche de compréhension » (Roussel, 2020, p. 6). Cependant, ces sous-titres ont été conçus de manière à défiler rapidement pour entraîner la mémoire des étudiants et les encourager à la compréhension orale du support.

Ayant utilisé les deux types de narration en classe, nous pouvons confirmer que pour certains étudiants, la narration traditionnelle leur pose un énorme défi cognitif, ce qui en fait des auditeurs passifs, donc, ils ne comprennent pas l'histoire. Cependant, dans la narration numérique, les mêmes étudiants à l'aide d'éléments visuels et auditifs tels que les images, la musique, les récits et les voix qui donnent vie aux personnages, aux situations, aux expériences, parviennent à saisir le sens de ce qu'ils écoutent c'est une méthode 'alternative' non négligeable pour comprendre un locuteur étranger.

Cette autre façon de comprendre un discours en langue étrangère, nous pousse à nous poser la question, à Quel point la narration numérique est-elle efficace dans la compréhension d'une langue étrangère⁷. Car saisir le sens général d'un texte par le biais d'une image ou d'un son n'équivaut pas à la maîtrise d'une langue étrangère.

Beaucoup d'enseignants⁸ pensent qu'avoir recours à la technologie, c'est abandonner l'apprenant au numérique. Bien au contraire, ils sont guidés et soutenus par l'enseignant au moyen d'exercices de réflexion ou en recevant l'aide de leurs pairs (Nissen, mars 2019). L'anxiété⁹ et le refus des enseignants à introduire le numérique dans leur méthode d'enseignement n'est que le résultat d'un manque de formation car c'est un enseignement interdisciplinaire s'appuyant sur l'enseignement des langues étrangère, la technologie et des méthodes innovantes¹⁰, articuler tous ces savoirs n'est pas évident (Inria, 2020). L'anxiété apparaît généralement dans des situations d'ignorance. Cette peur du numérique ne touche pas seulement les enseignants, les étudiants issus de milieux défavorisés¹¹ peuvent présenter un stress lié à la mise en œuvre des technologies. Cependant, nous avons remarqué lors de la préparation de l'activité de la NN¹² qu'un soutien et un encadrement suffisent à les aider à tirer un bénéfice substantiel du numérique. Il est regrettable de voir que dans certains étalements cette situation de « pro et anti » numérique culmine en désaccord entre les professeurs enseignant la même matière qui n'arrivent pas, suite à ces conflits d'approche, à mettre en œuvre un programme qui aligne les objectifs, les méthodes et les outils utilisés.

2. Méthodes de recherche

Plusieurs méthodes qualitatives ont été utilisées pour obtenir des réponses aux questions de recherche. La première méthode est l'observation participante, que nous avons choisie plutôt que l'observation non participante en raison du rôle du chercheur dans l'étude en tant que facilitateur de l'activité.

Outre l'observation, des entretiens avec les étudiants ont été menés à la fin de l'étude. Ces échanges ont été menés en français avec les étudiants qui maîtrisent cette langue et en arabe pour le reste des étudiants. Enfin, les enregistrements vocaux des histoires des étudiants ainsi

⁷ Nous espérons que cette problématique soit le prolongement de cette étude qui n'abordera que la production orale.

⁸ Généralement, ce sont les enseignants qui ne maîtrisent pas les TICE

⁹ D'autres termes peuvent être utilisés tels : peur, angoisse, réticence ... Etc

¹⁰ Nous pensons aux plateformes d'e- Learning.

¹¹ Qui n'ont pas de mobile, d'équipements informatiques, de connexion internet.

¹² Narration numérique.

que leurs scénarios d'histoire ont également été analysés pour évaluer les progrès dans leurs compétences linguistiques. (Nous avons analysé le premier enregistrement vocal et le dernier). De nombreuses recherches se sont penchées sur l'impact de la narration numérique sur le développement de la compétence de l'écrit en analysant le récit (les différents jets) des histoires. Cependant, dans cette recherche c'est la compétence linguistique orale qui nous intéresse ; donc, nous allons analyser l'évolution du développement langagier oral à travers la comparaison des enregistrements vocaux.

La richesse lexicale et la fluidité ont été utilisées pour analyser la langue des participants ; elles sont couramment utilisées pour mesurer le niveau de compétence des apprenants. Différents modèles ont été proposés pour mesurer la richesse lexicale. Cependant, dans cette enquête, nous allons utiliser la mesure la plus ancienne, qui consiste à compter le nombre de mots et La fluidité de l'oral dans le premier enregistrement vocal et le dernier. Nous allons également analyser l'évolution de la prononciation à l'aide de la transcription phonétique.

Le thème de la narration numérique suscite un intérêt considérable, au point que nous avons employé les productions de chaque groupe pour évaluer la compréhension orale¹³ des étudiants. Cette analyse fera l'objet d'un prochain article.

2.1.Contexte et Participants

Cette étude a été menée durant l'année universitaire 2022/2023 à l'université de Saida, Dr Moulay Tahar en Algérie. Les participants, 24 étudiants de première année licence de français sont de nouveaux bacheliers. Selon une évaluation réalisée en début d'année, le niveau des étudiants se situe entre le A2 et le B2

2.2.Une tâche d'enseignant d'abord

Avant d'introduire le projet d'histoire numérique en classe, nous avons eu besoin de mieux comprendre le processus de production et les frustrations possibles que les étudiants pourraient ressentir en travaillant sur ce projet. Nous avons donc créé notre première narration numérique en trois étapes : la rédaction du texte pour la voix off (que nous avons ensuite enregistrée), la sélection des images et, enfin, l'ajout de la musique. Du début à la fin, notre histoire numérique a nécessité six heures de travail. Lorsque nous avons informé les étudiants du temps que notre narration avait demandé, ils ont semblé surpris. En effet, ils démontrent une aisance à produire du contenu numérique bien plus rapidement que nous.

2.3.Mise en œuvre de l'activité de narration numérique

Le projet de narration numérique tel que nous l'avons mené s'étendait sur 12 semaines, c'est-à-dire un semestre¹⁴. Au début, il est évident que les étudiants pensaient qu'ils consacraient la majorité de leur temps à la technologie (choisir des images, la musique et apprendre à manipuler le logiciel) plutôt que sur l'écriture du récit. Mais les étudiants ont vite compris qu'ils seront les auteurs d'une histoire.

Après avoir organisé les étudiants en groupe, la planification de l'activité s'est déroulée en trois phases principales. Il y a d'abord la phase de l'écriture de l'histoire ; cette phase impliquait différentes tâches. Des séances d'ateliers ont été organisées en guise

¹³ Nous avons ajouté des questions de compréhension orale aux histoires

¹⁴ Nous avons choisi le deuxième semestre car nous connaissions beaucoup mieux les étudiants et leur niveau en français, ainsi il était possible d'évaluer leur

d'activités préparatoire à la première étape. Au sein des groupes, les étudiants ont été invités à discuter du sujet et du contenu de leur choix avec les membres du groupe. Nous les avons encouragés à poser des questions et à fournir des commentaires ou des réactions. Il s'agissait de donner à chaque étudiant l'occasion d'évaluer ce qui intéresse les autres et de réfléchir à la manière de raconter l'histoire. Les sujets proposés par les étudiants sont : l'amitié, les souvenirs d'enfance, naissance d'un petit frère, hommage à mon père et une journée inoubliable.

Chaque membre du groupe a apporté sa réflexion, son expérience personnelle ou son point de vue sur le sujet choisi. Ensuite, la réalisation du texte narratif, il a fallu plusieurs jets et plusieurs révisions. Une fois le texte narratif terminé, les étudiants ont choisi les éléments multimédias (image et son) qui transmettent le mieux le sens de l'histoire.

La deuxième phase, c'est l'enregistrement vocal des histoires. Nous avons demandé aux étudiants de nous envoyer le premier enregistrement qu'ils avaient fait et le dernier (final) après plusieurs essais d'enregistrement, cette méthode permet aux étudiants de « s'écouter et de se rendre compte de leurs progressions » (Lafontaine, 2016.p. 42).

L'enregistrement de l'oral (sa production ou celle d'un autre orateur), permet de transformer la fugacité de l'oral en un produit pérenne. Ainsi, il est possible de donner aux étudiants un feedback immédiat plus approfondi et surtout plus précis sur la prononciation, l'intonation et la pause. Cette étape a permis également d'aider les étudiants à se familiariser avec leur propre voix.

La dernière phase consistait en la production des histoires à l'aide d'une plateforme de montage appelée WeVideo¹⁵. Pendant quatre semaines (quatre séances de 1H 30mn par semaine), les participants ont fait le montage de leur histoire (enregistrement vocal, photos, musique) pour produire des histoires personnelles et convaincantes.

Cette étape impliquait diverses activités de communication telles que la narration d'une histoire, échange entre membre du groupe et l'enseignant.

A la fin, les étudiants devaient présenter leurs projets à toute la classe, l'enregistrement devait contenir une introduction, un développement, et une conclusion.

Compte tenu de la durée du semestre de 12 semaines et du programme de la matière CEO¹⁶ que nous devions terminer¹⁷, nous avons demandé aux étudiants de réduire les histoires numériques à environ quatre minutes. Nous avons également limité les images à 20 images au maximum et le texte narratif de la voix off à environ 400 mots.

2.4.Evaluation

Après chaque présentation finale, les camarades de classe posaient des questions pour compléter les informations manquantes, les questions généraient davantage d'idées à discuter et remettaient en question des éléments particuliers impliqués dans le processus créatif. Nous avons demandé à chaque groupe de parler de ce qu'il

¹⁵ C'est le choix des étudiants, Il s'agit d'une plate-forme gratuite basée sur le cloud pour le montage et le partage de vidéos. Elle est répandue et offre une utilisation illimitée de centaines de milliers de clips vidéo, d'images et de bandes sonores sous licence et libres de droits. Elle propose également deux options de montage vidéo : un mode basique pour les débutants et un mode plus sophistiqué. WeVideo facilite le travail collaboratif. Cette fonctionnalité aide les enseignants à attribuer des tâches aux membres du groupe, ce qui confère aux étudiants des responsabilités claires, garantit une contribution égale au projet et une probabilité plus élevée de réussite.

¹⁶ Compréhension et expression orales

¹⁷ La narration numérique n'est qu'un élément du programme.

avait appris de l'expérience de l'histoire numérique. Chaque groupe devait évaluer l'histoire de leur camarade suivant la grille :

		Excellent	Très bon	Bon	Passable
La narration	Le texte				
Images /photos	Coordination Des images				
Son	Pertinent				
Voix off	Prononciation/clarté				

3.Résultat et analyse

3.1.Un apprentissage autonome

Les participants ont estimé qu'ils contrôlaient leur apprentissage et étaient en mesure de prendre des décisions autonomes à chaque étape de l'activité. Par exemple, lors de la phase de préproduction, les participants ont choisi les membres de leur groupe, les sujets sur lesquels ils allaient écrire leurs histoires et les éléments multimédias à inclure. Ce degré de contrôle sur l'apprentissage a amélioré la résolution de problèmes et la pensée critique des participants et leur a permis de prendre des décisions responsables. Quelques exemples de participants prenant des décisions judicieuses en raison de leur sens de l'autonomie et de la responsabilité étaient, tout d'abord, lorsque nous leur avons demandé de choisir leurs membres du groupe. Ils se sont assurés d'inclure au moins un étudiant ayant un niveau de français avancé et un expert en technologie afin de pouvoir mener à bien le projet. Le potentiel de la narration numérique pour améliorer l'autonomie des étudiants, tel que rapporté dans cette étude, reflète le concept promu par Mangenot (2011) et Ekwere (2020) selon lequel un environnement amélioré par la technologie est un moyen efficace d'améliorer l'apprentissage autonome.

3.2.Un apprentissage en groupe et engagement

Les étudiants ont apprécié l'aspect coopératif de l'activité, qui a créé un sentiment d'appartenance et de relation dont ils avaient besoin pour se sentir en sécurité et compris. Ainsi, les étudiants se posaient beaucoup de question entre eux. ceux qui maîtrisaient moins bien le français ; n'hésitaient pas à demander conseils à ceux qui étaient plus à l'aise avec cette langue. Nous avons également remarqué que les étudiants exprimaient un fort désir de recevoir du feedback.

Ce projet était pour les participants l'occasion propice pour s'engager dans une tâche authentique, chaque membre du groupe a accompli la tâche qui lui était destinée. Le projet de l'histoire narrative a créé un environnement plaisant, provoquant un niveau plus élevé de motivation et d'engagement chez les étudiants.

3.3.L'enregistrement un allié

Lorsque nous avons posé la question aux étudiants quelle était la phase la plus difficile dans l'élaboration de ce projet, unanimement, ils avaient répondu 'l'enregistrement', une étudiante nous a dit : « ça m'a aidé à bien dire les mots, les phrase en français c'est difficile, mais la répétition les rend plus faciles. ». L'étape de l'enregistrement a révélé combien l'aspect phonologique des étudiants était insatisfaisant. Au début, leur hésitation était considérée comme normale, car les gens détestent généralement leur voix enregistrée. Il est important de noter que trois étudiants avaient refusé d'enregistrer leur voix, et ce, tout au long du projet. Les autres, après une résistance, ont finalement acceptés.

Pour chaque groupe, plusieurs enregistrements brouillons ont été nécessaires pour arriver à un travail final. Certains étudiants soulignaient les mots difficiles à prononcer et utilisaient les lettres arabes représentant leur prononciation. Il est vrai que plusieurs erreurs phonologiques ont persisté jusqu'à l'enregistrement final. Cependant, les participants ont réussi à améliorer une grande partie de leurs compétences phonologiques tout au long du processus de narration. Cela est probablement dû au temps assigné à cette tâche et aux répétitions. L'écriture est une pratique complexe par rapport à l'oral, l'apprentissage de l'oral est plus rapide que l'apprentissage de l'écrit (P. Fraisse sem-link et M. Breyton, 1959, p. 61). Nous pensons que cette rapidité d'acquisition les a motivés à s'entraîner davantage. Entre deux enregistrements, ils arrivaient à écouter l'évolution de leurs prononciations. Cela nous a donnée l'idée de comparer entre les deux versions de texte oral (la première et la dernière). Nous avons compté les mots utilisés dans chaque version ainsi que la fluidité de l'oral afin d'analyser l'évolution entre les deux versions. Pour chacune des cinq histoires¹⁸ racontées, deux versions ont été sélectionnées et transcrites.

Ci-dessous un exemple de l'histoire « un jour inoubliable »

Version 1

mwa e me zamis nu desidé de fɛɓ yn pɛknɛk a la fɔɓɛ. ɔ a pɛɛpare ɓɔpa maɲifik e tɛɛ delisjɔ : jɔli puli ɓɔti, dy ɓi, dy p dɔ la mezɔ e de frɔɟi. ɔ a mi tu sa dɔ la sak e ɔ ɛ parti tɔ la mat .

ynɔ fwa aɓivé la-ba a la fɔɓɛ, il fɛ bo e la sjɛl ɛ blɔ. ɔ a fɔwazi yn plas k fɔɓtabl e a lɛz suz le zaɓɓɓ tɛɛ gɔɔ ki d n booku dɔ l ɓɓ.

apɛɛ la b ɓɔpa, sɛɛt vule fɛɓ pa'lad puɓ k tɔple la b te dɔ la natɔɓ. i z vu bokou de zanimɔ kɔm la lap , lekɔɓɔɛj e de zwazjo a vɛl kulɔɓ.

le zotɓ, i pɛfɛɓ ɓɔste syɓ plas puɓ se kɔnekte a vɛk le telef pɔɓtabl.

kɔ la ɓuɓne ɛ fini, nu ɓamase tu le zafɛɓ e ɔ ɛ ɓɔtɓi tɛɛ ɔɓɔ a no mezɔ. ɔ ɛ fatigue me se ɓuɓ inubljabl puɓ tut la klik/

Version 2

i ɛɓ, me zami e mwa avɔ decide dɔ paɓtiɓ ā fɔɓɛ puɓ fɛɓ ɔ piknɪk. sɛte yn ɓuɓne majifɪk e sɔlɛje. ɔ a pɛɛpare ɔ bɔ ɓɔpa avɛk dy pul ɓɔti, ɔ delisj ɔ ɓi, dy p fɛ m zɔ kɔ ma mɛɓ ave pɛɛpare la vɛj e de fɓwi. ɔ a mi tu sa dɔ no zak e ɔ ɛ paɓti o la mat .

kɔ ɔ ɛ aɓive a la fɔɓɛ, il fɛze tɛɛ bo e fɛɛ, la sjɛl ete blɔ. ɔ a fɔwazi ɔ bɛl ādɓwa su le gɔā zabɓ puɓ sinstale. ɔ a etale yn gɔɔd nap syɓ lɛɓɓ vɛɓt e ɔ a kɔmāse a mɔɔɛ. sete tɛlmā dɔlisj ɔ. ɔ sɛ regale.

apɛɛ la ɓɔpa, sɛɛt dātɓ nu, ɔ vu ale sɔ pɔɔmne puɓ k tample la bɔnte dɔ la natyɓ. il ɔ vu boku danimɔ kɔm la lapi, lekɔɓɔɛj e dɔ ɓoli zwazo avɛk dɔ bɛl kulu.

vɛɓ la f dɔ la ɓuɓne, ɔ a ɓɔɔe no zafɛɓ e ɔ ɛ ɓɔte ɓe nu. ɔ ete fatɪge mɛ ɔ a pase yn ɓuɓne inubljabl.

Les deux versions ont été soumises à Lextutor <https://lextutor.ca/> pour analyse. L'analyse portait sur le nombre de mots et l'évolution du lexique utilisé par les étudiants.

¹⁸ Histoire 1 : l'amitié – histoire 2 : les souvenirs d'enfance - histoire 3 : La naissance d'un petit frère - histoire 4 : hommage à mon père- Histoire 5 : une journée inoubliable.

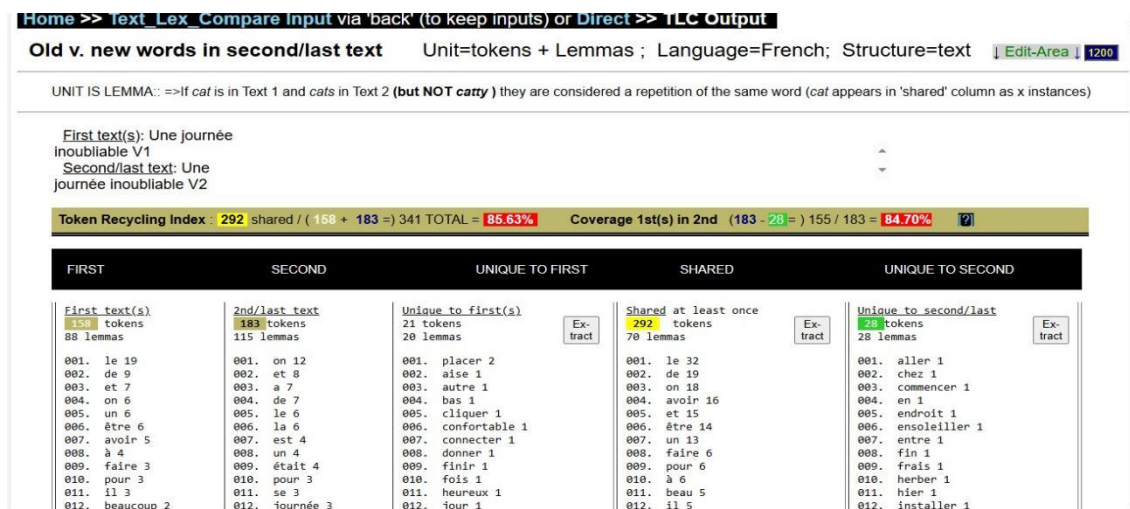
Figure 1 : Comparaison des deux versions



Figure 2 : Nombre de mots dans les deux versions



Figure 3 : Comparaison entre l'évolution du lexique entre les deux versions



Nous constatons une augmentation de mots dans la version2 des histoires (tableau 1), les erreurs grammaticales ont été ignorées. Après avoir analysé des deux versions, il ressort que les

étudiants ont amélioré leur production orale en français. Dans l'exemple que nous avons pris, « une journée inoubliable », nous pouvons voir que la version1 compte 164 mots alors que la version2 183 (figure 2) , la figure 3 montre l'évolution de la langue employée par les étudiants ,28 mots nouveaux. Améliorer les compétences orales à l'aide de projets pédagogique n'est pas une innovation en soi, mais dans ce contexte, l'utilisation de la narration numérique dans nos classes était une pratique encore nouvelle à l'oral. Les étudiants ont coutume de s'entraîner à l'écrit, souvent en raison des exigences académiques, mais ils négligent rarement l'amélioration de leur expression orale, ce qui peut être attribué à un manque de ressources ou d'opportunités. Même significative , il y a une amélioration dans la prononciation des étudiants. Sauf pour les étudiants bon en français, nous avons noté une évolution positive de l'oral dans la deuxième version : une amélioration dans la vitesse et le rythme du discours, réduction du nombre de pauses donc une meilleure fluidité, moins de filtre d'hésitation comme 'euh' qui marque que l'étudiant cherche la bonne prononciation d'un mot. Certains étudiants , utilisaient l'arabe pour améliorer leur prononciation comme pour le mot « écureuil » , « اكروي »¹⁹. Cet intérêt notable pour l'oral est peut être dû au fait que la langue a un sens pour les étudiants ils l'utilisent pour « parler d'eux » . Nous pensons que dans l'apprentissage de oral dans une langue étrangère, l'accent devrait être centré sur le sens et le contenu de la communication de l'oral plutôt que sur l'exactitude formelle de la langue.

En analysant le tableau1, nous pouvons constaté que malgré la longueur des versions2 les étudiants ont pu les raconter plus rapidement que la version1. Une meilleures maîtrise de l'oral et de la prononciation s'est traduite par une narration plus fluide et plus rapide sauf pour l'histoire 4 « hommage à mon père », cette dernière évoque le décès du père, cela montre, encore une fois, que la narration orale est directement liée à l'implication personnelle de l'étudiant dans le sujet. Lorsque l'histoire touche les émotions ,cela se traduit par une narration plus lente avec beaucoup de pauses et d'hésitations. Cela démontre que la qualité de l'expression orale ne dépend pas seulement des compétences linguistiques , mais aussi de l'engagement affectif des l'étudiants envers le sujet abordé.

Tableau1 : Evolution des versions

Histoire	Version	Nombre de mot	Nombre de nouveaux mots	Durée de l'histoire
1	V1	201	53	3mn 14
	V2	230		2mn 04
2	V1	103	70	2mn 38
	V2	175		1mn23
3	V1	289	30	3mn07
	V2	256		2mn10
4	V1	217	105	1mn 54
	V2	155		4mn 01
5	V2	164	28	3mn 39
	V2	183		2mn 13

Les deux versions de l'histoire 4 étaient totalement différentes, dans la première version, le récit était très détaillé et manquait de structure, l'étudiant décrivait le décès de son père, la réaction de la famille et les souvenirs d'enfance. Nous notons beaucoup de pauses, d'hésitations, l'étudiant peinait à trouver ses mots. Par contre, dans la version 2 le débit de parole est plus fluide,avec moins d'interruptions, une retenue émotionnelle qui l'a aider à structurer son récit.

¹⁹ Voir annexe 1

Nous sommes convaincues que la narration ne doit pas se limiter à décrire et expliquer les événements, mais qu'elle doit également s'étendre à la pensée et aux émotions de l'apprenant. Il n'est pas facile pour des étudiants de s'exprimer dans une langue qu'ils ne maîtrisent pas bien. Cependant, en s'appuyant sur l'écrit comme tremplin vers l'oral, les étudiants arrivent à structurer leur production orale.

Conclusion

La narration numérique offre aux étudiants l'opportunité de s'exprimer de manière innovante, une possibilité qui était moins accessible il y a dix ans. Pouvoir faire un travail significatif et authentique qui leur a permis d'être motivés et surtout engagés. De plus, l'aspect collaboratif de cette activité a facilité la communication de manière significative. Les étudiants ont parlé de ce qui est important pour eux, plutôt que de sujets et de contenus d'apprentissage choisis pour eux. Plus important encore, cette activité constitue une approche implicite visant à améliorer les compétences linguistiques des étudiants, ce qui, dans la plupart des cas, est plus efficace que l'enseignement direct et explicite de la grammaire. Avoir la possibilité d'écrire un récit, de s'enregistrer, de s'écouter et de surveiller leur prononciation, leur grammaire et leur vocabulaire a permis une amélioration tangible durant une courte durée. Chaque étudiant a suivi son apprentissage à son rythme, un enseignement efficace se produit lorsque les ressources linguistiques de l'apprenant sont prises en compte et incorporées dans le programme ou les objectifs.

En 2022, avec la décision de substituer le français par l'anglais comme première langue étrangère en Algérie, une démotivation s'est installée chez les étudiants, qui ne voyaient plus l'intérêt d'apprendre une langue perçue comme sans débouchés. Ce désintérêt s'est traduit par un manque d'engagement et d'interaction durant les cours du premier semestre. Cependant, en introduisant la narration numérique lors du deuxième semestre, nous avons constaté une grande motivation de la part des étudiants pour cette activité.

Aucune recherche n'est parfaite et l'étude actuelle ne fait pas exception. La première limite de l'enquête c'est le nombre restreint d'étudiants participants à l'enquête. La deuxième limite, c'est que l'expérimentation n'a duré qu'un semestre (12 semaines), il convient toutefois de noter qu'un développement significatif des compétences linguistiques ne peut être atteint par la simple adoption sur une courte période. Une autre limite, peut-être majeure, c'est que l'enquête n'analyse pas l'impact de la narration numérique sur la prononciation, la fluidité, le vocabulaire et la grammaire séparément mais elle analyse la production orale des étudiants comme un tout.

Certains pourront penser que ce type de communication n'est pas une interaction bidirectionnelle en temps réelle entre l'auditeur et l'orateur et ne constitue pas une communication naturelle. Il existe différents modes de communications à considérer, celle de notre expérimentation a permis de promouvoir l'autonomie de l'apprentissage et pourrait à long terme aider les étudiants à maîtriser l'oral en FLE.

Bien que les histoires numériques ne soient pas actuellement une pratique courante en classe de français langue étrangère en Algérie, elles pourraient s'avérer particulièrement bénéfiques pour les apprenants de langues étrangères.

Un nombre restreint de recherches abordent la narration numérique pour un public universitaire de français langue étrangère (la grande majorité des recherches concerne les enfants et les adolescents), ainsi, la valeur pédagogique de cet article vise à servir d'exemple sur la manière dont la narration numérique pourrait être intégrée dans l'enseignement universitaire du FLE. Nous espérons encourager d'autres chercheurs à générer de nouvelles façons de travailler la narration numérique et de voir si cette dernière permettrait d'aider à l'acquisition formelle de l'oral spontané en langue étrangère.

Références bibliographiques

- Ekwere, V. (2022), Innovation technologique et l'éducation désormais: enjeux et défis des nouvelles compétences. 08/01/2024.
- Fayol, M. (2000). Comprendre et produire des textes écrits: l'exemple du récit. In M. Kail & M. Fayol (Eds.), *L'acquisition du langage, le langage en développement au-delà de trois ans* (pp. 183-214). Paris, France: Presses Universitaires de France
- Fraisse P, Breyton M. (1959). *Comparaisons entre les langages oral et écrit*. En ligne : https://www.persee.fr/doc/psy_0003-5033_1959_num_59_1_6596
- Germain, C. (1978). *Évolution de l'enseignement des langues : 5000 ans d'histoire*. Paris : CLE international.
- Labov, W. (1993). *La langue dans les ghettos noirs des États-Unis traduit de l'anglais (États-Unis)* par Alain Kihm . Collection Le sens commun
- Lafontaine, L. (2016). *Pratiques d'enseignement de l'oral au primaire au Québec : Des avancées dans le domaine de la littérature. Le français aujourd'hui*, N° 195(4), 37- 46. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2016-4-page-37.ht>
- Mangenot F. (2011), Introduction. Du e-learning aux interactions pédagogiques en ligne. In : Nissen, E. et al. (dir.), *Interagir et apprendre en ligne*. Grenoble : ELLUG Université Stendhal, p. 7–20
- MEIRIEU, P. (1989). *Apprendre ... Oui, Mais comment ?*
En ligne : <https://fr.scribd.com/document/529446176/Apprendre-Oui-Mais-Comment- by-Philippe- MEIRIEU-Z-lib-org>
- Nissen, E . (2019), *Pourquoi mettre à contribution le numérique dans l'enseignement des langues à l'école ?*, Conférence de consensus : Langues vivantes étrangères. Université Grenoble, Alpes.
- Puren, C. (2002). *Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures : vers une perspective co-actionnelle co-culturelle*. En ligne : <https://www.christianpuren.com/mes-travaux/2002b/>

Annexel

(Hier) hier, mes amis et moi avons décidé de partir en
 forêt pour faire un pique-nique, c'est une journée
 magnifique et ensoleillée en air. Prépare un bon
 repas ~~avec~~ ^{avec} poulet (avec du) avec de poulet
 route, un délicieux riz, du pain fait maison que ma
 mère a préparé la veille et des fruits on a
 mis tout ça dans nos sacs et on est parti tôt le
 matin. Quand on est arrivé à la forêt, il faisait
 beau et frais, le ciel était bleu on a choisi un
 bel endroit sous les grands arbres pour
 s'installer. On a étalé une grande nappe sur l'herbe verte
 et on a commencé à manger, c'était tellement
 délicieux on s'est régalé. Après le repas certains d'entre
 nous ont voulu aller se promener pour contempler la
 beauté de la nature. Il ont vu beaucoup d'animaux
 comme le lapin, l'écureuil et de jolis oiseaux avec de
 belles couleurs. Vers la fin de la journée on a
 rangé nos affaires et on est rentré chez nous. On
 était fatigué mais on a passé une journée inoubliable.
 جويعي