

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université ABBES LAGHROUR KHENCHELA
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et de langue française
Option: didactique du FLE



Effet du conte numérique sur la réécriture de textes

Mémoire Présenté aux Département de Littérature et Langue Française
Pour l'obtention du diplôme de Master

Directeur de recherche :

Dr. DJEBAILI Fatiha

Devant les membres de jury :

Président : Dr. Zouhir KHELLAF M.C.A

Examineur : Dre. ARAICHE Dalel M.C.A

Rapporteur: Dre Fatiha DJEBAILI M.C.B

Présenté par :

HIMEUR Maisoun

Année universitaire
2023/2024

REMERCIEMENT

Je remercie dieu le tout puissant de m'avoir donné la force et la passion pour accomplir ce travail. Je remercie ma chère mère, mon père, ma tante et toute ma famille et mes amis.

Nous souhaitons ici les en remercier :

Nous tenons d'abord à remercier chaleureusement notre directrice de recherche ; Dr DJEBAILI Fatiha pour le privilège qu'elle nous a fait en acceptant de diriger ce travail, sa gentillesse, sa modestie, son expérience honorable et ses conseils directives très précieuses tout au long de la réalisation de ce travail.

Notre sincère remerciement s'adresse également à tous les membres du jury qui nous font le grand honneur d'évaluer ce travail et donner leur temps pour le lire, et pour leurs remarques et critiques.

Nos remerciements s'étendent également à tous les enseignants du département de français de l'Université de KHENCHELA pour tous leurs efforts et sacrifices tout au long de notre cursus universitaire.

Enfin, nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

DÉDICACE

*À notre fin d'étude nous remercions Dieu tout puissant qui nous a
donné la force et la patience pour réaliser ce modeste travail.*

Je dédie cet humble travail à :

*À toi MAMAN qui m'a beaucoup donné sans rien prendre, pour ton amour
lumineux et ton soutien moral.*

*À toi PAPA qui ne cesse de m'encourager et de me pousser dans les moments de
doute, merci de m'apprendre ce qui ne s'apprend pas à l'école.*

*À toi ma sœur chérie Madjda, tu partais quand j'étais enfant mais je pense à toi
encore, je t'aime et je ne t'oublierai jamais.*

*À ma chère tante Djamila qui m'embrasse toujours et m'aide à dépasser les
mauvais temps. À toute ma famille et mes amies qui m'ont toujours soutenu et
encouragé.*

*À mes ancêtres glorieux, pour leurs sacrifices et leur présence dans mon esprit
et mon cœur.*

*Je ne saurai terminer sans citer mes amis : Soulef, Alaa, Fati, Yassmine, Narjes,
Sabrina, Akila, Rababe, Lamisse, Souad, Lamya, Sabrina, Chahra, Zinaba,
Sabah, Adel, Walid, Islam, Anis, Aymen, Abderazzak, Oussama, Lotfi ...*

*Enfin je le dédie à tous mes amis que je n'ai cités et à tous ceux qui me
connaissent.*

HIMEUR Maysoun

À toute la promotion 2023 /2024

Table des matières

Introduction Générale :.....	7
Chapitre N°01 : Conte numérique et Production écrite en FLE (théories et processus de réalisations).....	11
Introduction :.....	11
1- Le conte numérique :.....	11
1-1- Du conte numérique :.....	11
1-2- Le conte numérique, un « texte numérique » :.....	15
2- La production écrite en FLE :.....	20
Introduction :.....	20
2-1- Théories et processus de la production écrite :.....	20
2-1-2- Production écrite : stratégies et processus de réalisation :.....	23
2-1-3- Surcharge cognitive :.....	25
2-1-4- Stratégie de la rédaction :.....	25
Chapitre 2 : Les relations texte image dans l'édition numérique enrichie d'une œuvre littéraire (Tirée de l'application Candide).....	26
Introduction :.....	27
1-L'entrée de l'application Candide :.....	27
2-Des contenus multimédias :.....	28
3-La relation texte/image :.....	29
a-Une place égale entre texte et image :.....	30
b-Les illustrations du conte :.....	31
4-L'image comme « second discours » :.....	32
5- Mises en scène de l'image : les albums thématiques :.....	33
5-1-Documenter le contexte historique et social :.....	34
5-2-Enrichir l'imaginaire commun :.....	35
5-3-Expression des questions :.....	35
6-Représentations du « livre numérique » chez les lecteurs :.....	36

Chapitre 3 : Amélioration de l'écrit à travers l'exploitation des contes numériques.....	39
1- L'exploitation d'un conte numérique dans une séance de cours :.....	39
2- Analyse et Interprétations des résultats.....	42
2-1 Critères d'analyse :.....	42
2-2- Commencement de l'expérimentation :.....	43
2-3- La première rencontre :.....	44
2-4- La Deuxième rencontre :.....	46
3- Interprétation des résultats :.....	49
4- Avis des participants :.....	50
5- Présentation du questionnaire :.....	52
5-1- Interprétations et analyse des résultats :.....	53
Conclusion générale :.....	60
Bibliographie :.....	63
⊗ Les relations texte / image dans l'édition numérique enrichie d'une œuvre littéraire.....	63
Le cas de l'application <i>Candide</i> de la BnF.....	63
https://journals.openedition.org/itineraires/3070#tocto3n1	63
⊗ Les figures du livre numérique « augmenté » au prisme d'une rhétorique de la réception.....	63
Résumé :.....	64
ملخص.....	64
Annexes :.....	65
Groupe 1 :.....	65
⊗ Après l'utilisation d'un conte ordinaire (Cendrillon) :.....	65
⊗ Après l'utilisation des contes numériques (La belle au bois dormant et Aladin) :.....	67
Groupe 2 :.....	71
⊗ Après l'utilisation du premier conte numérique (Blanche Neige) :.....	71
⊗ Après l'utilisation des contes numériques (La belle au bois dormant et Aladin) :.....	73

Introduction Générale :

L'enseignement du français langue étrangère dans les universités est un objectif associé au système éducatif algérien. Elle consiste à doter les apprenants de compétences spécifiques leur permettant de communiquer avec cette langue dans leur pratique quotidienne. De ce point de vue, selon la nouvelle réforme du système éducatif, l'apprentissage consiste en un partage des tâches entre enseignants et apprenants. De nombreuses habiletés et activités ont été suggérées pour mieux faire avancer le programme scolaire.

La production écrite est considérée comme une tâche essentielle disponible dans l'évolution de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Son contenu est considéré comme facteurs qui mènent à la réussite scolaire.

L'écriture est l'activité qui sous-tend toutes les autres activités du cours de français. Les étudiants écrivent pour parfaire et valider leur acceptation des leçons et pour diagnostiquer leur maîtrise de règles spécifiques de grammaire, de syntaxe et de vocabulaire, en se rappelant que l'évaluation des connaissances acquises se fait par des examens écrits. Malheureusement, en Algérie, la majorité des étudiants du Français en première année Licence sont démoralisés et démotivés à cause de leur souffrance avec l'expression écrite. Mais les causes de cette incapacité restent toujours sombres et ambiguës même chez les étudiants eux-mêmes.

L'activité d'écriture ne consiste pas simplement à agencer des mots et des phrases syntaxiquement corrects. L'écriture, quant à elle, est un ensemble cohérent qui est soumis à des règles et à des normes. De plus, cette activité nécessite des compétences linguistiques, de vocabulaire, de syntaxe, et aussi des compétences interculturelles indispensables. De ce fait, beaucoup apprenants ont

eu et auront des difficultés face à des tâches d'écriture, ce qui signifie qu'ils sont incapables de construire des textes de qualité selon telle ou telle consigne. Du point de vue du progrès intellectuel, les enseignants constatent que les étudiants ne peuvent même pas rédiger un court essai cohérent, et ce problème est très ennuyeux. C'est pourquoi la tâche d'enseigner l'écriture est l'une des préoccupations fondamentales de l'enseignement du français langue étrangère.

Malgré les longues années d'études (primaire, moyen, lycée), plus les années d'étude à l'université, les étudiants sont encore incapables de gérer la langue qu'ils acquièrent. Parlant de leurs difficultés à l'écrit, les étudiants n'arrivent pas à prendre le stylo et exprimer leurs idées impressionnantes et originales en utilisant cette langue étrangère. Le manque de vocabulaire, la mauvaise restitution des phrases et le raisonnement illogique des idées; Aussi, le manque de l'inspiration, la peur, le sentiment de l'impuissance et beaucoup d'autres sentiment qui se rajoutent et influencent leurs travail cognitive et qui font que leurs produit finale sera moins bon. Si ce grand problème ne trouve pas de solutions, il va sûrement influencer leur vie professionnelle et à long terme, il causera le mauvais passage de cette langue vers les futures générations. Peut être que le français va être détesté et ignoré totalement par notre société.

Tous au long de leur chemin d'étude, les étudiants se trouvent toujours incapables de s'exprimer facilement et librement sur papier en utilisant la langue française. Par conséquent, ils ressentent un sentiment d'insécurité et de faiblesse, qu'ils choisissent parfois de devenir indifférents envers leurs peurs et se focaliser uniquement sur les autres activités de grammaire et de conjugaison en négligeant l'activité de l'expression écrite.

A partir de ce constat, nous formulons la problématique suivante :

Quel est l'effet du conte numérique sur l'amélioration de la production écrite chez les étudiants de 2ème année Master ?

Pour répondre à notre problématique, nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- Le conte numérique pourrait être considéré comme une nouvelle invention pédagogique qui permet aux apprenants d'enrichir, d'élargir et de développer leurs compétences et leurs connaissances.
- Le conte numérique créerait une atmosphère amusante et positive dans la classe, encourageant les étudiants à s'exprimer par écrit et aide à réduire les difficultés rencontrées par les apprenants dans les activités de production écrite.

Notre travail de recherche est divisé en trois chapitres. Les deux premiers chapitres visant à situer les différents concepts définissant notre thème. Quant au troisième chapitre, il est consacré à l'analyse et à l'interprétation de notre corpus de recherche. Pour vérifier et confirmer ces hypothèses, on va s'appuyer sur une approche expérimentale, tout en utilisant une démarche analytique, appliquée sur un échantillon représentatif du public visé en classe de la 2ème année Master.

Pour améliorer le niveau de l'apprenant, l'enseignant doit développer des processus ou des stratégies pour simplifier l'apprentissage et améliorer les compétences en écriture que l'apprenant peut utiliser pour créer et développer ces nouvelles stratégies didactiques et pédagogiques, en particulier celles utilisant les technologies numériques. En particulier, le conte numérique et son effet sur l'amélioration des compétences rédactionnelles pour enrichir et maîtriser les tâches du travail écrit des apprenants. En vue de trouver des solutions pour diminuer ce phénomène grave et très répandu dans l'environnement des étudiants de langue française et pour promouvoir les

capacités de l'écriture créative chez eux, nous choisissons de faire ce travail de recherche pour voir l'effet du conte numérique spécialement sur l'enrichissement linguistique et culturel et en fin l'amélioration de la qualité de leurs productions écrites.

Chapitre N°01 : Conte numérique et Production écrite en FLE (théories et processus de réalisations)

Introduction :

De nos jours, l'Enseignement-Apprentissage du Français devient de plus en plus facile, rapide et efficace. Avec le développement des technologies et à la suite incommensurable des recherches menées pour développer ce domaine, plusieurs nouvelles stratégies et méthodes sont apparues et donnaient d'excellents résultats chez les apprenants du FLE. Le numérique dans cette époque a pris un rôle majeur dans la plupart des recherches faites et également un rôle principal dans l'installation des programmes et des systèmes destinés à servir l'Enseignement-Apprentissages des langues étrangères.

1- Le conte numérique :

1-1- Du conte numérique :

En ce moment, le développement des technologies a influencé le mode de narration et il a amené vers sa progression avec la réinvention du conte. Des concepts comme "Digital Storytelling" ou "Conte Numérique" sont des concepts récents qui ont vu le jour pour montrer l'intégration des nouveaux moyens

médiatique dans la narration. Ce phénomène prend une importance notable dans le domaine de l'éducation.

Après tout les efforts que faisaient les savants et les chercheurs pour développer les espaces et opportunités numériques spécialement dans les domaines qui offrent le plaisir, l'amusement et les bénéfices culturels et scientifiques ; Il est temps pour les institutions éducatives d'embrasser plus d'inventions et de technologies développées principalement dans le but de soutenir, renforcer et améliorer le processus d'Enseignement/apprentissage et de se libérer en parallèle des anciennes méthodes et techniques traditionnelles et ennuyeuses qui n'offrent plus de fruits sur le niveau des étudiants.

Avec un effet magique et fascinant, le conte voyage dans le temps, ramène les histoires du passé et réveille doucement l'enfant qui dort à l'intérieur de nous, l'enfant qui ne grandit jamais et qui se nourrit de tout ce qui est imaginaire et impressionnant. J.-P. Sartre a dit : « un homme, c'est toujours un conteur d'histoires », il « vit entouré de ses histoires et des histoires d'autrui » ; aussi il « voit tout ce qui lui arrive à travers elles » et il « cherche à vivre sa vie comme s'il la racontait » ([1938] 2007 : 64).

A la lumière de ces propos nous pouvons retenir l'importance de la narration chez les êtres humains. C'est presque un besoin essentiel tout comme la nourriture, l'eau et l'air pour vivre. C'est par le partage d'anciennes et de nouvelles histoires et par le rapport d'événements et d'expériences personnelles ou celles propres à autrui que la vie serait plus claire, facile, définie et dirigée. La plupart des données stockées dans le cerveau humain sur la vérité de la vie sont issues du processus de narration qu'on fait tous les jours. Le droit de raconter ses histoires semble être radical dans la vie de chaque individu quelle que soit ses compétences, ses pensées et ses motifs. Il est tout simplement digne d'avoir ses histoires à raconter à tous moments.

MacIntyre confirme que « dans ses actions et ses pratiques, ainsi que dans ses fictions, l'homme est par essence un animal conteur d'histoires qui prétendent à la vérité » ([1981] 1997 : 210). B. Victorri de sa part vas loin dans la formulation de l'hypothèse que nos ancêtres avaient besoin d'inventer la narration afin de surmonter les « crises récurrentes qui déréglaient l'organisation sociale » (2002 : 121) et que nous sommes de base des homo narrans, le besoin de pratiquer la narration nous obligeait d'inventer le langage.

Afin de s'informer, connaître ce qui se passe et interagir avec les gens et les événements qui l'entourent, l'homme avait besoin de pratiquer la narration de façon répétitive et quotidienne dans sa vie pour accomplir tous types d'activité humaine dans tous les domaines de la vie. Ce qui fait que l'homme de toutes origines et races est obligatoirement un excellent narrateur qui témoigne son époque et voyage dans le temps avec les histoires qu'il a vécu et raconter au monde.

Avec le temps, la narration a suivi le développement de l'humanité et la technologie. Elle est née sous le nom de Digital storytelling aux États-Unis, la narration numérique représente le fruit d'un travail collaboratif fait par D. Atchley, J. Lambert et N. Mullen de l'université de Berkeley. Ils ont construis en 1994 le San Francisco digital media center, renommé après Center for digital storytelling en 1998, puis StoryCenter en 2015 ; c'était une organisation à but non-lucratif qui est dirigée à la formation et à la recherche pour faciliter aux gens l'utilisation des médias numériques pour raconter leurs histoires et les partager avec le monde. La Digital storytelling association définit ce concept comme l'expression moderne de la narration qui a été utilisée, depuis de langues années, pour faire le partage des connaissances et des valeurs, et qui est adaptée

puis aux nouveaux médias, comme la télévision et l'ordinateur (Barrett 2011). Le concept de digital storytelling est maintenant utilisé en langue française, avec d'autres anglicismes comme transmedia storytelling ; il est aussi traduit en « narration numérique » ou « narration transmédia ». Aujourd'hui nous choisissons un aspect de digital storytelling – le conte numérique – pour étudier son influence sur la didactique du français langue étrangère (FLE).

Les étudiants sont en deuxième année Master mais, malheureusement, ils ont de grands problèmes d'expression sur leurs copies de devoir dans le module appelé Atelier d'écriture où ils doivent rédiger des expressions écrites sur un sujet qui sera soit déterminé par l'enseignant, soit choisis par les étudiants eux-mêmes. Ils n'obtiennent pas de bonnes notes ni de bonnes remarques ! Pourtant, ils ont pas mal de connaissances et d'idées uniques et authentiques, ils tentent vainement de construire des phrases complexes et leurs travail est toujours mal noté. « Mots inconvenable », « Expression incorrecte », « Mauvaise restitution » « Raisonnement illogique », « Attention à la syntaxe », « Attention à la rédaction » Quelle déception, s'exprimer en cette langue leur paraît impossible!

Concernant le sens et la syntaxe : ce qu'ils écrivent est-il compréhensible par le prof ? La vérité c'est que dans la majorité des tentatives des étudiants pour impressionner le prof par leurs expressions ils échouent. Car leurs manière d'expression est toujours issue de leurs langue maternelle (arabe) ce qui fait que le passage vers la langue étrangère (français) sera souvent injuste et mal-comprit (traduction mécanique). Nous allons sûrement lier ce problème à la méconnaissance littéraire et culturelle du Français chez nos étudiant Algériens. Ce facteur essentiel cause l'absence d'un style littéraire qui représente chaque apprenant. Donc les étudiants ne se sentent pas à l'aise lors de l'écriture de leurs textes. Ils se sentent perdues perplexes et méprisés, aussi le stresse et la peur

causent que leurs phrases ne soient pas correctement construites (les fautes d'orthographe, les répétitions, les lourdeurs...)

En 1994, des chercheurs anglo-saxons du New London group ont démarré l'utilisation des concepts de multiple littéracies (littératies multiples) ou multileteracies (multilittératies) comme complément de la littératie traditionnelle basée essentiellement sur le texte. L'aisance en recherche et en information, la résolution de problèmes, la citoyenneté numérique, la communication et la collaboration, la pensée critique, la prise de décision, la créativité et l'innovation, ainsi que les concepts et les opérations technologiques sont les compétences multilittératiques visés et qui seront maîtrisées en fin. (ISTE 2007 : 1-2). En 2009, le groupe de recherche en LMM a vu le jour, dans le monde francophone avec l'effort de trois chercheurs de Québec, M. Lebrun, N. Lacelle et J.-F. Dans cette recherche, nous allons mettre notre concentration sur les compétences cognitives et affectives, pragmatiques, sémiotiques et modales.

1-2- Le conte numérique, un « texte numérique » :

A lire sur ordinateur, tablette, liseuse ou téléphone, à regarder, à manipuler et parfois à écouter ; les textes numériques, les fichiers virtuels écrits, sonore ou audio-visuels sont encore des objets aux contours flous. Pour une rhétorique de la réception, le conte numérique comme un texte numérique, ses procédés rhétoriques sont conçus comme des préfigurations sur les pratiques, qui se réalisent de façon presque complète lors du processus de réception.

L'identification des procédés utilisés par le texte demande donc la prise en considération systématique des attentes potentielles des lecteurs (les étudiants

dans notre cas). Des études empiriques sur les pratiques de lecture et de conception, comme celles déjà faites en sociologie des usages et en psychologie sociale, peuvent, efficacement, participer à cette entreprise. Nous convoquerons alors une expérience auprès des étudiants et d'enseignants à l'université afin de voir le rôle des attentes et des imaginaires dans la description des pratiques attendues sur l'amélioration du niveau des étudiants dans plusieurs côtés affectif, social et cognitif ce qui se manifestent après dans la qualité de leurs discours écrits.

La méthodologie qui s'appelle « rhétorique de la réception » (Saemmer, 2014). Montre comment un texte numérique avec un certain contexte éditorial peut présenter par avance les pratiques, et la manière avec laquelle le lecteur y répond potentiellement en utilisant des imaginaires personnels et sociaux partagés, la méthodologie propose à la fois des « instruments de défense contre les effets de persuasion » (Bourdieu et Chartier, 2003), et des repères pour pouvoir goûter un plaisir nouveau avec le texte numérique qui prend en charge ses dimensions sensibles. L'interrogation principale qui bordera notre réflexion : comment le conte numérique (récit imaginaire digital) modélise-t-il des pratiques de lecture à travers des caractéristiques spécifiques à lui, ajoutées aux autres caractéristiques héritées du conte papier (conte traditionnel)?

Après avoir dressé le cadre de la méthodologie, nous présenterons des propositions empiriques sur les représentations du conte numérique auprès des étudiants et d'un groupe d'enseignants, issues des travaux de recherche préexistants et, en ajoutant les résultats de recherches menés par nous.

L'utilisation des récits de fiction numériques en classe de langue nous permettra ensuite de vérifier comment les pages-écrans à lire, à écouter, à regarder et à manipuler offrent des formes et des figures de lecture qui préfigurent des pratiques potentielles en se basant sur des imaginaires partagés. Ce qui amène au final à aider nos étudiants à améliorer leurs réception et leurs perceptions de la

langue française écrite et orale et également remplir le manque de vocabulaire, d'expressions, d'émotions et de vérités propre à la culture de cette langue et renforcer continuellement leur capacité à l'écriture créative pour qu'il puissent monter aux monde leurs idées et leurs histoires dont ils aimeraient bien partager.

1-2-1- Pour une rhétorique de la réception :

Les sciences de l'information et de la communication tracent parfois des frontières statiques entre sémiotique, rhétorique et sociologie. Ce faisant, la sémiotique et la rhétorique sont réduites à une approche purement formelle. Cependant, la vision du sens implicite a longtemps été déplacée en sémiotique, comme dans la Rhétorique, par l'idée de sens "négocié". (Iser, 1976 ; 1995) considèrent les textes (au sens large) comme des « potentiels d'action ». La rhétorique de la réceptivité, qui modèle la pratique du lecteur, affirme que ces conditions sont préparées à la fois par le texte, avec son processus d'ordonnement logique et sa matérialité, et l'horizon des attentes hors texte, c'est-à-dire l'imagination et les attentes du lecteur. C'est espoirs et habitudes.

Le but de la rhétorique a toujours été d'identifier les processus impliqués dans l'interprétation de la réalité. Dans la « rhétorique de réception », les moyens rhétoriques des textes numériques sont vus comme prédisant des pratiques qui se réalisent plus ou moins pleinement dans le processus de réception. Dès lors, identifier les processus mobilisés par le texte nécessite une prise en compte systématique des attentes latentes des lecteurs et des concepteurs. Les recherches empiriques sur les pratiques de lecture et de conception, comme celles menées en sociologie des usages et en psychologie sociale, peuvent y contribuer efficacement.

1-2-2- Figure de la disposition hypertextuelle :

Les textes et les images s'inscrivent dans le monde social d'abord par leur « répertoire » (Iser, 1976 ; 1995), l'évocation d'éléments qui semblent familiers au lecteur. Le texte fait allusion. Dans le texte ou les images numériques, un répertoire partiellement "exploitable" via un lien hypertexte permet d'orienter les attentes du lecteur vers le texte ou l'image lié qui apparaît après l'activation du lien hypertexte. Un texte ou une image liée fournit un répertoire.

Tout d'abord, définissez un lien hypertexte comme indicateur d'interprétation. L'auteur-concepteur interroge le niveau logique ou temporel pour lier deux textes ou images car il estime qu'ils doivent être liés pour diverses raisons que la rhétorique de la réception tente d'inférer. Les contiguïtés entre ces répertoires arrangés ont été examinées. Ces niveaux de contiguïté préfigurent la pratique de la lecture. Par exemple, le nombre de lectures « informationnelle » (Saemmer, 2014) est basé sur les attentes de définitions, d'explications de faits ou de clarifications qui réduisent l'incertitude dans l'accès aux hyperliens avant que de nombreux lecteurs ne cliquent dessus.

1-2-3- Figure de l'élocution hypertextuelle :

De plus, les textes ou images manipulables peuvent combiner sur un même support du texte ou des images d'une part et des gestes d'autre part, influençant la réception du texte ou des images. Lorsque la rhétorique est appelée à examiner les potentiels d'action des connexions intersymboliques, nous mobilisons des outils d'analyse sémiotique pour identifier les propriétés « d'engagement » de ces gestes de manipulation. On propose d'appeler « iconique » le potentiel d'action gestuelle. Jean-Marie Klinkenberg (1996) définit les icônes comme des « symboles motivés par la similarité » qui peuvent passer par

des canaux non visuels. Le signifiant est l'ensemble des stimuli modélisés (le support matériel de la signature) correspondant à « l'ensemble stable, typé, modélisé, atteignable grâce au stimulus ». Ce type peut être identifié par les caractéristiques de son signifiant et attribué à un référent reconnu » (384-385). La perception des symboles symboliques par le lecteur est construite par un processus de consolidation et de stabilisation des expériences antérieures.

L'hypothèse est que certaines genoux de gestes sur des zones interactives dans un texte digital font aptitude à de littéraux progrès d'incorporation et de stabilisation d'expériences antérieures. Le lecteur reconnaît la déclaration de gestes « activer », caractérisée par une pousse d'appui et de relâchement sobre sur la partie maniable d'un hyperlien, étant donné qu'il l'a déjà expérimentée sur des objets du quotidien : en soulevant sur des interrupteurs électriques. Il reconnaît l'articulation « appuyer-glisser », constituée par un appui et de déplacement continu, étant donné qu'il a déjà effleuré du genre un visage numérique pour le caresser, ou dépoussiéré un objet aussi d'en déclarer certains aspects... un geste d'« activer » semble penser à des idées de diagnostic et à un déclenchement instantané, postérieurement qu'« appuyer-glisser » renverrait de préférence à une déclaration continue, progressif (voir Saemmer, 2014). S'il est éventuelle de verbaliser conséquemment le « signifié iconique », il faut tenir compte qu'il « n'est pas un objet pour la pensée consciente », seulement de préférence « une forme avec laquelle le corps percevant entre en résonance mimétique » (Meunier, 2006, 137).

1-2-4- Formes-modèles de la page-écran :

Les figures de lecture de texte et d'images numériques, ainsi que les formes-modèles des pages-écrans, sont basés sur des représentations de lecture, de

textes et dispositifs numériques que les auteurs, les concepteurs et les éditeurs mobilisent. Pour leur part, ces représentations sont fondées sur les préfigurations de réception, d'appropriation et du contexte actuel par le lecteur. Elles peuvent aussi prendre la forme de discours d'accompagnement, pour permettre «à la société de construire son identité » (Flichy, 2001, 254), de réécrire la production de sens dans les livres numériques augmentés, il est important de les considérer comme prioritaires.

2- La production écrite en FLE :

Introduction :

La production écrite est conçue comme une tâche qui vise à aider l'apprenant à explorer ses émotions, ses pensées et ses idées. Elle est subordonnée à des méthodes didactiques basées sur l'analyse du processus intervenant dans la réalisation de l'activité, en particulier l'analyse de son produit final. Les domaines de l'école et de l'éducation ont toujours été des domaines de recherche et de discussion qui ont attiré l'attention des experts et des chercheurs. Cela a conduit à des analyses et à des rapports. Commentaires sur les lacunes de l'éducation. De plus, cette analyse ne fait que diagnostiquer l'échec du système éducatif.

2-1- Théories et processus de la production écrite :

2-1-1 La production écrite : essai de définition :

La production écrite est une activité visant à mettre en place de tout ce que l'apprenant a réalisé au cours de ses études. Son objectif principal est de

permettre aux apprenants d'exprimer librement leurs sentiments, ses pensées, ses intérêts, son intérêt à communiquer avec les autres. Cela nécessite de maîtriser certaines stratégies et méthodes que les étudiants doivent maîtriser tout au long de leurs études. Cette activité requiert de multiples compétences telles que le langage, la cognition, le socioculturel, le référencement et le discours.

De plus, depuis la découverte du concept de compétence communicative et son intégration dans le domaine de l'éducation. La recherche a connu de nouveaux défis. Il existe quatre compétences dans cette compétence communicative : la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite et la production écrite.

La production écrite est comprise comme une activité significative dans l'enseignement des langues étrangères. Ses études visent à donner aux apprenants la possibilité de produire des textes dans une grande variété de situations. Par ailleurs, depuis la consolidation du concept de compétence communicative dans le domaine de l'éducation, le terme a pris une place importante dans ses fondements fondamentaux. Selon J.P.Cuq, il y a quatre habilités : habilité de compréhension et de production à l'oral ; habilité de production et d'expression à l'écrit.

Selon J. P. Cuq, selon le dictionnaire didactique français L E et L S (2003), l'écrit est définie comme : « Une manifestation particulière du langage caractérisé, sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue. » Cela signifie que l'apprentissage se manifeste par l'écriture. Cela permet de lire et d'interpréter des formes écrites.

En revanche, Isabelle GRUCA et Jean Pierre CUQ (2002, p. 178) ont proposé deux définitions de l'écrit dans leurs cours didactiques LE et LS : « écrire, c'est réaliser une série de procédure de résolution de problèmes qu'il est quelquefois délicat de distinguer. » Dans le second sens, l'écrit peut être définie comme : «

écrire, c'est donc produire une communication au moyen d'un texte et c'est aussi écrire un texte dans une langue étrangère. » En référence à l'œuvre de J.P. Cuq, chaque échange suscite une appréciation, les œuvres orales et écrites de l'expéditeur pouvant être vues comme contrôlées par le destinataire sur le plan discursif, linguistique et pratique. .

L'enseignement de la production écrite vise à améliorer les compétences de communication des apprenants. L'apprenant écrit sa production pour qu'elle puisse être lue. Les étudiants expriment leurs pensées ; leurs sentiments pour échanger avec les autres et développer des compétences communicatives à l'écrit, définies comme la capacité de produire des écrits bien organisée.

Selon SOPHIE Moirand (1982,20), on distingue différentes composantes de la compétence communicative.

- *Composante linguistique* : concerne en particulier la connaissance et la capacité d'utiliser les modèles grammaticaux, phonétiques et lexicaux du système linguistique.

- *Composante socioculturelle* : se rapporte à la connaissance des règles et interactions sociales spécifiques, de l'histoire, de la culture et des normes de relations entre des figures sociales spécifiques.

- *Composante référentielle* : Nécessite une expérience et une connaissance du domaine des objets et de leurs relations.

- *Composante discursive (ou pragmatique)* : La connaissance des différents types de discours et de leur construction requise, selon les paramètres de la situation de communication.

La production écrite nécessite de nombreuses compétences que les apprenants doivent maîtriser. Elle est donc une tâche qui n'est pas facile. De plus, le message doit être complété afin que l'interlocuteur puisse accéder à ses pensées. Les écrivains doivent également avoir beaucoup de connaissances et de savoirs sur la grammaire, la conjugaison, l'orthographe, la syntaxe, le vocabulaire, etc.

2-1-2- Production écrite : stratégies et processus de réalisation :

Dans cette section, nous abordons de manière descriptive les fonctions cognitives des scripteurs lors de la rédaction. Au niveau théorique, de multiples modèles ont été proposés, par exemple : le modèle de FLOWER AND HEYES (1980), qui peut produire un texte et son mode fonctionnement.

a- Planification :

Le processus de planification permet aux apprenants de se poser des questions et de décider comment aborder le texte. Dans ce contexte, les rédacteurs organisent leurs pensées et se fixent des objectifs qui guident leur apprentissage. Cette phase consiste en trois sous-processus visant à contrôler la textualisation en fonction des hypothèses de l'apprenant. Le sous-processus de conception aide les apprenants à intégrer les connaissances dans la mémoire à long terme sous forme de chaînes. Un processus d'organisation permet de structurer les informations collectées dans un plan chronologique ou hiérarchique. Enfin, le sous-processus de recadrage vous permet d'évaluer et de réajuster votre propre texte. Cette phase de planification est aussi appelée "pré-écriture" car elle donne l'opportunité à l'apprenant d'activer la mémoire à long terme et recadrer le plan pour faire passer le message.

b- Mise en texte :

Ce procédé est destiné à la transcription graphique des représentations préalablement créées dans le plan. A ce stade, l'apprenant choisit la syntaxe et les formules rhétoriques pour finalement créer des mots, des phrases, des paragraphes et des textes.

c- Révision :

Ce processus permet aux apprenants d'améliorer le texte qu'ils ont déjà écrit. Cela permet aux apprenants de s'auto-évaluer et de vérifier la validité de leurs connaissances ainsi que l'organisation et l'ordonnancement des idées dans le texte. Cela permet aux rédacteurs d'identifier et de corriger les erreurs et les défauts textuels. La révision peut être divisée en deux phases, la phase de lecture, qui permet à l'apprenant de reconnaître la pertinence et la validité des unités lexicales. Les corrections aident également les apprenants à faire moins d'erreurs et à compléter leurs phrases.

d- Contrôle :

Ce processus traverse le processus de rédaction de l'ensemble du texte. Il évalue la pertinence des trois processus déjà évoqués. Il apparaît chaque fois que d'autres processus n'atteignent pas l'objectif de la rédaction.

e- Interactions avec le processus :

Chaque processus peut se produire à tout moment. Selon HAYES et FLOWER (1980), la planification peut être utilisée tout au long du processus de rédaction, en particulier pour développer des objectifs, créer des idées et catégoriser des idées. L'apprenant peut évaluer la qualité et la quantité de ses textes, tandis que des révisions peuvent intervenir au stade de la planification. Certains chercheurs expliquent que le processus de rédaction est interactif car le texte est interrompu

par la planification et l'édition. Tous les processus tournent autour de l'environnement et de la mise en place de l'environnement tout en utilisant la mémoire à long terme de l'individu.

2-1-3- Surcharge cognitive :

Plusieurs études psychologiques ont été faites dans ce contexte pour mieux comprendre les choses. En s'appuyant sur ce concept, les chercheurs peuvent démontrer la réussite ou l'échec des élèves dans les activités d'apprentissage.

Rédiger un texte n'est pas une simple tâche car il nécessite de nombreuses activités pour y arriver. Dans le processus de rédaction, les apprenants sont chargés d'organiser les unités syntaxiques et le contenu sémantique et de les unifier.

Certaines difficultés ont été rencontrées lors de la production écrite, notamment lorsque des langues étrangères étaient impliquées. De plus, certains obstacles surgissent lors du passage de la langue maternelle à la langue étrangère. WOLFF (1991) met en évidence trois difficultés qui empêchent les scripteurs d'écrire : - difficultés de langage, notamment de vocabulaire - Les difficultés socioculturelles portent sur les caractéristiques rhétoriques de chaque langue. - Difficulté à passer de la langue maternelle à la langue étrangère, en particulier Stratégies de rédaction pour la langue cible. A travers toutes les avancées, on s'aperçoit que la rédaction d'un texte demande un effort pénible, qui impose une charge cognitive à l'apprenant.

2-1-4- Stratégie de la rédaction :

Plusieurs études ont été menées pour développer des stratégies de réduction. En fait, selon Bereiter et Scardamalia (1987) qui ont analysé le comportement des enfants et adultes au moment de la rédaction. Cette étude a conduit à une analyse selon deux axes : L'analyse stratégique des connaissances fournies par les scripteurs lors de l'écriture du texte. Dans ce cas, le scripteur s'appuie essentiellement sur ses connaissances acquises et bagage linguistique. De plus, dans ce type de rédaction, Les apprenants utilisent des mots simples, courants et compréhensibles. Cependant, les stratégies de transformation des connaissances permettent aux scripteurs mettre en œuvre les réalisations liées aux tâches demandées. Avec ce type de rédaction, l'apprenant s'appuie sur la recherche bibliographique pour atteindre le but recherché. Cela nécessite un plan de rédaction et une organisation pour diriger son travail.

A travers ce chapitre, nous avons abordé les stratégies de rédaction en montrant leurs lourdeur sur le cerveau et l'esprit des apprenants ce qui mène à des difficultés dans l'apprentissage de la production écrite dans les séances de langue étrangère. Ces difficultés ne relèvent pas d'une seule catégorie, elles sont plutôt linguistiques, socioculturelles et syntaxiques. Malgré les stratégies mises en place, celles-ci freinent l'apprentissage des langues étrangères. Les apprenants doivent acquérir une bonne base linguistique pour relever ce défi.

Chapitre N°2 : Les relations texte image dans l'édition numérique enrichie d'une œuvre littéraire (Tirée de l'application Candide)

Introduction :

Editée par la Bibliothèque nationale de France (BnF), Orange, Fondation Voltaire, l'édition numérique enrichie de Candide¹ modélise les nouveaux usages de la lecture numérique à travers des versions actualisées de la littérature classique contenant des liens hypertextes et l'interactivité des lecteurs.

Application iPad associée à un site internet, cette édition est à la croisée de la mutation, du support, de la forme et de l'usage à l'ère numérique, empruntant à la fois le code de l'écriture et le code de l'écran.

Cette édition numérique hybride, qui articule la linéarité du livre et la structure rythmique du web (Deleuze et Guattari 1980), permet d'interroger ces deux médias. Pourquoi conserver la forme du livre ? À partir de ce livre, peut-on suggérer d'autres représentations qui fournissent des métaphores du Web et modélisent les processus de travail et les structures de pensée ?

1-L'entrée de l'application Candide :

L'application Candide propose trois passerelles vers l'œuvre de Voltaire. La section Livre propose une lecture enrichissante, la section Monde propose une exploration pédagogique et la section Jardin propose une acquisition de contenu. Une rubrique "livre" destinée à la lecture et à la découverte de textes offre une vue synchronisée des textes et manuscrits conservés à la BnF. La voix de Denis Podalydès présente une nouvelle interprétation personnelle et vivante de Candide. Ici, le lecteur peut lire l'intégralité de l'ouvrage de manière fluide et continue, sans aucune marque gênante. Feuilletez les pages avec toutes les fonctionnalités d'un livre électronique. Une mise en page sobre et claire est limitée par la présentation du manuscrit, qui détermine le césur du texte. Les lecteurs peuvent accéder à des modes de lecture améliorés d'une simple pression du doigt. Notes, variante de l'édition critique de René Pommeau, feuille de personnages, lieux et termes, illustrations du texte par le sculpteur du XVIIIe siècle, ainsi que Paul Klee. Vous pouvez enregistrer tout ce contenu en favoris, l'enregistrer sous forme d'extrait de texte ou l'exporter en ligne vers votre espace personnel.

2-Des contenus multimédias :

Texte, Image, Audio, Vidéo : L'enrichissement représente de multiples médias dans des pratiques dérivées du multimédia. En fait, ``le terme multimédia peut être défini comme une collection de plusieurs médias au sein d'un document accessible à partir d'une seule interface.). Les cédéroms, souvent dérivés des livres, ont été à l'origine de nombreuses innovations dans l'interactivité, la

contextualisation de l'information, les interfaces graphiques, les méthodes de lecture, etc., ainsi que le web, ainsi que les applications iPad et Android. Aujourd'hui, le concept de multimédia semble aussi obsolète que le support CD et a été remplacé par le concept de sites web. Objet hybride, l'Édition Enrichie de Candide s'inscrit dans la continuité du multimédia en tant qu'application, faisant le pont entre le CD-ROM et le Web. Poser la question de la multimodalité dépasse le concept de multimédia. Autrement dit, elle interroge non plus le médium, mais le mode, le principe de transmission et de réception, la construction du sens qui fait l'essence du concept de multimodalité. Pour illustrer ce concept et comment il peut être appliqué à cette production enrichie, Il fallait s'appuyer sur les travaux de Monique Leblanc, Nathalie Racelle et Jean-François Boutin dans "Multimodal Media Literacy" (2012, LMM)⁸ à utiliser. L'utilisation du multimodal vise à changer la présentation et à attirer l'attention. Il valorise le sens de l'œuvre en adoptant différentes perspectives dans différents modes sémiotiques.

3-La relation texte/image :

Animé par Michel Melot pour éclairer les rapports entre texte et images et appliquer sa grille d'analyse aux éditions numériques enrichies. Pour lui, « le texte et l'image ne sont pas des partenaires innocents, mais deux forces constamment en compétition sur le même terrain dans une sorte d'« idéologie du signe » » (Melot 1984). Images et textes deviennent ainsi complices ou rivaux, jouant de la proximité ou de la distance, se contredisant, provoquant des discontinuités sémantiques, ou élevés à des niveaux de conscience et de compréhension différents. Les images peuvent révéler le non-dit et rendre explicite le sous-entendu. Ils expriment, par l'omission de lignes, dans une vision immédiate et simultanée, ce que le texte peut diluer, peut se dissoudre dans des

phrases sans limites. Vous pouvez capturer l'image en un coup d'œil. Elle est entièrement visible entouré par la bordure du cadre. Cela montre qu'il y a de petites choses dans la photographie émotionnelle. Quand un texte est poignant, il touche les sens. L'image est primordiale parce qu'elle concerne la perception et la subjectivité. Elle impose son sens au texte, mais celui-ci ne cesse de lui céder la place et d'entretenir avec elle une relation compliquée.

Passer d'un paradigme d'écriture « classique » à un paradigme d'écriture « multimodale » utilisant le texte et les codes iconiques : c'est tout l'enjeu de l'éducation aux médias multimodaux (Lebrun, Lacelle, & Boutin 2012). De nouveaux modes attachés au « lire/écrire/parler » L'éducation aux médias multimodaux demande aux lecteurs de combiner différents modes de lecture dans lesquels sont mises en œuvre des compétences interactives, auditives et visuelles.

La narration numérique permet-elle une littératie multimodale en mettant à jour les relations texte/image ? En effet, dans la pratique pédagogique qu'elle implique, la narration numérique permet à cette approche de servir le canon littéraire. Il propose d'autres modes de symboles : par la manipulation du contenu (Pages et touches sur écran), le son et la lecture, les entretiens audiovisuels et filmés, ou encore la gestuelle. La narration numérique cherche ainsi à relier l'étude des textes aux formes médiatiques présentées aux nouvelles générations, de l'émergence de l'éducation aux médias multimodaux aux approches multimodales de la littérature.

a- Une place égale entre texte et image :

Les images remplissent différentes fonctions dans l'application Candide. Ils deviennent illustration, donne forme à l'imaginaire, et à l'inverse ouvrent un

espace à l'imaginaire du lecteur dans l'écart entre réalité et représentation. Pour sa valeur documentaire, l'image prouve que : C'est enfin la valeur ajoutée du Corpus Iconographique de la Collection Héritage BnF, dans lequel les images, à travers leur propre langage symbolique, véhiculent des récits qui révèlent des pensées, des impressions et des visions significatives en elles-mêmes et à travers les images. . Conflit entre images et tension entre images et texte. L'image s'impose ainsi comme un « discours secondaire » à travers des albums thématiques qui proposent une approche narrative et analytique. Une séquence d'images ordonnées contient la déclaration. Ce discours que l'album guide est lié à l'anthologie, et le texte lui-même conduit à différents discours entre auteurs d'époques différentes, en interaction les uns avec les autres. Dans cette relation dialectique entre texte et image, l'image est enregistrée à l'état documentaire, et le texte et l'image font face à l'imaginaire, à la question de la représentation, à l'interrogation du sens du texte à travers l'image.

b-Les illustrations du conte :

"L'illustration est anti-littéraire. Les éditions 1759 et 1761 sont sans illustrations. L'auteur Voltaire ne permet pas. Sans doute voulait-il que chacun ait sa propre devinasse du visage de Candide. La première version illustrée du conte de fées n'est apparue qu'après sa mort en 1778. D'autres éditions suivirent, dont une grande édition de l'intégrale de Voltaire éditée par Beaumarchais et imprimée à Kehl (Allemagne) entre 1783 et 1789. Jung. 15 Candide 1974 [En ligne] Préface à la version italienne. Disponible en M (...) L'édition numérique enrichie rassemble des images de cinq illustrations publiées au XVIIIe siècle. En permettant au lecteur de faire face à de multiples explications, le texte devient plus ambivalent, restant ainsi paradoxalement fidèle à Voltaire. En fait, la même scène est souvent représentée, mais chacune offre une vision différente. Les

baisers derrière l'écran sont-ils humbles, sensuels et volés ? Ces images sensibles sont comparées à la vision moderne et hiératique de Paul Klee en 1920. Mêlant imagerie abstraite et figurative, l'édition enrichie cherche à questionner la représentation en dialogue avec le texte. En ce sens, nous ne considérons pas les images dans les dossiers thématiques qui sont en fait des décorations comme des descriptions. Si ces éléments sémiotiques sont compris comme participant à la réception, ils sont inaccessibles en tant que documents et ne correspondent pas à la vision de l'œuvre.

4-L'image comme « second discours » :

Par « second discours », on entend la finalité des images lorsqu'elles sont organisées en albums de sujets qui interagissent avec les textes recueillis dans les œuvres et anthologies de Voltaire. Le langage symbolique pictural prend systématiquement une dimension narrative et discursive. Cette approche est réassociée à la valeur de propagande de l'image, réaffirmée par Charlemagne 16 au VIII^e siècle lorsque la querelle entre l'iconoclasme byzantin et l'iconophilie papale déchire le christianisme. Entre rejet et vénération de l'image, l'Église franque réaffirme le rôle éducatif de l'image. Principalement destinée aux fidèles, la fonction de la statue est de commémorer des actes historiques sacrés. Loin d'être méprisée, sa valeur esthétique est censée susciter une réponse émotionnelle chez le spectateur (Denoël et Laffitte 2007). En plus des copies exigeantes du texte, un programme d'iconographie a été développé dans lequel l'iconographie célèbre le renouveau. Les images, libérées des caractères incrustés, se déploient sur la page et revendiquent leur place comme de véritables modes sémiotiques et sémantiques. Ce sont de grandes compositions organisées en cycles narratifs, et des images composées de multiples registres racontent des histoires sacrées et des actions historiques. Comme les statues qui

ornent les portes des cathédrales, les images ici sont plus que de simples descriptions. Il se démarque du texte en portant un « second discours » soutenu par différents modes de communication et de transmission. Le texte doit parler pour être lisible, il porte donc le discours initial adressé à l'oreille. L'imagerie, quant à elle, s'adresse à un regard qui propose un discours alternatif construit à travers une spatialisation historique et des cycles narratifs décisifs. Au 12ème siècle, le texte lui-même devient visible, les mots sont séparés du texte, et lorsqu'il est lu, il fait appel à l'œil autant qu'à l'oreille avec la lecture silencieuse (Illich 1991). Cette dialectique des images qui parlent à l'œil et du texte qui parle à l'oreille représente une forme de transmission bimodale dans laquelle l'image n'explique plus le texte, mais véhicule un second discours fondé sur sa valeur pédagogique. L'application Candide actualise cette approche. Dans cette approche, les images s'imposent comme médium et médias dans trois registres : sensoriel, sémiotique et sémantique. Ces combinaisons contribuent à la construction des connaissances.

5- Mises en scène de l'image : les albums thématiques :

Les albums thématiques créent une relation unique entre le texte et les images. Ils mettent en scène l'ambiguïté de l'image et, selon Melot, présentent les questions que l'on peut se poser à son sujet, éclairant les complémentarités ou les contradictions pour que chacun puisse se forger sa propre opinion. Le "sens augmenté" naît de la tension entre le texte et l'image? Peut-on franchir une frontière plutôt qu'une autre et jouer avec la « plurisémié multimodale » ?

De même que pour Roland Barthes le texte second éclaire le texte primaire, le discours second de l'image éclaire le discours primaire du texte par des moyens

sémiotiques inhérents à l'image. Les images ne sont plus des décorations de texte ou des illustrations. L'image elle-même véhicule le message et est le "second discours" qui implémente l'application de différentes manières. Quatre approches peuvent être distinguées dans cette relation texte-image. Imagerie de statut documentaire pour explorer des contextes sociaux (place des femmes, jeu, esclavage); Textes et images face à l'imaginaire (paradis, utopie, images des autres), problèmes de représentation (guerre, mal); problèmes de style et de sens du texte avec des détours d'images (caricature et inversion des valeurs, narration incrustée et images incrustées).

5-1-Documenter le contexte historique et social :

Cette approche vise à restituer le contexte historique à travers dialoguer le texte de Voltaire avec l'imagerie contemporaine et, de surcroît, à inscrire l'œuvre dans un continuum figuratif. Il y a un décalage entre la vérité historique et ce que Voltaire explique dans son artifice stylistique ironique. Cet écart se retrouve également dans les images qui fonctionnent de manière analogique. C'est-à-dire dans l'écart entre la réalité et la représentation.

Les images contiennent la vision de l'auteur qui a choisi son format et son langage symbolique, et le choix du concepteur de l'application, qui a choisi et organisé les thèmes à travers les images. Cette méthode de relecture de conte et de mise à jour par une sélection d'images permet une recréation de l'œuvre. C'est la vision du 21^e siècle donnée ainsi à Candide.

L'image affirme ici le statut du documentaire par rapport au texte. Cependant, la valeur documentaire des images n'est nullement neutre. Il est déterminé par la décision de l'éditeur. L'éditeur prend tacitement parti de la vérité historique et guide l'interprétation. Les textes et les images, qu'ils soient littéraires ou

artistiques, reflètent l'évolution de la société. Que disent ces albums et anthologies sur l'état de la société ? Le long métrage a trois approches thématiques : les femmes, les jeux d'argent et l'esclavage.

5-2-Enrichir l'imaginaire commun :

Par analogie, les images évoquent l'imaginaire. Les images interviennent dans l'écart entre réalité et représentation et deviennent porteuses de rêves. En même temps, les images donnent forme et figure à l'imaginaire, particulièrement celui des images mentales suggérées par le texte. C'est le dilemme de l'édition illustrée. En forçant un motif dans une image, cela réduit-il l'imagination du lecteur ?

Ce problème est surmonté ici. L'écart entre réalité et représentation, entre imagerie physique et mentale, est magnifié par l'imaginaire auquel se réfèrent textes et images sur le thème du paradis et de l'utopie. Les lecteurs sont plongés dans cet espace esthétique et interprétatif. Des imaginaires construits à partir de fantasmes et de stéréotypes sont projetés dans la réalité, ainsi que des images des autres. La relation entre le texte et l'image révèle les rêves et les peurs de l'époque, faisant appel tantôt à l'intellect, tantôt aux émotions.

5-3-Expression des questions :

Au cours de l'histoire les représentations évoluent. L'objectif principal est de mesurer cette évolution en agençant l'œuvre de Voltaire sur un continuum d'images, de textes et d'idées. La tension naît de l'écart ou de la convergence sémiotique et sémantique. En choisissant des images antérieures et postérieures au récit, vous pouvez retrouver la singularité du conte de Voltaire et saisir sa modernité. La réalité de la guerre et du mal est le plus étroitement influencée par le choc de la rhétorique picturale et textuelle. Non seulement il double la vision

en déplaçant les modes sémiotiques, mais il l'élève également à un autre niveau de conscience.

On peut dire que l'utilisation de deux modes symboliques différents, l'image et le texte, a le plus grand impact ici, combinant ces personnages et leurs effets avec le plus grand chagrin d'amour pour condamner la même réalité de la guerre ou du mal. Les images sont une question de perception et de subjectivité. L'image montre ce que le texte explique. La convergence entre la rhétorique textuelle et imagée réduit l'écart entre l'imagerie mentale et la représentation graphique.

6-Représentations du « livre numérique » chez les lecteurs :

Le premier changement peut être observé dans une étude en 2012 auprès de 1 410 étudiants américains menée par l'éditeur Pearson : 6 répondants sur 10 ont déclaré qu'ils préféreraient une version numérique d'un livre sur une tablette à une version imprimée, qu'ils le lisent dans le temps libre ou bien pendant les études. Ainsi, même si de nombreux lecteurs continuent d'attendre avant tout de l'« information » des textes numériques, la diversité de la représentation devient manifeste. Ce sont des données ou des définitions "factuelles" qui réduisent l'incertitude sur le monde. Les hyperliens en particulier sont dotés de cette « présomption informationnelle » (Saemmer, 2014), qui contraste souvent avec les habitudes de lecture immersive associées à la fiction (Landow, 1992, 1997).

Dans le cas du récit de fiction « augmenté » par des hyperliens, il faut ensuite postérieurement s'interroger si l'activation de zones manipulables sur la page-écran interrompt en conséquence automatiquement tous ébahissement d'immersion, entre le pensaient et vraiment le souhaitaient, les anciens théoriciens et auteurs de l'hypertexte des années 1990 (voir Bolter, 1991),

affirmant que l'hypermédialité est naturellement propice à la lecture distanciée et réflexive en rappelant convenablement et adéquatement aux lecteurs l'abstraction du dispositif.

Les premières hyperfictions aux États-Unis (par exemple, *Afternoon a Story* de Michael Joyce, 1993) s'inspiraient des romans expérimentaux traditionnels (papier). Les rapports entre textes reliés par hyperliens étaient censés en premier lieu s'interroger sur les niveaux de contiguïté et de parenté logico-temporels du roman « classique ».

L'hypertexte était conçu essentiellement comme une « structure » rhizomatique, erratique ; ce caractère impliquant des gestes mobilisés pour activer les hyperliens, ainsi que leur fonction virtuellement immersive en croisement avec un texte ou une image (par exemple, lorsque le lecteur est appelé à toucher sur l'hyperlien sonnette), ont dans ce cas soit été négligés, soit critiqués en tant que caractéristiques de tâches narratives traditionnelles qu'il fallait s'en débarrasser.

Face au succès des jeux vidéo, les Français sont devenus désireux de passer du temps sur des appareils numériques interactifs et de s'immerger « corps et âme » dans des univers fictifs. Une enquête de 2011 de l'Institut GfK pour le National Cinema Center auprès de 2 500 sujets pour la plupart adultes a révélé que 61 % avaient joué à un jeu vidéo au cours des six derniers mois et l'avaient trouvé « amusant et intéressant » (46,5 %) et avaient même stimulé leur imagination (17,6 %). Il existe donc des pratiques de réception intensives et immersives pour des objets numériques spécifiques. Les histoires fictionnelles sous forme de livres numériques « étendus » en font-elles partie ?

L'enquête 2014 d'OpinionWay7 auprès de 2 015 personnes interrogées et de 500 utilisateurs de livres électroniques a confirmé que ces lecteurs sont des lecteurs avides de livres imprimés et lisent principalement de la fiction. 66 % ont lu un livre imprimé au cours du dernier mois et 21 % disent avoir lu 20 livres

imprimés ou plus par an. La littérature est la catégorie la plus lue des livres électroniques (63%), des essais (34%), des livres pratiques et techniques (29% et 24%), des bandes dessinées (22%), des sciences humaines et sociales (21%), suivi de dictionnaires (19 %), manuels scolaires (16 %) et la jeunesse (11 %). Le baromètre annuel de la librairie numérique Chapitre.com⁸ auprès de 1 414 clients réalisé en 2014 permet de mieux cerner les préférences des clients, avec les romans policiers en tête de liste de préférence (72 %), suivis de la « romans contemporains » (Fiction moderne) (57 %) qui indique une tendance vers de plus en plus forte progression des romans sentimentaux (+9 % entre 2012 et 2013).

Interrogés sur leurs préférences, 22,4% des lecteurs ont déclaré vouloir des réponses plus interactives, mais surtout ils ont dit vouloir la "recherche des définitions" ou le "renvoi du texte sur le web", propositions cantonnant encore une fois l'hyperlien à une fonction informationnelle, contredisant peut-être la "suspension de l'incrédulité" qui favorise l'immersion dans la fiction.

Ces premières études sur l'utilisation positionnent les lecteurs de livres numériques comme de grands lecteurs, des fans d'histoires de fiction et des personnes potentiellement intéressées par les possibilités créatives des médias numériques. Si elles ne suffisent pas à cadrer ses attentes d'un livre « augmenté », elles témoignent de l'évolution rapide de la lecture et de l'expression numérique du livre au cœur de l'investigation du des concepteurs.

Chapitre N°3 : Amélioration de l'écrit à travers l'exploitation des contes numériques

1- L'exploitation d'un conte numérique dans une séance de cours :

Dans ce cadre nous avons préféré de mener une expérience en contexte universitaire algérien auprès d'un groupe d'étudiants participés volontairement de deuxième année Master de « FLE », qui seront invités à assumer un rôle de récepteurs et observateurs de contenus en regardant, lisant et écoutant des contes numériques divers et riches en événements, en vocabulaires et en expressions, c'est une pratique littéracique qui s'articule très fortement sur la bonne réception de contenus pour passer, après, d'une manière saine et correcte, vers l'étape de la production de textes de qualité. L'usage de contes numériques peut-il aider à améliorer la qualité de l'enseignement-apprentissage des langues ? Peut-il lever la motivation et l'engagement des étudiants ? Peut-il développer leurs compétences à l'écrit ? Nombreuses sont les questions qui structurent notre recherche. Afin de y répondre, nous avons mis en place un nouveau scénario d'apprentissage qui va être réalisé dans deux séances de cours dans la salle de classe à l'université, chaque séance prend une heure, la première et la seconde se font dans la classe et le travail écrit demandé au étudiant se fait à la maison.

Lors de la première rencontre face à face, nous avons clarifié le but de l'expérience, montré aux étudiants les bénéfices qu'ils y retireraient, et maintenu la motivation des étudiants au plus haut niveau (vu que la majorité du travail se fait à distance). L'objectif principal était de tester l'hypothèse selon laquelle la narration numérique dans les classes de langues étrangères présente plusieurs avantages, notamment, elle induit la motivation, la créativité et la pensée critique et améliore les compétences linguistiques, d'écriture et de lecture. L'organisation d'une séance de narration numérique créative favorise donc une pédagogie positive basée sur une approche socioconstructiviste. Il encourage la résolution de problèmes et permet aux enseignants de mettre en place des environnements d'apprentissage par l'expérience (apprentissage par la pratique). C'est cela que B. Davis et M. Summers (2015), dans une version du cône d'apprentissage proposée par E. Dale en 1946, décrivent quand décrire la vitesse moyenne de ce qui est retenu comme information, selon les sens et les compétences utilisés.

Par exemple, la lecture et l'écoute ne fournissent pas autant d'informations que la visualisation d'images ou de vidéos. Sans oublier la participation à des étapes pratiques et la conception de produits. Nous avons un autre objectif lié à la valorisation et à la préservation du patrimoine culturel immatériel représenté par les récits de la tradition algérienne. Il est possible d'évoluer et de combler le fossé entre la tradition orale et la modernité grâce à la narration numérique. « lire un conte permet de rendre plus vivants les idées, théories et concepts enseignés dans les manuels. On ajoute une touche d'humanité à une information souvent aride » La Décennie des Nations Unies pour l'éducation au développement durable (2005-2014). La lecture d'histoires imaginaires donne vie aux idées, théories et concepts enseignés ; Nous humanisons donc des

informations sèches. Lorsque les apprenants ont du mal à « mémoriser une liste de concepts et de définitions isolés », ils le trouvent beaucoup plus facile de se souvenir d'une histoire qui met ces concepts en scène ». En tant que telle, le conte « convient à tous les âges et à toutes les capacités » (UNESCO 2012). Les contes numériques doivent avoir donc une attention particulière dans l'enseignement des langues (la didactique des langues) car ils initient les étudiants à la culture, quatrième pilier du développement durable. Les autres piliers sont les piliers économique, social et environnemental.

Le Mardi 25/04/2023 dans la salle 25, département de lettres et langue française à l'université de Khenchela « Laghrour Abbas », Après avoir expliqué les concepts clés de notre recherche dans une présentation orale à l'aide d'un Data-show, Nous voulions être engageantes et immersives tout en expliquant aux participants invités l'atmosphère magique des contes en général et des contes numériques en particulier.

Nous avons invité 12 étudiants mais seulement 10 étudiants ont pu venir. Nous avons informé les 10 participants que nous allons les diviser en deux groupes. Chaque groupe contient 5 étudiants. Dans la première séance nous allons proposer au G1 de faire la lecture d'un conte papier très connu (Cendrillon). Ce dernier sera imprimé sur des feuilles blanches sans aucune image. Alors que le G2 va avoir un conte numérique animé (Blanche Neige) à le regarder plusieurs fois pendant toute la séance.

Lorsque la séance a commencé nous avons demandé aux étudiants de s'inspirer des contes qu'ils ont lu ou regardé et noter les idées et les inscriptions qui viennent à leurs têtes à fin d'écrire une petite histoire imaginaire (conte) à la maison en accompagnant leurs histoires avec des images qui montrent les personnages ou les lieux ou les événements de leurs contes. Les étudiants vont

envoyer leurs histoires accompagnés des images qu'ils choisissent dans notre groupe Messenger créé et consacré entièrement à cette expérimentation afin que nous donnions aux étudiants le temps et l'espace suffisant pour écrire leurs petites histoires. En restant à la maison les étudiants vont être confortables et libres ce qui va nous aider à voir le vrai effet du conte numérique sur leur motivation, leur imagination, leur expression et la qualité de leurs écrits comme résultat final.

Nous avons parlé aux étudiants sur notre groupe Messenger tout au long de l'expérience. À l'issue de cette dernière, nous avons envoyé aux participants un questionnaire en ligne, dont le but était de mesurer le plus précisément possible ce que les participants ont réellement remarqué, et comment ils l'ont abordé. Ce faisant, capitalisez sur ce qu'ils ont appris de l'expérience, sur le plan linguistique, culturel, technique, collaboratif et surtout multimodal. Pour évaluer les histoires numériques des étudiants, j'ai demandé l'aide de Dr. Fatiha Djebaili

2- Analyse et Interprétations des résultats

Analyse des contes réalisés par les étudiants participants à notre expérimentation :

2-1 Critères d'analyse :

Dans ce travail de recherche, nous avons analysé les contes écrits par les participants qui se déroulent sur la narration de leurs contes. Pour bien mener notre analyse, nous avons créé une grille d'évaluation inspirée de la grille d'évaluation du groupe EVA (Groupe EVA, (1991), *Évaluer les écrits à l'école primaire : des fiches pour faire la classe, Cycle II et III*, Paris : Hachette, p. 55) qui s'est inspiré du philosophe et linguiste américain Morris.

Nous avons analysé les contes des participants en appuyant sur les critères issus des travaux du groupe Eva.

Nous avons résumé ces critères comme ce-ci :

A- Aspects matériels :

- L'organisation du texte (forme).
- La ponctuation et les majuscules.

B- Aspects sémantiques :

- La pertinence et la cohérence des informations (événements de l'histoire)
- Vocabulaire : nombre de nouveaux mots et expressions apportées par les apprenants.

C- Aspects morphosyntaxiques :

- Nombre d'erreurs : des erreurs grammaticales et orthographiques.

Pour servir l'objectif de notre mémoire nous avons ajouté un autre aspect à la grille d'évaluation :

D- Aspects psychiques :

- La motivation et l'engagement des participants.
- L'amusement des participants.

A partir de ces différents aspects, nous pourrons comparer le travail avant et après l'exploitation des contes numériques en réalisant des commentaires.

2-2- Commencement de l'expérimentation :

Après qu'ils ont terminé la séance, nous avons demandé à chaque participant à l'expérience de créer un conte (petite histoire imaginaire) à la maison. Nous avons ensuite continué à communiquer en ligne sur le groupe Messenger "Effet Du Conte Numérique". Alors que nous voulions que nos étudiants inventent leurs propres contes afin que ce soit une expérience d'écriture entièrement

personnelle et créative, nous ne pouvons pas faire en sorte que cela se produise pour tous les participants, dont beaucoup ont admis ne pas être inspirés. Nous leur conseillons d'adapter une histoire qu'ils ont déjà vécue avec un conte déjà existant puis de concentrer leur créativité sur le travail d'adaptation, en passant d'un conte oral, écrit ou numérique à l'écriture d'un conte personnelle avec tout ce qu'il faut pour comprendre et réécrire. Avec cette contrainte en tête, les étudiants travaillent à distance à leur rythme avec notre accompagnement, et nous estimons 24h pour une activité après chaque séance.

2-3- La première rencontre :

Dix participants sont venus à l'université pour la première rencontre, après, ils ont pu sérieusement créer huit histoires de fiction (4 du groupe 1 et 4 du groupe 2), alors qu'au début les 12 étudiants ont volontairement répondu à notre invitation. Sept des huit participants qui ont rempli le questionnaire et tous ont participé à la seconde rencontre. La totalité (8/8) ont déclaré être des utilisateurs réguliers des outils de technologie et de communication (TIC) en recherchant des cours sur Google, en particulier YouTube, en consultant des dictionnaires, en préparant des présentations PowerPoint ou en créant des "fiches de révision pratiques". Tout le monde s'engage à utiliser des outils technologiques comme les téléphones, les ordinateurs, Microsoft Word, Google, etc.

Concernant le contenu des contes écrits par les étudiants, emprunté ou adapté d'une histoire existante, les élèves ont suivi les consignes. C'est ainsi que deux participants ont choisi de créer leurs propres histoires : "Je t'aime papa" et "Le petit garçon ", et un autre a écrit " Le courageux guerrier ". Une a choisi d'écrire des histoires reflétant la vie quotidienne des Algériens : « La chaise », une autre a écrit « Elline », et Lamy a écrit « Le royaume perdu », et un autre participant

a extrait une histoire de " Les mille et une nuits" : « Aladin ». Sabah prétend avoir lu beaucoup d'histoires qui l'ont initiée au monde de la littérature" et elle a finalement opté pour une histoire de "conte de fées".

Concernant les valeurs morales évoquées par les contes exploités, les apprenants avouent qu'à travers l'expérience, ils ont pu "découvrir et redécouvrir des valeurs oubliées telles que la beauté intérieure, la simplicité, la modestie. Une vraie prise de conscience, et ce fut une expérience riche". D'autres étudiants ont mentionné la gentillesse, la persévérance, la bravoure, la patience et l'amour de la nature, etc.

• *Comparaison :*

En comparant les contes des participants du groupe 2 avec les contes des participants du groupe 1 il nous est très clair que le conte numérique avec toutes ces caractéristiques linguistiques, narratives, et audio-visuelles a pratiqué une influence notable sur l'engagement des participants du groupe 2, sur leur imagination et aussi sur leur style littéraire. Ils ont tous reconnais qu'ils étaient merveilleusement motivés pour regarder le conte numérique. Contrairement aux participants du groupe 1 qui n'ont pas ressenti le même sentiment envers l'idée de la lecture d'un conte ordinaire. Les participants du groupe 2 étaient inspirés par les personnages les événements et les scènes du conte numérique pour créer leurs propres contes en les tirant et les modifier. Aussi, le conte numérique était plus attirant, vivant et amusant. Ils ont aussi déclaré y avoir tiré des expressions complètes et les utiliser comme des moules en remplaçant quelques mots par d'autre et le employer pour former leur expression d'idées de manière correcte et originale.

Les contes sont écrits dans un langage courant avec d'importantes corrections orthographiques. Certains participants ont affirmé avoir appris de nouveaux mots et expressions en créant leurs contes. Ils ont écrit plusieurs versions de leurs histoires. Et ils essaient d'éliminer de plus en plus de mots qui n'ont pas de sens ou qui sont utilisés plusieurs fois. Ils essaient également de faire attention aux fautes d'orthographe. Certains d'entre eux ont remarqué qu'ils réactivaient un vocabulaire qu'ils possédaient déjà mais qui était passif, qu'ils n'utilisaient plus. Ils ont rafraîchi leur esprit de recherche et ils ont confirmé qu'ils ont mémorisé les nouveaux mots et expressions par cœur car c'était un geste entièrement volontaire de les chercher et les employer dans leurs contes.

Pour eux le choix des images qui montre les personnages ou bien les lieux ou des événements qui déroulent dans leurs contes était une étape qui a apparu délicate au début mais qui a donné vie à leurs histoires en ajoutant un charme qui communique avec l'œil et l'esprit. Plusieurs d'entre eux ont dit que l'image a inspiré leur imagination pour inventer plus d'événements dans leurs contes. (Nous avons demandé 4 images pour chaque conte).

2-4- La Deuxième rencontre :

Faute de temps (vue la concentration des participants sur les préparations de leurs mémoires de Master) nous avons choisi de continuer notre expérimentation à distance. Donc la seconde rencontre était virtuelle. Dans laquelle nous avons contacté les huit participants qui sont restés sur le groupe Messenger et leur demandé de regarder tous deux contes numériques ; le premier c'est « La belle au bois dormant » et le deuxième c'est « Aladin ». Nous avons préféré de leur faire regarder deux contes numériques pour augmenter l'efficacité et les inspirer avec un grand nombre de personnages et d'événements en assurant une

diversité de pensées et de choix qui se présente clairement dans l'écart idéologique et culturelles entre ces deux contes très connus. Nous avons envoyé les liens pour qu'ils puissent les consulter et regarder les contes à la maison puis écrire leurs contes personnels. Nous avons accordé la durée de 24 heures aux participants pour compléter ce travail. Cette étape nous paraît radicale. Car c'est à travers accorder aux étudiants le temps suffisant pour écrire que leur expressions seraient de bonne qualité. Et c'est très important de les laisser s'entraîner à écrire seuls dans l'espace où ils se sentent plus à l'aise et libre dans la recherche des informations, des nouveaux mots et expressions. Contrairement à la classe où les sentiments de stress, de peur et de faiblesse naissent et influencent négativement le processus cognitif de rédaction chez eux. Si nous voulons demander aux étudiants de s'exprimer à l'écrit dans un devoir il faut qu'ils soient habitués à écrire et que cette activité soit facile pour eux et cela ne peut pas être réalisé sans qu'ils l'exercent avant, loin de la pression et du stress de la classe.

• *Comparaison :*

Les deux groupes ont montré leur admiration des contes numériques en appuyant sur la réaction « J'adore ». Aussi, le choix des images était facile et amusant pour les deux groupes. Encore, cette fois-ci, en comparant les écrits des participants du groupe 2 (4/5) avec ceux des participants du groupe 1 (3/5), Les contes du groupe 2 étaient clairement plus riches que ceux du groupe 1. La richesse s'est présentée dans la qualité de l'expression avec de nouveaux mots et expressions, la diversité de personnages et des événements. Également, leur travail était plus organisé et plus sûr que le travail des participants du groupe 1. Leur première expérience avec le conte numérique de « Blanche Neige » était très bénéfique. Ils se sont habitués à bien utiliser un conte numérique

- ***Comparaison des résultats de chaque groupe (Amélioration du niveau de chaque groupe) :***

Pour pouvoir confirmer l'effet du conte numérique sur les étudiants participant il faut faire une autre sorte de comparaison dans laquelle nous comparons les nouveaux contes et les anciens contes de chaque groupe.

a- Groupe 1 :

Les nouveaux contes étaient satisfaisants et beaucoup améliorés par rapport aux premiers contes. Ils étaient plus beaux et inspirants avec des choix plus courageux et attirants en montrant un développement remarquable dans leur narration et leur expression écrite. Les contes qu'ils ont écrits prenaient les titres suivant : « Le vieille femme », « Le portail magique » (adapté à l'histoire d'Alice au pays des merveilles) et « Tini ». Parlant de leur langue, ils ont amélioré leur style de rédaction avec de nouveaux mot et expressions. Aussi, ils se sont habitués à l'étape de choisir des images. Donc ils n'ont pas trouvé de contraintes lors de l'étape d'adaptation des images avec le contenu des contes. Les étudiants ont avoué qu'ils ont ressenti un développement dans leur capacité rédactionnelle après avoir goûté le plaisir de regarder un conte numérique animé. Car, c'était une expérience qui faisait appel à toutes les sensations par rapport à l'expérience ordinaire de lire un conte papier.

b-Groupe 2 :

En comparant une autre fois les nouveaux contes et les anciens contes du groupe 2. Il nous paraît que les étudiants ont acquis une certaine compétence à manipuler leur langue à force de regarder plus de contes numériques. Ils étaient façonnés par les personnages imaginaires, les événements et la langue raffinée

avec laquelle le conteur raconte l'histoire. Leurs contes sont plus merveilleux et inspirants avec des événements surprenants pleins d'excitation et de suspense. Le choix des images était plus facile et amusant, cette fois-ci.

Revenant à leurs textes, l'enseignante a remarqué qu'il n'y avait pas de fautes graves dans la restitution des phrases ou dans la conjugaison des verbes. Ce qui prouve que le conte numérique a réussi à installer la langue dans leur esprit. Les étudiants ont montré un usage correct et sain des règles syntaxiques et grammaticales ainsi que les règles de conjugaison et après leur demander d'expliquer ce changement rapide ils disaient qu'il se faisait majoritairement d'une manière inconsciente. Ils étaient eux-mêmes surpris de l'aisance avec laquelle ils se sont exprimés sans rendre compte des mécanismes intérieurs qui se fonctionnent. Nous supposons fortement que c'est à force de regarder ces contes numériques avec amusement et attention, la langue de narration était inconsciemment stockée dans leurs cerveaux, qu'ils ont eu des expressions complètes qui leur sautent à la tête. La même chose a arrivé quand ils pensent à utiliser un verbe, ils le conjuguent souvent de manière correcte dès la première tentative. Les contes qu'ils ont écrits avaient les titres suivants : « Le berger », « Alex et ses créations » et « Sana et l'oiseau »

3- Interprétation des résultats :

A partir de la comparaison entre le développement des deux groupes et après avoir comparé les contes produits avant et après l'utilisation des contes numériques, on peut dire que quel que soit le niveau des étudiants, l'écriture chez les participants devenait plus facile et fluide car le conte numérique favorise toujours une expérience plus motivante, confortable et meilleure que le conte traditionnelle. L'analyse des écrits des apprenants nous indique également que les activités qui touchent plusieurs sensations en même temps éveillent une conscience profonde qui fait appel au génie qui demeure caché dans le cerveau

de l'apprenant, de nouvelles compétences émergent, la timidité disparaît et les étudiants peuvent découvrir ce qu'ils ont à écrire puis recourir à ce qu'ils ont écrit. Au cours de l'interaction des apprenants avec le contenu des contes numériques, ils ont pu tous s'inspirer et comparer leurs idées et songer sur quoi ils vont écrire. Nous avons constaté que la tâche d'écriture était une tâche complexe qui nécessite les conseils de l'enseignant, ainsi qu'une vérification des compétences scripturaires pour améliorer le produit écrit par l'apprenant. Par conséquent, afin d'améliorer leur niveau, nous pensons que les productions écrites réalisées après une bonne exploitation de contes numériques peut conduire à de meilleures capacités rédactionnelles caractérisé par une bonne maîtrise et des compétences dans tous les niveaux enveloppé d'un sentiment de motivations et jouissance.

4- Avis des participants :

Enfin, les participants ont été invités à lister les avantages qui sont ressortis de cet expérimentation, Akila a déclaré : « La motivation est le plus grand avantage », Chahra : « La création des histoires digitales « textes avec images » aide beaucoup à se souvenir des histoires écrites ». Associer chaque paragraphe à une image, ainsi quand ils voient l'image, ils se souviennent du paragraphe et à la fin ils se souviennent de tout. Lina ajoute que « Avec le développement de la technologie, lire des histoires sans images, sans son, n'est plus raisonnable », Lamyia « J'ai sincèrement aimé l'idée parce qu'elle facilite l'apprentissage en s'amusant »

L'évaluation de l'expérience, des réponses des étudiants et des contes produits nous permet d'admettre que l'exploitation d'un conte numérique en classe de langue peut présenter de multiples avantages, avantages énumérés par les étudiants eux-mêmes. Tous les étudiants (7/10) qui ont terminé

l'expérimentation ont développé une compétence scripturale et ont utilisé avec succès les outils technologiques pour créer leur produit final (histoire imaginaire). Ils ont appris et développé des compétences multimodales que définies par M. Lebrun et al. (2015) : Ils utilisent des compétences cognitives et affectives en mobilisant des connaissances, des représentations et des expériences antérieures pour structurer leurs contes. Ils s'engagent dans des processus de métacognition, de communication et d'argumentation. Ils mobilisent également des compétences pratiques en mettant l'accent sur la signification idéologique et l'importance du patrimoine culturel. Ils appliquent également des compétences sémiotiques en identifiant des signes et des symboles et en essayant de les relier à des groupes culturels, en particulier dans le choix des images. Au final, ils ont développé des compétences de modalité spécifiques, assurant une cohérence entre le texte et l'image.

Dès lors, on peut dire que les compétences cognitives les plus importantes (analyse, conception, évaluation, création, etc.) voire pour la quasi-totalité, certaines difficultés ont été rapportées liées au choix des histoires, au choix des images, mais étaient relativement accessibles. Les étudiants ont également démontré certaines compétences liées à la littératie numérique : ils sont allés au-delà des premiers résultats affichés par les moteurs de recherche et ont travaillé dur pour créer des histoires originales. Ils font également preuve d'aptitudes réceptives, telles que savoir sélectionner des informations, les décoder et les évaluer avec un esprit critique ; compétences de création et de communication, telles que savoir utiliser l'information à bon escient, combiner différents médias pour créer de nouveaux contenus, plutôt qu'être simplement un consommateur passif de contenu numérique produit pour un différent contexte.

À travers cette expérience qui s'est avérée motivante, comme nous l'envisagions, et le développement de compétences multiples nous supposons qu'un nouveau rapport à l'écriture pouvait être pensé, compris comme un apprentissage du scripteur sur l'écriture qui est une série de sens construits et ses multiples usages (Barré-De Miniac 2002 :29). L'écriture, voire la littérature, ne serait plus un don de l'élite, mais le résultat d'un travail, d'un processus de construction-déconstruction-reconstruction. L'utilisation de la technologie peut affecter la motivation à écrire, le processus d'écriture lui-même et les résultats d'écriture (Collin et Karsenti 2009).

5- Présentation du questionnaire :

Dans le cadre de la recherche en vue de l'obtention du Diplôme de Master 2 spécialité Didactique des langues étrangère, nous avons tenté présenter nos interrogations au moyen d'un questionnaire (à destination des participants) sur le thème « Effet du conte numérique sur la réécriture de textes » merci à eux d'avoir pris le temps de répondre au questionnaire de manière sincère et directe.

Notre questionnaire a été destiné aux étudiants de la 2ème année Master qui ont participé à notre expérimentation. Ce questionnaire se compose de 5 questions différentes. Le questionnaire est une technique d'enquête pour laquelle nous avons opté, nous l'avons jugé nécessaire afin de renforcer et conforter nos résultats.

Nous avons créé un questionnaire dans le groupe Messenger et nous avons laissé aux participants le temps suffisant pour répondre. Le questionnaire est destiné aux participants, il se compose de cinq questions, de différents types. Cela nous a facilité la confirmation de nos hypothèses.

5-1- Interprétations et analyse des résultats :

A-Analyse des résultats du questionnaire :

1- Pensez vous que le conte numérique motive les apprenants ?

Une seule réponse possible.

Oui (86%)

Non (0%)

Normal (14%)

Choix	Nombre d'étudiants
Oui	6
Non	0
Normal	1

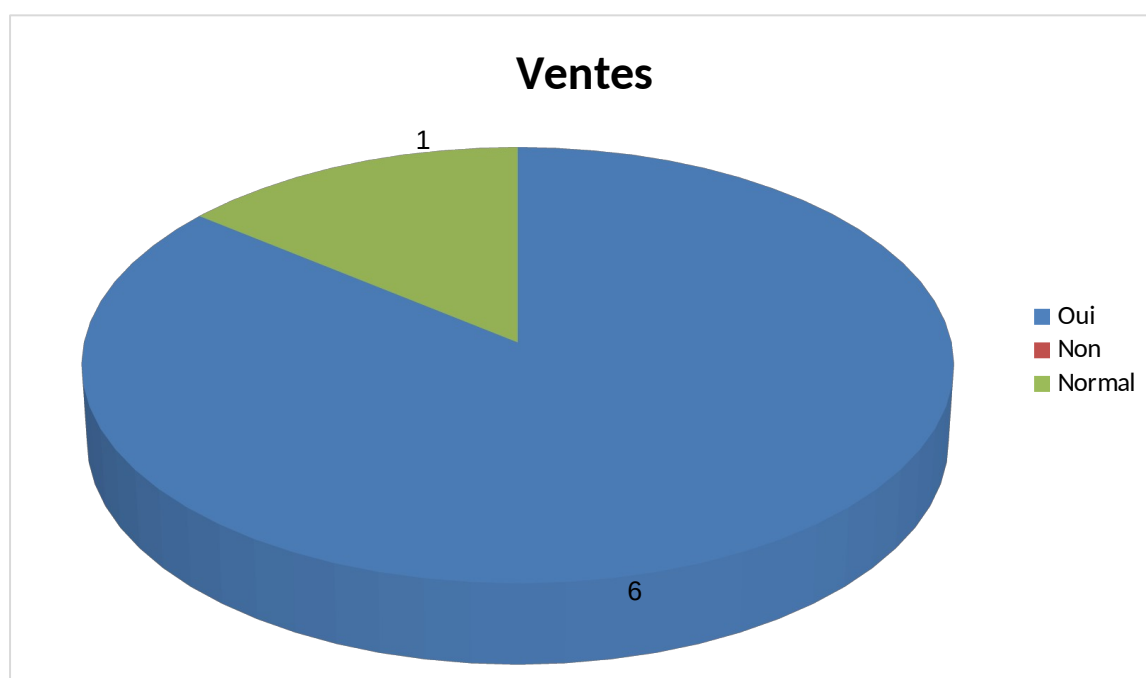


Figure N°1: Le conte numérique comme un moyen motivant.

Le commentaire : Les réponses des participants ont montré que 90 % étaient motivé et intéressés par la découverte du conte numérique, tout comme

10 % ont déclaré qu'ils n'étaient pas vraiment motivé car ils n'ont aucune base en écriture ni un vocabulaire suffisant pour produire leurs écrits. On peut lier cette réaction aux facteurs de stress et de peur.

2- Le conte numérique avec sa langue de narration raffinée aide à faciliter la tâche de l'expression écrite chez les étudiants.

Une seule réponse possible.

Oui (71%)

Non (0%)

Ça dépend (29%)

Choix	Nombre d'étudiants
Oui	5
Non	0
Ça dépend	2

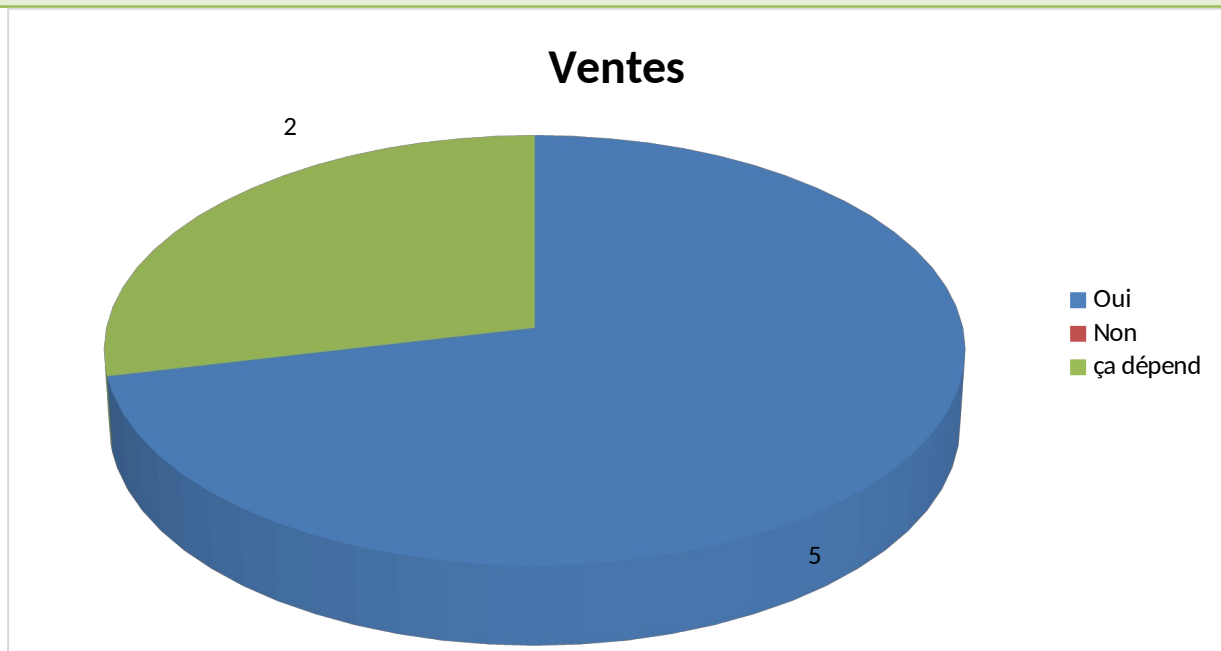


Figure N°2 : L'influence du conte numérique sur la production écrite.

Le commentaire : D'après les réponses obtenues, nous constatons que la majorité 70% des participants trouvent que la création des textes de la production écrite était plus facile après l'utilisation des contes numériques, parce qu'elle permet aux étudiants d'extérioriser leurs connaissances et leurs sentiments, tandis que les 30% qui restent pensent que la compétence de la production écrite ne peut pas être développée en se basant uniquement sur les contes numériques.

3- Avez-vous aimé l'atmosphère agréable du conte numérique ?

Une seule réponse possible.

Oui (100%)

Non (0%)

Choix	Nombre d'étudiant
Oui	7
Non	0

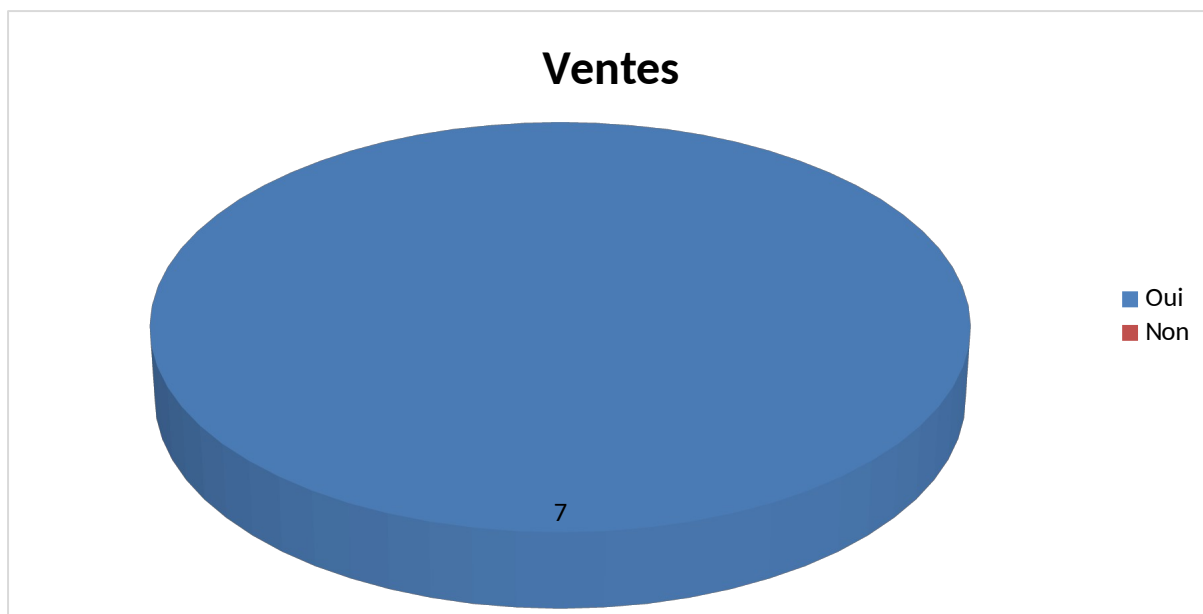


Figure N°3 : L'atmosphère agréable des contes numériques.

Le commentaire : D'après les réponses obtenues, nous voyons que tous les participants 100% avouent l'effet romantique et merveilleux qu'offrent les contes numériques et l'expérience magique qui ont eu en les regardant (personnages, événements, images, narration, scènes, musique).

4- Avez-vous appris de nouveaux mots et expressions grâce aux contes numériques que vous avez regardés ?

Une seule réponse possible.

Oui (100%)

Non (0%)

Choix	Nombre d'étudiants
Oui	7
Non	0

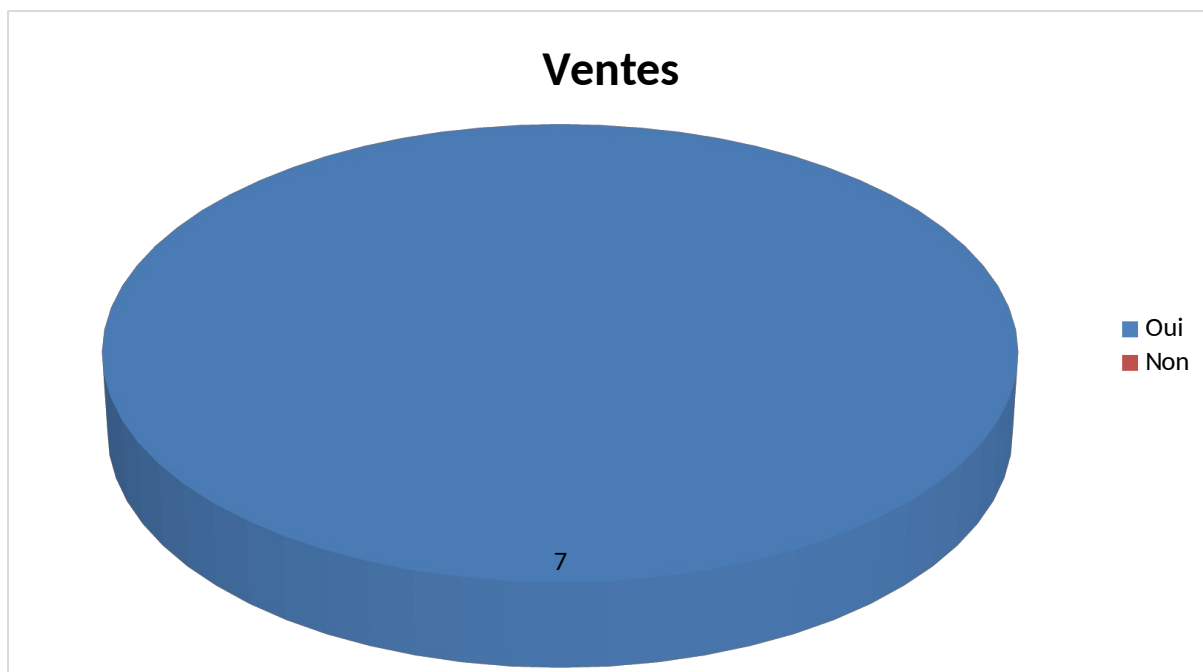


Figure N°4 : Apprentissage du FLE à travers le conte numérique.

Le commentaire : Après ces réponses, nous avons constaté que 100% des participants ont affirmé que l'efficacité et le perfectionnement des productions écrites après l'utilisation des contes numériques est mieux qu'après l'utilisation des contes papiers, et cela grâce à la richesse des conte numériques en vocabulaire, en expressions et en idées avec leur connections aux différentes sensations chez les étudiants.

5- Le conte numérique, est-il inspirant pour vous ?

Une seule réponse possible.

Oui (100%)

Non (0%)

Choix	Nombre d'étudiants
Oui	7
Non	0

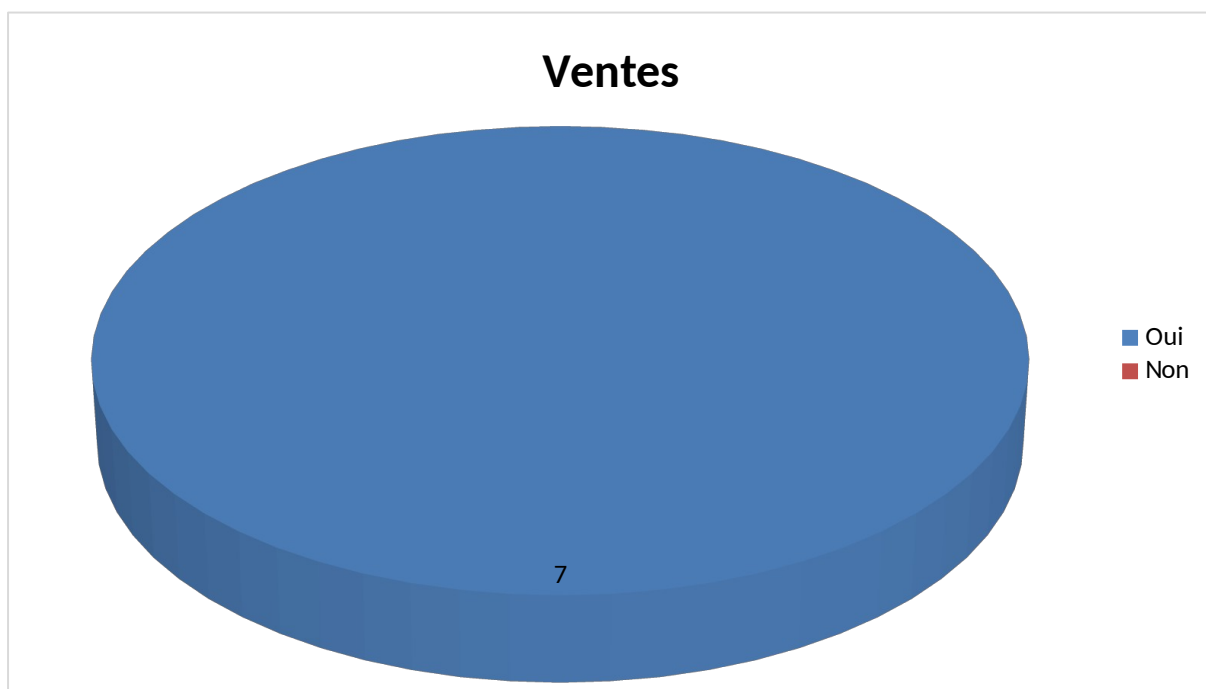


Figure N°5 : L’inspiration dans les contes numériques.

Le commentaire : D’après ces réponses, nous remarquons que 100% des participants affirment que le conte numérique est un moyen efficace au développement cognitif et littéraire car il sensibilise les apprenants à réfléchir à travers ses caractéristiques ce qui aide à acquérir des nouveaux savoirs. De ce fait, ils commencent la construction et l’amélioration d’un travail adéquat.

B- Interprétation des résultats :

D’après l’analyse des réponses au questionnaire données aux participants de français de la deuxième année master, nous avons recueilli les différents points de vue sur l’utilité du conte numérique, dans l’amélioration de la production écrite chez les apprenants. Nous avons trouvé que la quasi-totalité des participants préfèrent le conte numérique que le conte traditionnel. Cette

méthode est efficace car elle permet aux apprenants de s'amuser, s'inspirer, d'inventer plus d'expressions et de s'exprimer sans hésitation dans la réalisation de la tâche d'écriture. Par conséquent, cette pédagogie motivante a une grande valeur doctrinale tant qu'elle encourage les apprenants à travailler dans une atmosphère merveilleuse et romantique en apprenant avec amusement et jouissance.

Conclusion générale :

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons cherché à mettre en lumière l'effet du conte numérique sur l'amélioration du travail écrit des étudiants de deuxième année Master. Pour pouvoir répondre à notre problématique, nous avons fixé l'objectif de confirmer ou infirmer :

- Le conte numérique pourrait être considéré comme une nouvelle invention pédagogique qui permet aux apprenants d'enrichir, d'élargir et de développer leurs compétences et leurs connaissances.
- Le conte numérique créerait une atmosphère amusante et positive dans la classe, encourageant les étudiants à s'exprimer par écrit et aide à réduire les difficultés rencontrées par les apprenants dans les activités de production écrite.

Notre travail de recherche est divisé en trois chapitres. Les deux premiers chapitres visant à situer les différents concepts définissant notre thème. Quant au troisième chapitre, il est consacré à l'analyse et à l'interprétation de notre corpus de recherche.

Basés sur les résultats obtenus après avoir analysé les contes écrits par les apprenants participants, la comparaison des contes qu'ils ont réalisés avant et après l'exploitation du conte numérique et les résultats de notre questionnaire thématique destiné aux participants. Nous pouvons répondre à notre problématique posée au début du travail de recherche, de sorte que notre hypothèse est confirmée. À cet égard, nous pouvons affirmer que la narration numérique est une nouvelle stratégie littéraire, didactique et pédagogique très efficace dans l'apprentissage de la production écrite et qui présente des

avantages par rapport à la narration traditionnelle. Le conte numérique joue un rôle très important dans la réception et l'interprétation d'un message doublé, aide les étudiants à commencer à écrire efficacement à travers le décodage et le stockage inconscient du langage et de la langue, améliorant ainsi leur motivation ; par l'interaction et la collecte de connaissances de manière amusante et agréable.

L'enseignement de l'écriture joue un rôle important et fait partie intégrante des cours pour toutes les matières et tous les contenus. Les apprenants ayant des troubles d'apprentissage de l'écriture trouvent difficultés dans divers aspects de l'écriture. Les apprenants ayant des difficultés d'écriture doivent très prochainement bénéficier des technologies d'assistance dans le but renforcer leur apprentissage de l'écrit. Dans le but de fournir aux enseignants des pistes de réflexion pour l'exploitation d'un conte numérique dans un cours de langue étrangère, cette étude présente un certain nombre d'activités conçues à des fins didactiques. Les tâches présentées montrent un ensemble varié de questions, de suggestions, de stratégies élémentaires, que les enseignants pourront, en partie ou en totalité, appliquer durant les cours.

Afin de faciliter la réception/production de textes littéraires par les universités, nous pensons que l'activité d'utilisation de récits numériques pour améliorer les compétences scripturales chez les apprenants mérite sa place dans l'enseignement de l'écriture et de la lecture comme une opportunité de développer des compétences opérationnelles, compétences réceptives et production langagière. Encore faut-il que les enseignants s'emparent de ces techniques dans des ateliers d'écriture-lecture créative qui favorisent le développement des compétences de translittération et acceptent d'innover, de

modifier et de diversifier leurs pratiques pédagogiques, bref, de stimuler de nouvelles dynamiques de travail.

Bibliographie :

Les articles :

- Conte numérique : atelier créatif en scénario hybride [Fella Benabed](#), [Latifa Kadi-Ksouri](#) Dans [Le français aujourd'hui 2018/1 \(N° 200\)](#), pages 83 à 96
<https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2018-1-page-83.htm?contenu=article>
- Les relations texte / image dans l'édition numérique enrichie d'une œuvre littéraire

Le cas de l'application *Candide* de la BnF

<https://journals.openedition.org/itineraires/3070#tocto3n1>

- Les figures du livre numérique « augmenté » au prisme d'une rhétorique de la réception

Figures of the Enhanced E-book as seen through a « Rhetoric of Reception »

[https://journals.openedition.org/edc/6036?](https://journals.openedition.org/edc/6036?fbclid=IwAR3Nd8qP20BBvsaIBaYhpHBsAA00phHPi1Wf6hOhqt8TnwtoidXtPeS5gY)

[fbclid=IwAR3Nd8qP20BBvsaIBaYhpHBsAA00phHPi1Wf6hOhqt8TnwtoidXtPeS5gY](https://journals.openedition.org/edc/6036?fbclid=IwAR3Nd8qP20BBvsaIBaYhpHBsAA00phHPi1Wf6hOhqt8TnwtoidXtPeS5gY)

Les ouvrages :

- CLAUDE Germain, les stratégies d'apprentissage, E.M.D S.A.S, Mars 2008.
- Groupe EVA, (1991), Evaluer les écrits à l'école primaire : des fiches pour faire la classe, Cycle II et III, Paris : Hachette, p. 55

Mémoire consulté :

- Difficultés de l'apprentissage de la production écrite : Cas des apprenants de la 2ème année secondaire

Lycée Ghitaoui Moulay Touhami - Adrar -

<https://dspace.univ-adrar.edu.dz/jspui/bitstream/123456789/213/1/difficult%C3%A9s%20de%20l%27apprentissage%20de%20la%20production%20ecrite%20.pdf>

Résumé :

Le conte numérique est une nouvelle invention qui joue un rôle important dans l'apprentissage et l'amélioration de la production écrite. L'exploitation du conte numérique dans une séance de cours renforce la réception et le décodage du message et l'interaction positive avec le contenu. Cela permet aux apprenants de développer des produits écrits en FLE dans des conditions d'apprentissage favorables. Dans l'enseignement/apprentissage de l'écrit, le conte numérique peut être considéré comme un atout dans classe, car il contribue au développement des compétences d'écriture du français langue étrangère chez les apprenants. Le conte numérique est un ajout positif, Cela permet aux apprenants d'être plus actifs et motivés dans le processus d'une tâche d'écriture. Par conséquent, il est plus efficace que d'autre stratégie d'apprentissage de l'écrit et il a une contribution remarquable, surtout lors de la construction des connaissances.

Mots clés : le conte numérique, production écrite, compétence scripturale.

ملخص:

القصة الرقمية هي اختراع جديد يلعب دورًا مهمًا في تعلم وتحسين الإنتاج الكتابي. يعزز استخدام القصة الرقمية في جلسة الدورة من استقبال الرسالة وفك تشفيرها والتفاعل الإيجابي مع في ظل ظروف تعليمية مواتية. FLE المحتوى. يتيح ذلك للمتعلمين تطوير منتجات مكتوبة بلغة في تعليم / تعلم الكتابة، يمكن اعتبار القصة الرقمية ورقة رابحة في الفصل الدراسي، لأنها تساهم في تطوير اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في مهارات الكتابة لدى المتعلمين. تعد القصة الرقمية إضافة إيجابية، فهي تتيح للمتعلمين أن يكونوا أكثر نشاطًا وتحفيزًا في عملية مهمة الكتابة. لذلك، فهي أكثر فاعلية من غيرها من استراتيجيات التعلم الكتابية ولها مساهمة ملحوظة، خاصة عند بناء المعرفة

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية، الإنتاج الكتابي، المهارات الكتابية

Annexes :

Groupe 1 :

- *Après l'utilisation d'un conte ordinaire (Cendrillon) :*

Akila : Je t'aime papa

Il était une fois un jeune homme marié qui avait un petit fils. Un jour le père polissait sa nouvelle voiture. Son fils de 8ans, il a pris un clou et a dessiné une forme de cœur et écrit sur la voiture. À l'apogée de sa colère il lui a frappé. Quand il était assis en regardant les rayures, l'enfant a écrit je t'aime papa. Le père a été tellement blessé, il a décidé de lui offrir un cadeau. L'enfant était très heureux de recevoir le cadeau qui était une petite voiture bleu ciel. Avec laquelle il passe ses journées en jouant devant les yeux de ses parents.

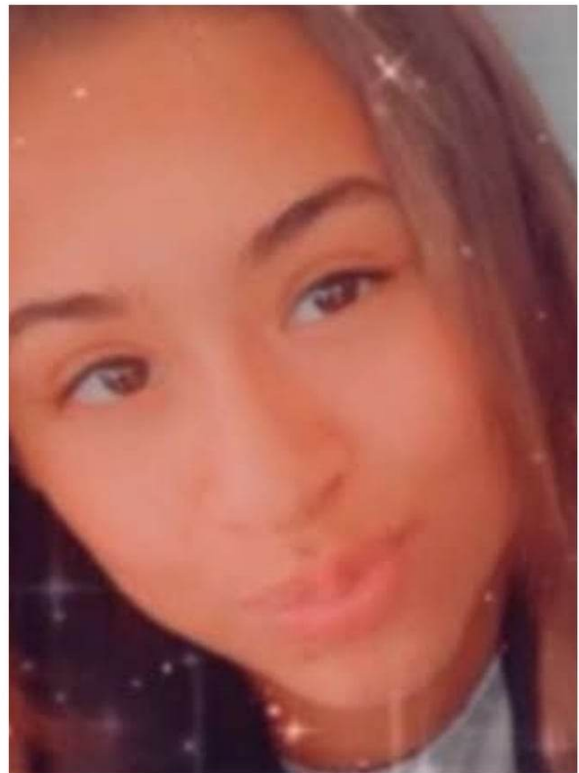
L'amour éternel c'est uniquement l'amour de mes parents.



- *Après l'utilisation des contes numériques (La belle au bois dormant et Aladin) :*

Narjes : Tini

Il était une fois une jeune fille qui vivait dans une prairie elle s'appelait Tini cette fille aimait beaucoup jouer avec son petit chat dans les champs. Mais une de ses voisines la détestait tellement qu'un jour elle décida de l'empoisonner avec un petit muffins un jour Tini jouait comme d'habitude que soudainement la voisine sort et l'appelle en lui disant de goûter le muffin qu'elle a préparé Tini en le goûtant elle lui dit qu'il était délicieux mais c'est après quelques heures qu'elle commence à avoir un malaise Tini perd conscience en urgence elle est déplacé a l'hôpital heureusement ils réussissent à la secourir a temps. La méchante voisine est arrêté et Tini reviens à sa famille Seine et sauve.



Souad : Le portail magique

Il était une fois une petite fille nommée Saby. Elle vivait dans un petit village entouré de montagnes et de forêts. Saby aimait passer du temps seule dans la nature, observer les animaux et les plantes, et rêver d'aventures. Un jour, pendant qu'elle se promenait dans la forêt, elle aperçut un petit animal étrange qui courait à toute vitesse. Elle le poursuivit jusqu'à une clairière où elle découvrit un portail magique caché derrière les buissons. Intriguée, Saby décida de franchir le portail. Elle se retrouva alors transportée dans un monde merveilleux rempli de créatures fantastiques et de paysages incroyables. Elle y rencontra des fées et même des dragons. Elle passa plusieurs jours à explorer ce monde fantastique et à vivre des aventures incroyables. Elle apprit à voler avec les fées et sur le dos d'un dragon. Finalement, après plusieurs jours d'aventures, elle décida de rentrer chez elle. Elle retrouva le portail magique, le franchit et se retrouva de nouveau dans la forêt près de son village.



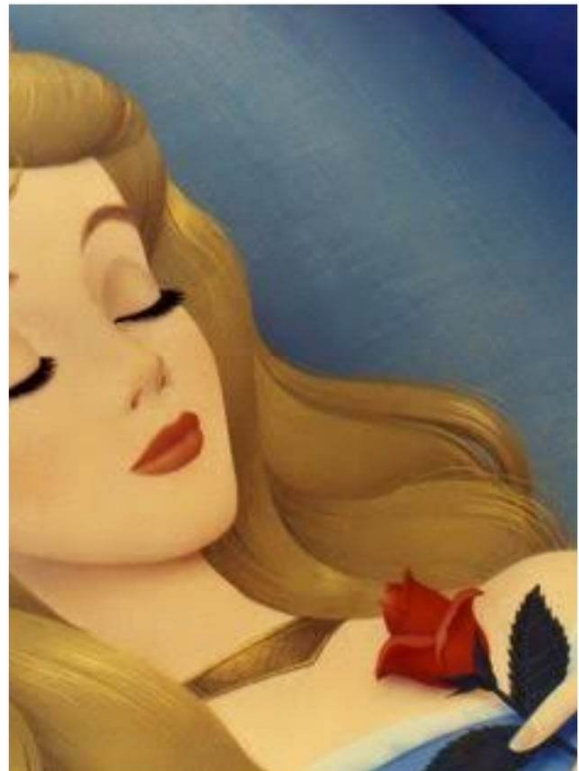
Groupe 2 :

- *Après l'utilisation du premier conte numérique (Blanche Neige) :*

Chahra : Elline

Il était une fois une belle jeune fille qui s'appelait Elline vivait dans un pays lointains elle était si belle que tout le monde était ébloui par sa beauté toute les femmes était jalouse. Une fois une de ces femmes décida de s'en débarrasser en allant voir une sorcière dans un village qui lui donna une potion magique. La femme se rendit au domicile de Elline et lui jeta un sort. Elline sombre dans un long sommeil qui dure plusieurs jours c'était pas normal même qu'on avait cru qu'elle mourrait un vieux sage leurs demanda qu'ils devaient lui apporter une fleur dans la colonie pour qu'elle la sente.

Heureusement que quelqu'un des villageois savais son endroit. La fleur fu apporté à Elline elle se réveille et remercie toute sa famille pour les efforts qu'ils ont fait pour elle.



- *Après l'utilisation des contes numériques (La belle au bois dormant et Aladin) :*

Sabrina : Alex et ses créations

Il y avait une fois un jeune garçon nommé Alex qui adorait passer ses journées à dessiner. Il dessinait tout ce qui lui passait par la tête, des animaux fantastiques, des paysages imaginaires... Un jour, alors qu'il dessinait sur une feuille de papier, il a remarqué qu'un de ses dessins prenait vie sous ses yeux. C'était une petite licorne blanche, qui galopait joyeusement sur la feuille de papier. Alex était choqué, mais il a vite compris que son crayon avait le pouvoir de donner vie à ses dessins. Il a alors commencé à dessiner tous ce qu'il veut, des jouets, des amis.. Il a exploré ce nouveau monde magique avec ses créations, apprenant à les connaître et à vivre avec elles. Mais un jour, il a réalisé que les créatures fantastiques avaient besoin de leur propre maison, d'un endroit où elles pourraient vivre en paix et en sécurité. Alors, Alex a dessiné une grande forêt sur une grande feuille de papier, et il a créé une maison pour chacune de ses créations. Chaque créature fantastique a trouvé une maison qui lui convenait, et elles ont commencé à vivre heureuses et en harmonie les unes avec les autres. Alex est resté avec ses créations pendant de nombreuses années, dessinant de nouveaux amis et de nouveaux paysages pour eux. Et chaque nuit, il s'endormait avec un sourire aux lèvres en pensant à toutes les aventures incroyables qu'il avait vécues dans son propre monde magique.



Lamya : Sana et l'oiseau

Il était une fois, il y avait une famille très adorable, vivait dans un château auprès de la mer, elle se compose de la maman Fatima qui est une coiffeuse professionnelle. D'ailleurs, elle avait un salon de coiffure très moderne, le père Farouk qui est le chef d'une entreprise commerciale, un peu nerveux, mais sociable. en arrivant à la jeune fille sana, elle est une élève en 3ème année science expérimentale, elle prépare sérieusement son bac, elle veut avoir une bonne moyenne, toujours en bonne humeur, compétente et intelligente. Elle ne cesse jamais de poser des questions sur n'importe chose qui va lui rencontrer au bout de son chemin. Alors, notre chère sana, rêvait d'être un célèbre écrivaine, elle adorait follement l'écriture et la lecture, ce dernier lui considère comme une petite fenêtre très convenable pour savoir ce monde qui semblait d'une mer profonde. Chaque jours, avant qu'elle dort, elle aime bien lire au moins deux ou trois pages d'un roman ça dépend de son état. Elle pensa toujours que lorsqu'on lit, on apprend à travers les expérience d'autrui pas mal de choses qui nous servit dans nos vie quotidienne, et quand on apprend, on aura un esprit capable de gérer les problèmes qui nous rencontrent. Un jour, elle s'est assise langoureusement auprès de la fenêtre, regardait avec émerveillement la neige qui tombe sans cesse et qui dessine un beau spectacle À ce moment, un oiseau très mignon se posa sur le bord de la fenêtre qui gazouilla" Que la paix soit sur toi, tu va bien!" La jeune fille répondit: "je vais très bien hmd, mais qui es-tu? dis-moi." L'oiseau lui dit: "je me suis arrivé d'un pays très loin, je suis le messenger d'un grand écrivain, il m'a chargé pour t'inviter à un concours qui concerne l'écriture. Il encourage énormément les gens qui aiment écrire soit des nouvelles, des histoires, des romans...il est enchanté d'accepter cette invitation irréfutable. Mais tu dois l'exucuter, c'est une occasion d'or. Je serai très heureux si tu t'accepte de participer avec nous. Sana restera bouche-bée devant les propos claironnant que l'oiseau vient de prononcer, cette nouvelle lui plaît énormément. Puis sans hésitation et avec joie accepta l'invitation de l'écrivain qui le remercia et dit: "Ô oiseau! D'abord tu dois passer mes chaleureuses salutations à ton monsieur, et tu l'informeras que je vais arriver à ce concours, on est d'accord mon ami? l'oiseau se mit à rire et dit:" ok ,je vais l'informer. Mais malheureusement notre chère avait rêvé, lorsqu'elle ouvra ses beaux yeux, elle n'a pas cru que tout ce qui s'est passé c'est juste des rêves n'en plus la réalité.

