

Emploi des histoires numériques interactives en vue de développer les compétences de l'interaction verbale et renforcer la motivation chez les enfants du cycle primaire de langues

Dr. Hani AbdulFattah Shora Abuzeid*

Résumé :

L'un des facteurs clés de l'agenda 2063 de l'Afrique sera son capital humain d'envergure mondiale développé grâce à une éducation de qualité. Dans cette perspective, L'enseignement d'une langue étrangère est un processus actif qui exige l'emploi de nouvelles stratégies pour répondre aux besoins des apprenants. Grâce à la nouvelle technologie, le recours aux histoires numériques dans la nouvelle pédagogie se révèle comme étant une nécessité voire une urgence et ce parce que l'histoire fait partie de chacune de nos expériences et également dans la vie quotidienne. L'objectif principal de cette étude est de voir si les histoires numériques interactives sont susceptibles de développer les compétences de l'interaction verbales dans la classe du français ou non, aussi vérifier à quel point ces histoires contribuent-elles à renforcer la motivation chez les enfants du cycle primaire de langues. La grille de Flanders pour analyser l'interaction verbale et une échelle de motivation ont été utilisées dans cette étude comme des outils. Le traitement des données de cette expérience semblent très prometteurs quant à l'atteinte des objectifs visés, il montre que l'emploi des histoires numériques interactives: - Favorise le développement des compétences de l'interaction verbale dans la classe ; - Est un moyen susceptible de motiver les élèves à poursuivre leurs apprentissages ; On a constaté aussi qu'il existe des différences statiquement significatives entre les moyennes des notes des garçons et celles des filles en faveur des filles. A la lueur de ces résultats, le chercheur a présenté des recommandations et des suggestions.

Mots clés : *Interaction verbale – histoires numériques interactives – motivation*

Introduction

Notre monde contemporain est régi par le développement des outils technologiques extrêmement sophistiqués, Il est donc très intéressant de tirer profit de ces procédures dans l'enseignement d'une langue étrangère.

Grâce au développement de technologies comme la réalité augmentée, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle, de nouvelles formes de narrations sont en train d'émerger. Pour les auteurs des histoires interactives, cela laisse certes entrevoir d'importants bouleversements, mais également, de grandes possibilités (corriveau, 2018)

*Maitre de conférences de curricula et de méthodologie du FLE Faculté de pédagogie - Université de Minia

Email : Princehani77@yahoo.fr

Autrement dit, La particularité de la psychologie de l'enfant nous incite, en tant que spécialistes et praticiens en tenir compte dans la conceptualisation des procédures de l'enseignement les mieux adaptées et qui répondent le plus, aux besoins du jeune apprenant.

L'histoire numérique en est un exemple parmi plusieurs. En effet, elle a un rôle important dans la formation linguistique de l'enfant dans la mesure où elle lui permet d'acquérir un lexique enrichissant et de maîtriser l'articulation des phonèmes, et par conséquent de parfaire sa prononciation dans sa langue maternelle aussi bien que celle étrangère. Du fait de son aspect amusant, l'histoire numérique est capable de susciter l'intérêt du jeune apprenant et de déclencher sa curiosité.

Nous jugeons alors que cette technique d'apprentissage de la langue est très efficace car les mots prennent un sens dans l'esprit de l'enfant, ce qui est au contre des méthodes classiques ternes et sans éclat, elle lui permet, également, de se familiariser à la bonne prononciation des mots selon les particularités langagières de l'histoire.

Etant donné que l'objectif ultime de l'apprentissage d'une langue étrangère est de bien s'exprimer à l'écrit et à l'oral, l'histoire numérique permet au jeune enfant non seulement de comprendre le contenu mais également de créer ses propres phrases dans une langue cohérente. Autrement dit de maîtriser la langue et d'acquérir par conséquent maintes aptitudes telles que la lecture, l'écrit, la communication. Ainsi, l'enfant jouira d'une fluidité linguistique malgré son jeune âge.

Problématique de la recherche :

Étant donné que l'enseignement de la langue étrangère par sa nature est un processus interactif, donc le but est d'apprendre à parler, à lire et à écrire ce qui permet aux apprenants de communiquer aisément en langues étrangères, selon l'approche communicative, l'interaction verbale entre l'élève et l'enseignant et les élèves eux-mêmes doivent constituer un aspect essentiel dans l'enseignement de la langue.

Il est indéniable que l'enseignement des langues étrangères, en occurrence le français, perd de vue les différents paramètres inhérents à l'acte d'enseigner au moment de l'élaboration du matériel didactique, Il n'est pas adapté à la réalité du pays et ne répond ni aux besoins des apprenants ni aux objectifs souhaités.

Malgré l'intégration des nouvelles méthodologies et des nouvelles technologies, l'enseignement du français en Egypte reste se baser sur l'écrit au détriment de l'oral, cette préférence se révèle aussi bien frustrante que désastreuse : passif et effacé, l'élève se contente d'écrire sans entreprendre l'initiative pour parler

Autrement dit, au primaire, les besoins langagiers étaient inconnus, au même temps, l'enseignant fixait les contenus d'apprentissage à partir d'objectifs généraux.

Dans cette perspective, le recours aux histoires numériques dans la nouvelle pédagogie se révèle comme étant une nécessité voire une urgence et ce pour de multiples raisons, D'abord, le jeune apprenant est complètement désintéressé de l'étude du français, ce qui explique d'ailleurs les nombreuses défaillances linguistiques chez lui. Deuxièmement, l'histoire fait partie de chacune de nos expériences et également dans la vie quotidienne.

Notons également que les méthodes classiques de l'enseignement du français et plus précisément les outils très dépassés de l'apprentissage des langues étrangères tels que les

supports textuels ternes et sans éclat ne correspondent pas aux particularités de cette catégorie d'âge.

Pour constater bien le problème de l'étude, le chercheur a élaboré une étude exploratoire en appliquant un questionnaire aux 10 inspecteurs et enseignants du français au cycle primaire de langues, ce questionnaire se compose de ٦ questions ouvertes qui nous permettent de recueillir les avis des inspecteurs et des enseignants de façon détaillée, les réponses obtenues indiquent la faiblesse des niveaux des enfants concernant l'interaction verbale et la motivation envers l'enseignement du FLE (voir les résultats en détails dans la partie concernant le cadre pratique).

Ces résultats nous amènent à déterminer le problème de la recherche dans la question principale suivante :

- A quel point les histoires numériques interactives participent-elles à développer les compétences de l'interaction verbale et à renforcer la motivation chez les enfants du cycle primaire de langues ?

Cette grande question comprend d'autres questions secondaires :

- Quelles sont les compétences de l'interaction verbale nécessaires aux enfants du cycle primaire de langues ?
- Quel est l'effet de l'utilisation des histoires numériques interactive pour le développement des compétences de l'interaction verbale chez les enfants du cycle primaire de langues ?
- A quel point les histoires numériques interactives participent-elles à renforcer la motivation chez les enfants du cycle primaire de langues ?
- Y a-t-il des différences entre les garçons et les filles au questionnaire de la motivation envers l'enseignement du FLE ?

Méthodologie de l'étude :

Dans cette étude, le chercheur a suivi la méthode descriptive analytique et la méthode quasi expérimentale pour un seul groupe d'élèves.

Objectifs de la recherche :

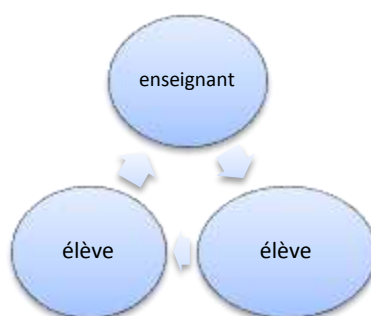
Cette étude vise essentiellement à atteindre les objectifs suivants :

- Voir si les histoires numériques interactives sont susceptibles de développer les compétences de l'interaction verbales dans la classe du français ou non.
- Vérifier à quel point ces histoires contribuent-elles à renforcer la motivation chez les enfants du cycle primaire de langues.

Importance de la recherche :

Cette étude aide à :

- instaurer des interactions verbales en inventant des situations de communications authentiques spontanées ou prévues.
- créer un réseau de rencontres selon les schémas suivants :



- révolutionner le statut traditionnel de l'enseignant (le transmetteur du savoir magistral) tout en adoptant celui de l'animateur,
- développer l'autonomie des élèves dans la manipulation des outils technologiques
- habituer les élèves à discuter, à comprendre, à évaluer, à choisir et les inciter à produire des messages par eux-mêmes.
- réfléchir à propos d'autres sujets d'étude dont l'intérêt est le développement de maintes compétences chez l'enfant inscrit au cycle primaire

Délimites de l'étude :

L'étude actuelle se limite à :

- se focaliser sur certaines compétences de l'interaction verbale correspondant au niveau et au besoin des apprenants de la cinquième année primaire
- un échantillon d'élèves de la cinquième année du cycle primaire aux deux écoles primaires de langues : Al Zahraa et le Franciscain de langues, (un seul groupe de 30 élèves), durant l'année 2019/2020

Outils de l'étude :

- Une grille des compétences de l'interaction verbale.
- Un groupe d'histoires numériques bien choisies selon son adéquation avec le niveau des élèves de la cinquième année primaire, ensuite, selon sa susceptibilité à déclencher des situations d'apprentissage permettant le développement des compétences interactives
- Le modèle de Flandres pour analyser l'interaction verbale dans la classe.
- Une échelle de motivation.

Hypothèses de l'étude :

- Il existe une différence statistiquement significative entre la moyenne des pourcentages des élèves (échantillon de l'étude) à la grille d'observation (l'interaction verbale Flanders) avant et après l'utilisation des histoires numériques interactives en faveur du post application.

- Il existe une différence statiquement significative entre la performance des élèves en utilisant les histoires numériques interactives et le degré de leur motivation traduit par leurs notes à l'échelle de motivation.
- Il existe une différence significative entre la moyenne des notes des garçons et celle des notes des filles au questionnaire de motivation avant et après l'utilisation des histoires numériques interactives en faveur des filles.

Procédures de l'étude :

Dans cette étude, on va suivre les étapes suivantes :

- Tirer profit des livres, des références et des études antérieures qui ont abordé notre sujet d'étude.
- Etudier minutieusement le contenu du programme scolaire officiel destiné aux élèves de la cinquième année primaire dans le but de vérifier si ce manuel propose des activités qui instaurent vraiment le climat de l'interaction verbale et suscitent des situations d'apprentissage motivant les élèves à s'exprimer et s'interagir ou non.
- Elaborer une grille de compétences de l'interaction verbale nécessaires aux enfants du cycle primaire de langues.
- Appliquer la grille d'observation de **Flanders** (avant l'utilisation des histoires numériques)
- Application de la mesure de la motivation (avant de l'utilisation des histoires numériques)
- Elaborer un groupe d'histoires numériques appropriées aux enfants du cycle primaire, en déterminant : leurs objectifs généraux/spécifiques, leurs sources, et leurs contenus.
- Proposer ces histoires à un jury pour les évaluer et en traiter les défaillances tout en tirant profit de ses réussites et de son efficacité.
- Appliquer la grille d'observation de **Flanders** (après de l'utilisation des histoires numériques)
- Application de la mesure de la motivation.
- Analyser et interpréter statiquement les résultats de l'étude.
- Présenter des suggestions et des recommandations.

Terminologies de l'étude

Les histoires numériques :

Selon lui, Robin, B. définit les histoires numériques comme : l'art de combiner la narration avec les médias numériques tels que les images, les sons et les vidéos pour créer une histoire courte (Robin, 2006, p.709)

Les histoires numériques interactives :

Si les histoires numériques laissent l'audience suivre une narration linéaire, classique, à leur rythme, les histoires numériques interactives autorisent le lecteur/spectateur/ à avoir une légère influence sur les événements. Elle lui permet d'agir librement dans l'histoire, à partir

de ce type, on peut demander à l'audience de cliquer/toucher/scroller une interface, de contribuer à une expérience participative ou de suivre une histoire déclinée sur plusieurs médias.

Autrement dit, L'histoire numérique interactive diffère de l'histoire traditionnelle en ce sens que son nom suggère qu'il contient un mélange de multimédias tels que des images, du texte, de l'audio stéréo, des clips vidéo et de la musique. Il repose également sur des interactions sous diverses formes telles que lire le texte ou regarder les images ou écouter les voix, en tenant compte des différences individuelles entre les élèves. Chaque élève peut compléter l'histoire en fonction de ses capacités et de ses possibilités, puis prendre les caractéristiques des histoires traditionnelles qui donnent une image de la réalité dans laquelle l'histoire se déroule et de manière interactive.

L'interaction verbale :

L'interaction verbale est l'un des piliers de la didactique du français langue étrangère, ainsi la prise de parole, les échanges verbaux, la discussion entre élève/élève professeur/élève inscrivent les contenus enseignés dans une dynamique extrêmement édifiante.

La motivation :

Selon **Dörnyei (2001)** la motivation est un phénomène qui explique pourquoi les gens se décident de faire quelque chose, à quel point ils sont prêts à s'investir pour atteindre le but et combien de temps les gens sont prêts à consacrer à l'activité. **Viau* (2009)** cherche à définir la motivation en contexte scolaire où il met en relation les facteurs de la motivation dus aux caractéristiques propres à l'individu, pas seulement cognitifs mais aussi sociaux, et ceux liés à l'environnement, au contexte et à la situation de travail. **Viau** préfère le terme dynamique motivationnelle qu'il définit comme étant « les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.

Le cadre conceptuel de l'étude

1- Objectifs de l'enseignement du F.L.E au cycle primaire de langues :

Selon le ministère égyptien de l'éducation et de l'enseignement, les objectifs de l'enseignement du F.L.E au cycle primaire sont :

- Amener l'élève à acquérir les compétences essentielles que la langue française exige : Ecouter, parler, lire, écrire, s'exprimer et faire part de sa vie quotidienne, ses choix, ses soucis, ses désirs, au biais de phrases simples.

* Spécialiste dans le domaine de la motivation dans le contexte scolaire

- Développer les compétences personnelles par écrit et orale.
- Développer chez notre jeune apprenant des facultés innées de réflexion et de l'observation ainsi que des aptitudes acquises de comparaisons et de remise en question dans le cadre d'une pluralité d'activités concluantes
- initier l'élève à investir les contenus linguistiques (lexical ou grammatical) acquis dans des situations d'apprentissage précises.
- Acquérir un niveau de communication permettant à l'élève de poursuivre ses études dans les cycles suivants.

2- Les besoins psycholinguistiques nécessaires* de l'enfant égyptien au cycle primaire :

La nouvelle pédagogie consiste sur la relation solide entre curriculum et l'élève de telle sorte que le curriculum doit tenir compte du développement de l'élève et de ses besoins.

Piaget a interprété la notion de besoin dans le cadre de sa théorie de l'équilibration et il marque que "tout besoin est l'expression d'un rapport de convenance entre un objet extérieur et un schème d'assimilation, et toute satisfaction l'expression d'un équilibre entre l'assimilation et l'accommodation" (Piaget 65 : p.68)

Autrement dit, pour que l'apprentissage soit satisfaisant et réponde aux besoins des apprenants, il faut innover les concepts et faire de l'apprenant non pas un simple bénéficiaire de l'enseignement mais le centre de gravité de tout le processus éducatif tout en s'intéressant à ses besoins, ses lacunes, ses déficiences, ses motivations d'apprendre ou de délaisser une langue

En Egypte, le cycle primaire occupe une place prépondérante par rapport aux autres cycles scolaires car il constitue le premier fondement dans la formation de la personnalité de l'enfant qui assure la responsabilité de former sa personnalité, il représente aussi un moyen de la société pour répondre à ses besoins, Sa culture et ses atouts à la fois cognitifs et psychologiques, Autrement dit, dans la période du cycle primaire est considérée comme primordiale pour le développement de la personnalité et du langage des enfants .

Du fait de son jeune âge et de son immaturité, l'enfant de ce cycle n'est pas forcément motivé à envisager une nouvelle langue (outre celle maternelle susceptible d'ailleurs de contourner son petit milieu et cerner ses soucis et préoccupations)

La question immédiate qui se pose : comment réussit-on à créer chez lui une motivation voire une soif pour apprendre une langue étrangère ?

Plusieurs théories psychopédagogiques assurent l'importance de la participation active de l'élève dans leur propre processus d'apprentissage des langues étrangères. Depuis les études

* La psycholinguistique est la branche de la psychologie cognitive qui étudie les comportements humains en relation à l'objet " langage ". Ces comportements sont relatifs à l'acquisition du langage, à sa manipulation (production, perception), et aux pathologies ou dysfonctionnements d'acquisition, de production et de perception du langage.

de Piaget (1969), La contribution de Vygotsky (1985), et plus spécifiquement les idées sur l'acquisition du langage écrit présentées par Emilia Ferreiro (1980), les méthodes d'enseignement qui utilisant un savoir systématique centré exclusivement sur l'action pédagogique des enseignants, sont condamnées à disparaître.

L'enseignement du français comme langue étrangère au cycle primaire de langues commence à l'âge de dix ans, cet âge selon les psychologues, c'est le début de la période la plus féconde dans la vie de l'élève. L'enfant à cet âge a une oreille musicale qui lui permet de s'approprier une ou deux langues étrangères. Les psychologues jugent l'acquisition des langues étrangère à cet âge est non seulement possible mais concluant car il revêt un aspect ludique à la manière d'un jeu.

L'enseignement d'une langue est donc étroitement lié au type de public auquel il s'adresse, il est indispensable de faire une description minutieuse du public visé

En conséquence, nous croyons que l'enseignement doit être toujours au service de l'individu et reflète son influence sur les besoins de l'environnement.

3- L'interaction verbale :

3.1- Place de l'interaction verbale dans la classe du français :

Des nombreuses études ont prouvé l'importance de l'interaction verbale dans la salle de classe qui met les participants au cœur des relations de communication, elles ont constaté aussi que l'un des objectifs essentiel de l'enseignement d'une langue étrangère est de développer chez les apprenants la capacité de s'exprimer dans cette langue : Alexandra Berbain (2018), Nassima Telidjene (2016), Hamel Hana (2015), Miloud Torchi (2013), Antenne Ouest (2011), María Isabel (2010), Cherine Abdel Fttah (2010), Merazga Ghazala (2009), Randa Mohamed (2008), Sandra Canelas (2002) Ces études ont porté sur le rôle des interactions dans la classe scolaire de langues, elles ont constaté une corrélation entre la participation verbale des apprenants en classe et leur niveau de langage, aussi bien ces études s'accordent entre eux que pour communiquer, il ne suffit pas d'acquérir une compétence linguistique, mais il s'agit d'être en mesure d'utiliser les formes linguistiques dans le but d'interagir. L'étude de Miloud TORCHI (2013) a montré que la motivation des apprenants à s'exprimer à travers l'interaction orale est un facteur essentiel pour la réussite de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. ce qui nous montre que la situation d'enseignement est une situation interactive. Cicurel, F. (2002) constate que la classe de langue est le lieu privilégié des interactions entre l'enseignant et les élèves. Une interaction qui se déroule sous la forme d'échanges langagiers entre d'une part, l'enseignant et les élèves (asymétrie), et d'autre part les élèves entre eux. Autrement dit et Selon Pekarek (2003), les apprenants sont souvent incapables de communiquer de façon efficace dans des interactions spontanées.

Donc, les enseignants du français soulignaient la passivité des élèves en classe, Ainsi, la pratique de l'oral en classe pose problème aussi bien à l'enseignant qu'à l'élève.

3.2- Caractéristiques de l'interaction verbale dans la classe du français :

Selon **Sinclair** et **Coulthard** ; **Barnes** ; **Sinclair** et **Brazil**, le problème qui se pose ici est celui de la nature des apprentissages linguistiques auxquels donne lieu une activité d'interaction verbale, et, plus spécifiquement, d'interaction entre élèves. Pourquoi entre élèves ? D'abord, parce que la communication maître-élève ne représente jamais, même dans le contexte de la classe, qu'un éventail restreint d'interactions, par rapport à toutes celles qui sont possibles entre pairs. Ensuite, parce que les interventions du maître, du fait même de son statut, revêtent forcément un caractère d'autorité — autorité qui se traduit d'ailleurs par une proportion importante d'interventions à caractère régulatrice ; ceci demeure vrai quelle que soit l'option pédagogique de l'enseignant, car celui-ci conserve toujours le pouvoir de fixer et de modifier les règles du jeu (sarrasin 1984 ,p.50٤)

Autrement dit, le propre de l'enseignant est d'instaurer, inventer, créer des situations d'apprentissage susceptibles de déclencher l'envie d'interagir chez ses élèves de fournir les conditions aptes à débloquent son apprenant et pour arriver à atteindre ces objectifs, l'enseignant veille à :

- amener l'élève à préparer le thème avant de venir en classe (recherche sur internet/images/photos) **d'emblée** l'apprenant est concerné et impliqué
- travailler sur le relationnel : une atmosphère de confiance mutuel et de sécurité favorisent l'interaction.
- choisir des supports : les chansons /les histoires numériques suscitent le plus la curiosité de l'enfant.

A mon sens, le choix d'une histoire déjà connue de l'élève favorisera davantage son apport car son effort sera porté au lexique et aux structures des phrases plutôt à la compréhension des événements.

L'investissement des contes de fée répondent, à merveille, aux exigences, d'une part, ils sont lus par tous les enfants, ensuite du fait de leur aspect sensationnel, les attirent agréablement déjà lu dans la langue maternelle, les contes offrent aux élèves la possibilité d'acquérir un nouveau lexique en langue étrangère.

L'objectif de l'enseignant donc est d'offrir à ses élèves un appui solide pour l'acquisition d'un vocabulaire riche et varié tout en animant la séance, cet appui est l'accès au contenu de l'histoire, aux péripéties, aux caractères des personnages et au dénouement en langue arabe ou maternelle

Dans ce cas-là, l'élève se focalisera sur les particularités inhérentes à la langue et assimilera plus rapidement et plus efficacement ayant pour référence son imprégnation de cette même histoire en arabe par des conduites mentales conscientes ou inconscientes telles que (la traduction/la comparaison/la différenciation).

3.3- L'interaction enseignant / élèves :

Dans l'enseignement d'une langue étrangère, l'enseignant doit tenter de créer un climat favorable aux échanges langagiers. D'une part, comme partenaire, lors d'un échange, l'enseignant fait sentir à l'élève, par son attitude, qu'il l'écoute. Une fois la communication établie, l'enseignant tient le rôle de celui qui cherche à comprendre, qui comprend et qui désire poursuivre la communication en l'enrichissant. Ceci peut se manifester de différentes façons en ayant recours à différentes techniques de communication : les techniques dites directes et les techniques dites indirectes.

Le rôle de l'enseignant est très important dans la gestion de sa classe et aussi sa prise de parole vers ses apprenants. En effet, pour que l'apprenant ait une part plus active dans la classe et pour que la communication ne soit pas verticale (professeur – élève), il y a nécessairement redistribution des rôles. Il revient à l'enseignant d'organiser le travail du groupe, de proposer des documents et des activités d'explicitation des points de fonctionnement de la langue et de la communication lorsque ceci est nécessaire. En fait, la meilleure façon d'impliquer l'apprenant dans son apprentissage et de lui permettre de participer à cet apprentissage et de le motiver à réagir dans ses activités, car la participation dans l'apprentissage est un facteur important dans sa facilitation (Ghouli, 2011)

3.4- L'interaction élève / élève :

L'interaction verbale se fait au sein de la classe de langue par les apprenants eux même, où le rôle de l'enseignant se rétrécit, il laisse ses apprenants apprendre à apprendre. Le climat créé dans la classe doit favoriser les interactions entre les apprenants pour qu'ils puissent communiquer convenablement à travers la langue étrangère. Certes, l'intervention de l'enseignant est un facteur déterminant pour la gestion du groupe classe, cependant la mise en place d'un réseau de communication suppose des structurations variables de groupe (communication par groupe de deux- communication par petit groupes...etc.(Torchi, 2013,pp34-35)

4- Les histoires numériques :

L'implémentation des histoires numériques en classe de langues a été le sujet de diverses études Hoda Ahmed (2017), Sami Bein Salman (2017), (Mona Hassan (2016), Walid, Mohamed, Asmaa (2016), Mahmoud Ezz El Arab (2015), Amani Mohamed (2012), Dogan Bulent (2007), les résultats de ces études démontrent clairement l'efficacité de l'utilisation des histoires numériques dans le domaine de l'enseignement et surtout l'enseignement des langues étrangère.

4.1- Les avantages des histoires numériques :

On peut résumer les avantages des histoires numériques dans les points suivants :

- Fournir aux élèves des situations d'apprentissage plus interactifs.
- Améliorer le niveau de la compréhension chez les élèves.

- Obtenir des expériences éducatives plus près de la réalité.
- Favoriser la possibilité de l'apprentissage individualisée ou collective.
- Transmettre les informations variées dans les plusieurs domaines d'étude.
- Encourager l'enseignant à utiliser la technologie moderne dans la salle de classe.
- Développer l'imagination visuelle et la conscience du lieu chez les apprenants.
- Permettre à répéter les informations et les idées pour que les élèves mémorisent bien.
- Présenter un amalgame entre la philosophie de l'histoire traditionnelle et la narration numérique.
- Renforcer les compétences d'expression et de réception à travers la narration, la chanson, le dialogue, le commentaire et la prononciation (Ez Al Arab, 2015, pp503-504)
- Investir les références de l'élève, en occurrence les histoires, les contes de fée qui constituent son monde et desquelles ils tirent ses valeurs et ses modèles
- Exploiter l'aspect sensationnel et ludique des histoires numériques pour des raisons éducatives se révèle fort efficace et pragmatique, les instituteurs du français ont constaté l'apport indéniable de ces récits numériques dans l'assimilation des contenus à enseigner aux apprenants.

4.2- Les caractéristiques nécessaires des histoires numériques appropriées aux enfants du cycle primaire:

Les histoires numériques interactives doivent :

- Contenir des images et des scènes colorées et intéressantes pour les enfants.
- Investir l'aspect sensationnel de ces histoires : le visuel (couleurs gaies/formes originales) l'auditif (musique) pour renforcer le suspens dans les péripéties du récit, en plus l'aspect émotionnel et les valeurs morales véhiculées au biais de ces récits éducatifs (telles que le dévouement, la générosité altruisme etc.....)
- explorer les histoires les plus connues de la part de l'enfant et la reformuler numériquement me paraît plus concluant que l'exploitation de celles ignorées Ayant déjà un appui, l'enfant se focalisera sur la langue plus que sur la découverte des événements, Ainsi la fiction sera au service de l'apprentissage

5- La motivation :

La plupart des études qui s'intéressent à l'importance de la motivation pour développer les compétences langagières semblent d'accord sur le fait que la motivation est un facteur primordial pour la réussite scolaire : Alia Hiba, 2017 ; Alison Juillan, 2016 ; Chantal Racine 2016 ; Hussein Taha, 2012 ;

La motivation est un phénomène largement recherché et étudié. C'est un champ qui intrigue beaucoup de scientifiques. Depuis quelques décennies on voit croître rapidement le nombre de recherches sur la motivation au travail, sur la motivation pour faire du sport, sur la motivation en milieu scolaire et récemment sur la motivation de l'apprentissage des langues étrangères. Aujourd'hui on souligne de plus en plus l'importance de l'apprentissage et de la

connaissance des langues étrangères, ce qui pourrait être la raison pour laquelle la motivation pour les langues étrangères attire l'attention des psychologues (Kristina, 2013)

Bien que la motivation fasse le centre des recherches en psychologie et en sciences de l'éducation depuis longtemps, Apprendre une langue étrangère implique une mobilisation de connaissances, de compétences et constitue en même temps un acte d'engagement personnel.

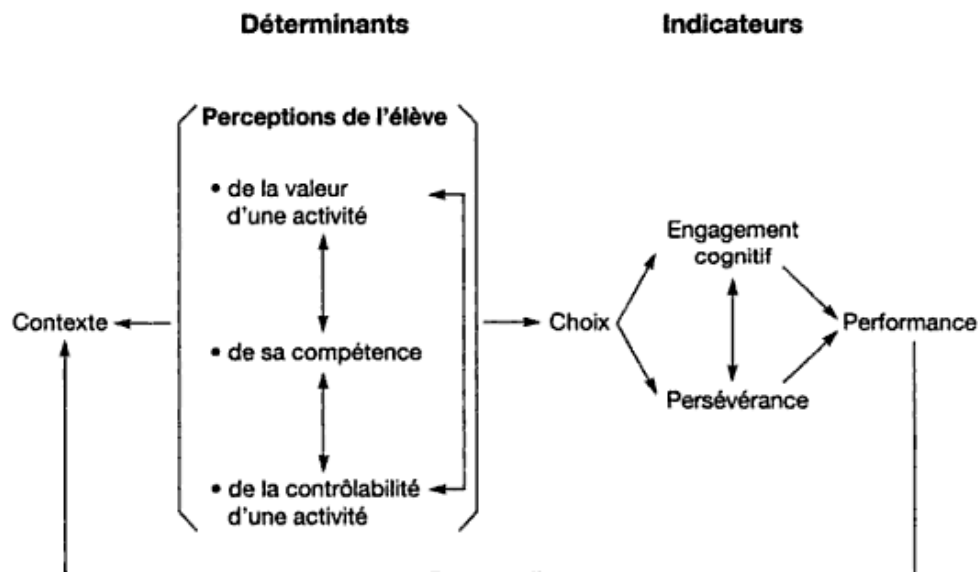
Les enseignants définissent intuitivement la motivation comme " ce qui fait que leurs élèves écoutent attentivement et travaillent fort, cette définition est toutefois trop vague pour que l'on puisse étudier ce phénomène et surtout infléchir sur lui -- qu'est-ce qu'une écoute attentive ? Qu'est-ce qu'un travail fort ? -- De nombreux travaux ont permis d'élaborer la définition suivante : " La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but. " (Viau, 2007, pp. 6-7)

Autrement dit, Le domaine de la motivation dans l'apprentissage d'une langue étrangère a fait l'objet de développements théoriques au cours des dernières décennies. Plusieurs chercheurs ont étudié, de façons différentes et dans des contextes différents, la nature et le rôle de la motivation dans le processus d'apprentissage d'une langue seconde (Domyei, 1994)

Chaque théorie occupée de la question de la motivation a essayé de la définir et de l'expliquer la motivation selon son propre point de vue. Certaines abordent la motivation du point de vue plutôt béhavioriste et les autres du point de vue cognitiviste. Chacune de ces théories a ses points forts et faibles mais aucune ne donne une explication de la motivation complètement satisfaisante. Mais quand même il y a des théories aujourd'hui qui ont une grande importance dans les études de la motivation et qui offrent de nombreuses preuves de leurs postulats (Kristina, 2013, p.6)

Pour la langue étrangère, la motivation présente une problématique particulière dans les études de la motivation. Motiver les apprenants pour une langue étrangère n'est pas le même que motiver les apprenants pour une autre matière scolaire. Comme Dörnyei (1994) a bien expliqué, le problème majeur de l'apprentissage et de la motivation pour une langue étrangère est le fait que la langue est à la fois le système codé enseigné comme une des matières scolaires et une partie inséparable de l'identité des hommes active pendant toutes les activités mentales .

Lorsque notre souci concernant la motivation des élèves dans le domaine de l'enseignement de la langue française comme langue étrangère, alors on ne pas négliger le modèle sociocognitif propose par le pédagogue québécois, Rolland Viau, selon lui, la motivation scolaire influencée par trois types de perceptions : la perception de la valeur d'une activité, la perception de sa compétence à l'accomplir et la perception du contrôle que l'apprenant exerce sur une activité.



Modèle de Vianou de la motivation en contexte scolaire (Source : Vianou, 2007 p.32)

Pour les enfants du cycle primaire qui apprennent la langue française, on pourrait dégager l'absence de la motivation fonctionnelle : sauf cas particulier, où l'histoire familiale, notamment, peut engendrer des attentes spécifiques, cette motivation est très peu développée, il s'agit donc de la faire naître et de lui permettre de se conforter dans les situations pédagogiques, en construisant une relation d'échange avec des pairs, en particulier dans le cadre de projets conjoints que les technologies de l'information et de la communication permettent de favoriser (Véronique, 2006)

Autrement dit, La motivation demeure un concept relatif étant donné qu'on a affaire à des êtres humains, Autrement dit des critères déterminés à l'avance ou (recette préétablie) sont insignifiants et inutiles sauf que des aspects généraux peuvent être indiqués :

- Choisir des thèmes empruntés au contexte, à la réalité immédiate de l'enfant.
- Sélectionner des supports qui correspondent à sa catégorie d'âge (il ne faut pas considérer l'enfance comme une catégorie en bloc, au sein même de l'enfance il y a différentes phases) lesquels supports répondent aux besoins cognitifs de l'enfant mais également psychologiques.
- La forme du support ou sa modalité est déterminante

Finalement, chez les enfants du cycle primaire, il n'y a pas de motivation à long terme, l'élève ignore à quelles fins il apprend une langue étrangère, ou du moins, il n'a qu'une idée vague de ce qu'elle lui devra.

Pour toutes ces raisons, on doit adapter notre enseignement à leurs âges, en changeant notre cours et en modifiant notre façon d'enseigner, c.à.d. que plus la modalité du support est ludique plus elle suscite l'intérêt de l'enfant, l'image, le mouvement et la chanson, l'histoire numérique réunit les trois- sont très efficaces pour la motivation.

Le cadre pratique de l'étude

Cette étude a pour objet de développer les compétences de l'interaction verbale chez les enfants du cycle primaire à partir de l'utilisation des histoires numériques interactives, elle vérifie aussi à quel point les histoires numériques participent-elles à renforcer la motivation envers l'enseignement du français ? Pour arriver à son but, le chercheur a suivi les démarches pratiques suivantes :

1- L'étude pilote : Questionnaire destiné aux inspecteurs et aux enseignants :

Dans le cadre de cette étude, des interviews ont été menés avec les inspecteurs et les enseignants du français au cycle primaire de langues pour rassembler le maximum d'informations qui tournent autour de la place de l'interaction verbale et la motivation des élèves dans la classe, à cet effet, un questionnaire leur a été présenté, ce questionnaire comprend 10 questions (Annexe 1), les résultats obtenus indiquent que :

- Cette étude laisse entendre que les programmes officiels égyptiens s'intéressent davantage à l'écrit au détriment de l'oral tout en négligeant l'interaction.
- Les enfants du cycle primaire sont incapables de communiquer de façon efficace dans des interactions spontanées.
- Beaucoup d'enseignants du français sont unanimes pour souligner la passivité des élèves en classe,
- Le programme scolaire ne répond pas aux besoins psychologiques et langagiers de cette période d'âge.
- L'enseignant lui-même qui toujours joue le rôle d'initiateur des échanges.
- La nécessité d'intégrer de différentes stratégies que les méthodes traditionnelles pour développer les compétences de l'interaction verbales et renforcer la motivation chez les jeunes apprenants.

2- Le choix de l'échantillon de l'étude :

L'échantillon de cette étude est constitué d'un seul groupe expérimental de 30 parmi les élèves de la cinquième année du cycle primaire aux deux écoles primaires de langues : (Al Zahraa et le Franciscain)

3- Les instruments de collecte utilisés :

3.1- Une grille des compétences de l'interaction verbales :

L'objectif principal est d'identifier les compétences de l'interaction verbale nécessaires aux enfants du cycle primaire de langues, pour arriver à la version finale de cette grille, le chercheur est passé en revue les livres, les références et les documentations pédagogiques qui touchent directement le sujet de l'étude. Pour assurer la validité à la grille, le chercheur l'a soumis aux membres de jury et a fait les rectifications, la version finale est constituée de deux axes : la relation sociale et la relation interlocutive, chacun comprend des indicateurs spécifiques (Annexe 2)

3.2- la grille d'observation de l'interaction verbale de Falanders(Annexe 3)

3.2.1- L'hypothèse de Flinders :

Le développement du potentiel d'apprentissage des élèves est inversement proportionnel à leur degré de dépendance, Elle permet de relever les enchaînements d'interactions verbales enseignant-élèves

3.2.2- Catégories de Flanders :

- Influence indirecte
- Influence directe
- Discours de l'élève
- Silence
- **influence indirecte du professeur :**
 - Accepte les sentiments de l'élève
 - Loue ou encourage de l'élève
 - Accepte ou utilise les idées des élèves
 - Pose des questions à propos du contenu.
 - Fait un exposé.
- **Influence directe de l'enseignant :**
 - Donne des directives (ordres)
 - Critique ou en appelle à son autorité (visant à changer le comportement inacceptable de l'élève, sanctionner...)
- **Discours de l'élève :**
 - Répond aux questions et aux sollicitations de l'enseignant.
 - Prend spontanément la parole (intervention sans autorisation de l'enseignant)
- **Silence :**
 - Silence ou confusion

3.2.3- Règles d'utilisation de la grille de Flanders :

L'observateur note (soit en direct soit grâce à un enregistrement) le numéro d'une catégorie toutes les trois secondes, et ce, pendant 5 à 10 minutes, pour cette notation il suit certaines règles :

- Si l'observateur hésite entre plusieurs catégories, il choisit la catégorie la plus éloignée de la catégorie centrale (5). Cela ne vaut que dans la mesure où la grille est construite comme une échelle. Cependant cette règle ne s'applique pas si l'une des catégories possibles est la catégorie 10 qui ne doit jamais être utilisée quand une autre catégorie peut intervenir. Cette règle vise à augmenter la quantité d'informations recueillies, les catégories éloignées du centre étant souvent peu représentées.
- Si le comportement du maître est constamment directif ou constamment non directif, et si pour une intervention, on hésite entre une catégorie « directive » et une catégorie « non directive », choisir la catégorie s'accordant avec ce qui précède.

- L'observateur essaye de ne pas se laisser influencer par ses propres tendances ou par les intentions du maître : si, le maître essayant d'être spirituel, cela est ressenti par les élèves comme une critique à leur égard, on utilisera la catégorie 7 (cela pose évidemment un problème : comment déterminer l'effet d'une intervention ?)
- Si plus d'une catégorie intervient pendant l'intervalle de 3 secondes, il faut noter toutes les catégories. Si une seule catégorie est présente pendant 9 secondes, la noter 3 fois (Balize J. 1975 pp.81-89)

3.2.4- Collecte de données de la grille de l'interaction verbale de Flanders:

- On a calculé le pourcentage de temps consacré à chacune de catégories.
- On a calculé le rapport du temps consacré à certaines catégories au temps consacré à d'autres catégories.

Taux du discours du maître :

On a calculé le pourcentage du discours du maître à partir de calculer le total des événements des colonnes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en le divisant par le total des événements dans toutes les colonnes.

$$\frac{1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7}{1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10} \times 100$$

Taux du discours de l'élève :

On a calculé le pourcentage du discours de l'élève à partir de calculer le total des événements des colonnes 8,9 en le divisant par le total des événements dans toutes les colonnes.

$$\frac{8 + 9}{1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10} \times 100$$

Taux du silence et de la confusion :

On a calculé le pourcentage du silence et de la confusion à partir de calculer le total dans la dixième colonne en le divisant par le total des événements dans toutes les colonnes.

$$\frac{10}{1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10} \times 100$$

Taux de la réaction du maître au discours de l'élève :

On l'a calculé à partir de calculer le total des événements des colonnes 1, 2, 3 en le divisant par le total des événements dans les colonnes 1, 2, 3, 6, 7

$$\frac{1 + 2 + 3}{1 + 2 + 3 + 6 + 7} \times 100$$

Taux des questions du maitre :

On l'a calculé à partir de calculer le total des événements de la quatrième colonne en le divisant par le total des événements dans les colonnes 5, 6.

$$\frac{4}{5+6} \times 100$$

Taux de l'initiative de l'élève :

On l'a calculé à partir de calculer le total des événements de la neuvième colonne en le divisant par le total des événements dans les colonnes 8, 9.

$$\frac{9}{8+9} \times 100$$

3.2.5- Pourcentages standard chez Flanders:

- Discours de l'enseignant 68%
- Silence et confusion 11/12 %
- Initiative immédiate de l'enseignant 60 %
- Questions immédiates de l'enseignant 44 %
- Stabilité de l'élève 25/40 %
- Discours de l'élève 20 %
- Réponse de l'enseignant 42 %
- Questions de l'enseignant 26 %
- Initiative de l'élève 34 %

Tableau (1) Grille de Flandres :

Le maître	influence non directive	<p>1- Accepte des sentiments : accepte et clarifie le climat affectif des élèves d'une manière non répressive. Les sentiments peuvent être soit positifs soit négatifs. Les intuitions et les souvenirs sont inclus.</p> <p>2- Loue ou encourage : fait l'éloge ou encourage l'élève pour sa conduite ou ses activités. Les plaisanteries destinées à relâcher la tension sans viser un individu, les hochements de tête. Les toussotements, les remarques comme « continuez » sont compris dans cette catégorie.</p> <p>3- Accepte ou utilise des idées de l'élève : clarifie, construit ou développe les idées ou les suggestions de l'élève. A mesure que le maître met en avant ses idées, on passe à la catégorie.</p> <p>4- Questionne : pose une question sur le fond ou la méthode dans le but de faire répondre un élève.</p> <p>5- Fait cours : donne des faits ou des opinions sur le fond ou la méthode, exprime ses propres idées, pose les questions historiques.</p> <p>6/ donne des directives : directives, commandements, ordres que l'élève doit exécuter.</p>
------------------	--------------------------------	---

Influence directive	<p>7- Critique ou justifie : déclarations destinées à faire passer l'élève d'un comportement inacceptable à un comportement acceptable : élever la voix, expliquer pourquoi le maitre fait ce qu'il fait, avec une référence egocentrique accentuée.</p> <p>8- Répond « au maitre, le maitre prend l'initiative et sollicite le contact avec l'élève.</p> <p>9- L'élève a l'initiative de la parole : discours des élèves dont ils ont l'initiative. Si donner la parole est seulement indiquer celui qui peut parler, l'observateur doit décider si l'élève avait l'intention de parler. Si tel est le cas, utiliser cette catégorie.</p> <p>10- Silence ou confusion : pause courtes, moment de silence et moments de confusion où la communication ne peut être comprise par l'observateur.</p>
L'élève	

3.2.6- Application de la grille de Flanders:

- Enregistrer les interactions à l'aide d'un enregistreur sur au moins minutes ou en direct si on est suffisamment familiarisé.
- Retranscrire l'ensemble des paroles à l'écrit
- Séquencer toutes les 3 sec ou 5 sec à l'aide d'un chronomètre (ou diviser en unités temporelles)
- Attribuer un numéro de catégorie à chaque unité de temps (de 1 à 10 par exemple). Si on hésite entre catégories on indique la plus éloignée de la catégorie médiane.
- Combiner les interactions 2 par 2
- Placer les combinaisons dans une matrice (tableau à 2 entrées)

4- Elaboration des histoires numériques :

4.1- Objectif générale des histoires numériques :

L'objectif général des histoires numériques dans cette étude est de développer les compétences de l'interaction verbale et de renforcer de la motivation d'accomplissement chez les enfants du cycle primaire aux écoles de langues.

4.2- Les sources des histoires numériques :

Pour choisir et élaborer les histoires numériques interactives, le chercheur a revu les livres, les revues et les études antérieures qui se sont intéressés aux histoires numériques par ex. :

Llda Ladeira¹, Gary Marsden¹, and Lesley Green (2011). Designing Interactive Storytelling: A Virtual Environment for Personal Experience Narratives. IFIP International Federation for Information Processing

Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In 3rd Twente Student Conference on IT. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede, February

4.3- Le contenu des histoires numériques :

Pour arriver à son but, le chercheur a choisi quatre histoires numériques interactives en vue de développer les compétences de l'interaction verbale : Les petites princesses ; La grenouille ; Le petit bonhomme ; et L'arbre au grand cœur (Annexe 4).

4.4- Le déroulement des histoires numériques :

L'enseignement des histoires numériques aux élèves du cycle primaire des langues a duré 6 semaines en premier semestre de l'année 2020 à partir le 1^{ère} janvier jusqu'à 14 février à lieu deux rencontres chaque semaine.

5- Echelle de la motivation :

5.1- Objectif de l'échelle :

L'objectif primordial de cette échelle est de mesurer la motivation des enfants du cycle primaire – public visé - envers l'enseignement de la langue française avant et après l'utilisation des histoires numériques interactives.

5.2-- Elaboration de l'échelle :

Pour élaborer cette échelle de motivation, le chercheur a consulté des études antérieures, et des livres de psychologie, on a suivi la méthode de lycarte à 5 niveaux : toujours, souvent, habituellement, parfois, jamais (Annexe 5)

5.3- Composition de l'échelle de la motivation :

La motivation se manifeste sous divers niveaux tels que :

- Niveau de l'enthousiasme qui comprend 8 éléments.
- Niveau de la persévérance qui comprend 8 éléments.
- Niveau de la performance qui comprend 8 éléments.
- Niveau de la perception du temps qui comprend 8 éléments.
- Niveau de la compétition qui comprend 8 éléments.

5.4- Validité de l'échelle :

Pour assurer la validité de l'échelle, le chercheur a présenté celle-ci au jury -spécialiste en psychologie et en didactique des langues étrangère - à la lumière de leurs opinions, le chercheur a fait les modifications nécessaires qui se sont limité à :

- Supprimer quelques items qui ne sont pas convenable pour les enfants à cet âge.
- Supprimer quelques items qui n'appartiennent pas à la dimension visée.

- Transférer certains items à une autre dimension.
- Ajouter d'autres items s'il y a lieu.

Pour mesurer le degré de concordance entre le jury, le chercheur a utilisé l'équation de **Cooper** qui a montré un degré d'agrément entre les arbitres avec un pourcentage de 88 %.

5.5- Le temps moyen de l'échelle :

On a calculé le temps de l'application de la mesure à partir de l'équation suivante :

$$D = \frac{D1+D2}{2}$$

a

D : La durée.

D1 : Le temps pris par l'apprenant qui a fini en premier.

D2 : Le temps pris par l'apprenant qui a fini en dernier.

$$D = \frac{40 + 30}{2} = 35 \text{ minutes}$$

a

Alors le moyen du temps est 35 minutes avec 5 minutes pour donner la chance aux apprenant pour lire les consignes, alors le temps demandé pour répondre = 35+5 = 40 minutes.

5.6- Correction de l'échelle :

Les items	toujours	souvent	habituellement	parfois	jamais
positifs	5	4	3	2	1
négatifs	1	2	3	4	5

5.7- Procédures d'application de l'échelle de la motivation :

- Elaborer une échelle de la motivation ;
- Présenter l'échelle au jury ;
- Modifications de l'échelle à la lumière de leurs opinions ;
- Appliquer une étude pilote pour mesurer : la durée, la fidélité et la validité de la mesure ;
- Appliquer la mesure de la motivation ;
- Enseigner le programme aux enfants (membres de l'échantillon);
- Appliquer l'échelle de la motivation ;
- Analyse et interpréter les résultats.

Les résultats et leurs interprétations

Dans cette partie, le chercheur a vérifié et interprété statiquement les résultats obtenues avant et après de l'emploi des histoires numériques interactives pour bien vérifier la validité de trois hypothèses.

Vérification de la première hypothèse :

Il existe des différences statistiquement significatives entre la moyenne des pourcentages des élèves (échantillon de l'étude) à la grille d'observation (l'interaction verbale Flanders) avant et après l'utilisation des histoires numériques interactives en faveur du post application.

Pour vérifier cette hypothèse, le chercheur a étudié la relation entre les différences des pourcentages de l'interaction verbale dans la classe et le taux standard de Flanders comme suit :

Tableau (2) : les résultats relatifs au pré application de la grille d'observation de Flanders

les dimensions	Taux standard de Flanders	Taux du pré application
Discours de l'enseignant	68%	76 %
Discours de l'élève	20%	11%
Silence confusion	11/12%	28.6%
Réponse de l'enseignant	42%	35.2 %
Initiative immédiate de l'enseignant	60%	52.5 %
Questions de l'enseignant	26%	18.3%
Questions immédiates de l'enseignant	44%	32%
Initiative de l'élève	34%	21.9%
Stabilité de l'élève	35/40 /%	20%

A partir du tableau déjà cité, on voit clairement qu'il existe des différences statistiquement significatives entre les pourcentages standards de Flandres et les pourcentages obtenues pour toutes les dimensions en observant l'interaction verbale dans la classe, ce qui montre que le climat de la classe se caractérise d'un certain autoritarisme et la domination des directives de l'enseignant tout en privant l'élève de son droit de s'exprimer librement, ce climat indique l'hésitation des élèves à prendre l'initiative pour répondre aux questions, ce pourquoi le chercheur utilise les histoires numériques interactives en vue d'éviter les points faibles dans la formation des élèves du cycle primaire de langues pendant leur enseignement du français.

Tableau (3) L'analyse statistique du post application de la grille d'observation.

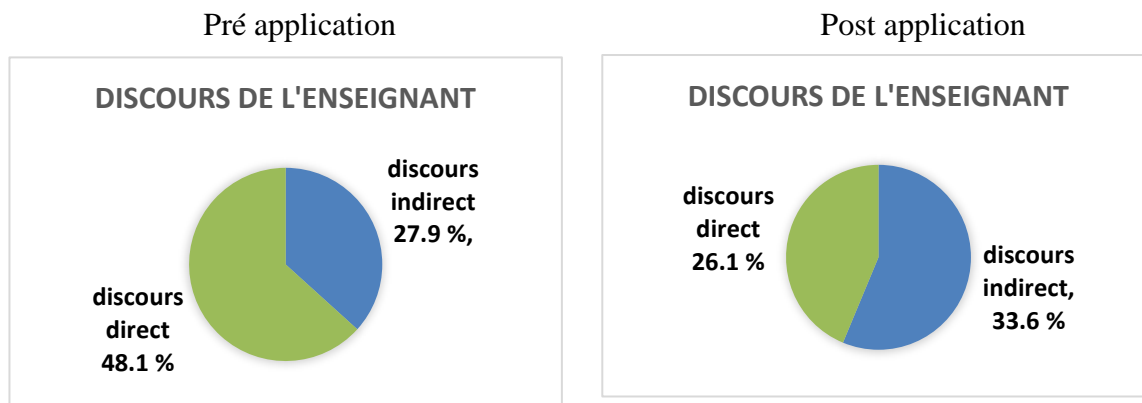
Verticale Horizontale		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Accepte des sentiments	Loue ou encourage	Accepte ou utilise des idées de l'élève	Questionne	Fais cours	Donne des directives	Critique ou justifie	répond	L'élève a l'initiative de la parole	Silence ou confusion
		Discours de l'enseignant							Discours de L'élève		
		Non directif				Directif					
1	Accepte des sentiments	1	4	2	٢	2	2	3	2	1	1
2	Loue ou encourage			1	1	1	1	1	2	3	
3	Accepte ou utilise des Idées de l'élève	1	3	2	٢	1	1			3	
4	Questionne	3		4	٤	1			2	3	3
5	Fais cours		4	2	٣	16	2	1	1	3	4
6	Donne des directives	3	1	2	1	2		1	2	2	1
7	Critique ou justifie	4		1	٢	2	1	5	2	4	1
8	Répond	3	1	2	٥	2	2	3	13	3	1
9	L'élève a l'initiative de la parole	3		2	٤	4			8	14	
10	Silence ou confusion		1	2	١		2	2			11
Total		18	14	20	٢٣	31	11	16	32	36	22
Pourcentage pour chaque catégorie		8 %	6.2 %	8.9 %	10.3 %	15.3.2%	٤.٧ %	6.8 %	14.3 %	16.1 %	9.8 %
Total		75				58			68		22
Pourcentage du comportement		33.6 %				26.1 %			30.4 %		9.8 %
		58.2 %							40.3 %		
Pourcentage d'influence directive et indicative		57.6 %				44.6 %					

Tableau(4) Tableau récapitulatif du pré/post application de la grille d'observation de Flanders

	Taux de Flanders	Taux du pré application		Taux du post application	
		Direct	Indirect	Direct	Indirect
Discours de l'enseignant	68%	48.1%	27.9%	26.1%	33.6%
Discours de l'élève	20%	11%		30%	
Silence et confusion	11/12%	28,6 %		9.8 %	
Réponse de l'enseignant	42%	35.2 %		65 %	
Initiative immédiate de l'enseignant	60%	52.5 %		85.7 %	
Questions de l'enseignant	26%	18.3%		54.7%	
Questions immédiates de l'enseignant	44%	32%		37.2%	
Initiative de l'élève	34%	21.9%		52.9%	
Stabilité de l'élève	35/40 /%	20 %		42.7 %	

En vérifiant le tableau déjà cité qui représente le pré/post application de la grille d'observation de Flandres, on peut prouver le suivant :

Discours de l'enseignant : Le taux du discours de l'enseignant après l'emploi des histoires numériques interactives égale (59.6 %), 33.6% pour le discours indirect et 26.1 % pour le discours direct.



Graphique (1) Taux du discours de l'enseignant direct/indirect avant et après l'application

Un regard attentif sur les résultats du pré application relevés dans le tableau (4) et représentés par le graphique (1), on constate des taux insatisfaisants et surtout en ce qui concerne le taux du discours direct de l'enseignant qui est le plus présenté par 48.1 %, ce qui indique que les comportements verbaux de type influence directe favorisent la domination de l'enseignant et le manque d'intérêt qu'il porte vis-à-vis de ses élèves. En revanche, les comportements verbaux de type influence indirect – au post application- sont les plus présentés par un taux de 33.6%, ce qui montre un climat qui favorise les interactions entre les élèves et l'enseignant celui qui adopte une attitude démocratique dans la classe.

Discours de l'élève : Le discours de l'élève représenté par un taux de 30 % indique que les élèves apprennent mieux, et ont des attitudes plus favorables à l'égard de l'enseignant, ils possèdent aussi la capacité d'exprimer leurs idées, et que ces idées sont remarquables et utilisées dans la classe.

Silence ou confusion : Pendant lesquels on ne peut déterminer qui parle, le taux représente 9.8 %, ce taux est moins du taux de Flanders (11/12 %), cela nous montre que les élèves prennent l'initiative pour répondre aux questions sans hésitation.

Réponse de l'enseignant : Elle représente 65 %, ce taux indique que l'enseignant adopte un comportement indirect qui reflète un enseignant capable de créer un climat d'apprentissage susceptible de déclencher chez son apprenant l'intérêt et la motivation.

Initiative immédiate de l'enseignant : 85.7 %, ce taux est plus élevé que le taux standard de Flanders (60 %), Ce qui indique l'influence des contenus de la part de l'enseignant sur la participation efficace des élèves.

Questions de l'enseignant : Les questions produites par l'enseignant pendant le cours est l'un des critères déterminant la nature de relation entre l'enseignant et l'apprenant, dans cette expérience ces questions sont représentées par un taux de 54.7 %, tandis que le pourcentage standard de Flanders est 26%, cela nous montre que l'enseignant s'intéresse beaucoup aux activités orale que les activités écrites.

Question immédiates de l'enseignant : Le taux est plus proche que le taux standard de Flanders (37.2 %) ce qui reflète un enseignant capable de réutiliser les idées des élèves dans des nouvelles situations d'enseignement.

Initiative de l'élève : Le taux de l'initiative de l'élève 52.9 %, ce taux dépasse indéniablement les taux maximaux de Flanders (34 %), Ce qui nous indique que les élèves sont naturellement, du côté de l'assimilation plus qu'à la mémorisation.

Stabilité de l'élève : La stabilité de l'élève indique la durée que l'élève passe dans la catégorie, le taux de stabilité de l'élève dans cette étude est 42.7 %, tandis que le taux standard de Flanders est 35/40 %, Ce qui montre que l'élève s'intéresse beaucoup à la participation efficace dans la classe, autrement dit, la diminution de ce taux par rapport au taux standard de Flanders indique que la seule obsession de l'élève est de répondre aux questions de l'enseignant Ainsi, il perd de vue toutes les autres éventualités offertes par les contenus et se prive fâcheusement des maintes potentialités et opportunités d'apprentissage.

Vérification de la deuxième hypothèse :

Il existe une différence statistiquement significative entre la performance des élèves en utilisant les histoires numériques interactives et le degré de leur motivation traduit par leurs notes à l'échelle de motivation.

Tableau (5) les résultats relatifs au pré/post application de l'échelle de la motivation

N	Moyenne arithmique	Divergence	Degré de liberté	Valeur de "t"		Seuil de significativité
				T calculée	T tabulée	
30	120.17	177.3	50	2.18	2.01	0.05
30	112.0	184.6				

Suite aux résultats obtenus ci-dessus, nous remarquons des différences statistiquement significatives entre la performance des élèves en utilisant les histoires numériques interactives et le degré de leur motivation traduit par leurs notes à l'échelle de motivation au niveau 0.05. ce qui montre un climat interactif et coopératif dans la classe qui représente l'apprenant comme le centre du processus éducatif, ils indiquent aussi l'échange des idées et des opinions au sein du même groupe, Grace à l'emploi des histoires numériques interactives qui a créé une atmosphère d'apprentissage efficace et confortable, en même temps il a augmenté l'harmonie de l'élève avec son professeur et avec leur pair.

Vérification de la troisième hypothèse :

Il y a des différences significatives entre la moyenne des notes des garçons et celle des notes des filles au questionnaire de motivation avant et après l'utilisation des histoires numériques interactives en faveur des filles

Tableau (٦) les résultats relatifs au pré/post application de l'échelle de la motivation (Garçons/Filles)

Genre	Moyenne arithmique	Écart- type	Valeur de « t »	Seuil de significativité
Garçons (15)	10.93	1.89	3.14	0.05
Filles (15)	11.61	1.80		

L'analyse des données mentionnées dans le tableau ci-dessus montre que les filles sont plus motivées que les garçons, ces résultats correspondent avec les résultats des plusieurs d'études qui ont remarqué certaines différences dans la motivation selon le genre (garçons/filles), Parmi les travaux qui relèvent de cette perspective, citons ceux de **Chantal Racine, 2016 ; Roy 2013 ; Roy et al. 2012, Litalien et al. 2010 ; Boisvert, J. 2008 ; Roy 2003 , Terrill et Ducharme 19997**, qui résument les principaux traits distinctifs entre filles et garçons : les filles aiment davantage étudier, elles consacrent beaucoup plus de temps à leurs devoirs et à leurs leçons, et elles sont plus nombreuses à effectuer des lectures et des travaux scolaires non obligatoires, tandis que les garçons auraient davantage d'attitudes négatives envers les études, invoquant davantage que les filles le manque de motivation et de discipline.

Recommandations et suggestions :

A la lueur des résultats obtenus dans cette étude, le chercheur peut formuler les recommandations et les suggestions suivantes :

- L'enseignement d'une langue étrangère est un processus actif qui exige l'emploi de stratégies qui doivent permettre aux élèves de développer des habiletés à utiliser la langue comme instrument d'interaction.
- Les programmes scolaires doivent adopter des attitudes et des comportements qui développent les pouvoirs de perception et de raisonnement chez les apprenants.
- L'enseignant n'est pas censé d'étaler des connaissances devant son élève, Il est appelé à aider celui-ci à accéder au sens à travers des situations d'apprentissage efficaces et motivantes, un prof qui domine la classe est peut-être brillant scientifiquement, mais en terme de pédagogie, il a besoin d'affiner ses atouts
- Les histoires numériques interactives doivent avoir une qualité pédagogique plus importante au cycle primaire, car elles sont tout à fait appropriées aux besoins des élèves dans cette cycle, elles contribuent aussi à renforcer la motivation chez les jeunes élèves.
- La motivation des élèves est la responsabilité de tous et surtout l'enseignant qui a le rôle primordial à motiver les élèves.
- La nécessité de faire attention aux besoins psycholinguistiques de l'apprenant.
- Il serait pertinent d'exécuter d'autres études portent sur l'utilisation des histoires numériques interactives pour développer d'autres compétences dans des différents cycles scolaires, ainsi que, pour chercher profondément les causes des divergences entre les garçons et les filles en ce qui concerne la motivation envers l'enseignement du FLE.

Conclusion :

La négligence de la fortification de l'autonomie a donné naissance à des élèves passifs, timides, incapables de s'exprimer, anxieux, dépourvus de toute créativité. Ces comportements et ces attitudes les bloquent tragiquement, notamment au cours des activités qui exigent, de fait de leurs nature, plus d'initiative, de confiance en soi même, c'est pourquoi on doit adapter des activités motivantes et des sujets qui favorisent l'interaction verbale entre l'élève et l'enseignant et les élèves eux- mêmes. Dans cet esprit, cette étude vient d'assurer que la classe est un espace interactionnel où se croisent constamment les rôles de l'enseignant et les motivations des apprenants, l'essentiel c'est de sécuriser les élèves pour qu'ils arrivent à dépasser leurs inhibitions, leurs difficultés et leurs erreurs. Les résultats obtenus dans cette étude peuvent ouvrir d'importantes perspectives pour l'emploi des nouvelles technologies en ce qui concerne l'enseignement du FLE.

BIBLIOGRAPHIE :**Références en français :-**

Berbain, Alexandra (2018). Etude des interactions verbales entre des élèves et leur professeure dans le traitement de conflits. La part du langage dans la rencontre de l'Autre au sein d'une institution scolaire pluriculturelle, thèse de doctorat non publiée, Université de Rouen , France.

Boisvert, J. avec la collaboration de J. Paradis. (2008). La motivation chez les garçons et les filles en Sciences humaines, rapport de recherche PAREA, Saint-Jean-sur-Richelieu, Cégep Saint-Jean-sur-Richelieu.

Blaize J. (1975). Comment décrire les interactions en classe grilles d'observation de la communication. In: Repères pour la rénovation de l'enseignement du français à l'école élémentaire, n°33.

Chantal Racine (2016). Stratégies pédagogiques et leur effet sur la motivation et l'engagement des étudiants en sciences au collégial, Maitrise en Sciences de l'éducation, Faculté d'éducation, Université de Sherbrooke, Canada

Cicurel, F. (2002). La classe de langue un lieu ordinaire, une interaction complexe, In Aile, activités conversationnelles en classe de L2, disponible sur : <http://www.marges-linguistiques.com>, dernière visite 9/11/2019.

Émilie Corriveau (2018). Raconter des histoires à l'ère du numérique, Collaboration spéciale 24 mars 2018, disponible sur : <https://www.ledevoir.com/societe/science/523188/raconter-des-histoires-a-l-ere-du-numerique>, dernière visite le 1/1/2020.

Ez El Arab, Mahmoud (2015). Effet d'utilisation des histoires numériques sur le développement des compétences de la compréhension orale en français chez les élèves du cycle primaire aux écoles des langues " journal of arabic studies in education & psychology (asep) number 57, part 2, january.

Flanders, Ned (1970) . «*Analyzing teaching behavior*». copyright by Addison Wesley publishing companying. u.s.a.

Fraisse, F. Piaget, J: "*Traite de psychologie expertement*", T.V (P.U.F.)

Ghouli, Mohammed (2011). Interaction verbale en classe de langue en Algérie : états des lieux et perspectives cas des élèves de 4ème année moyenne, faculté des lettres et langues, université kasdi merbah –algérie.

Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In 3rd Twente Student Conference on IT. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede, February

Hamel Hana (2015). L'interaction verbale en classe de FLE, cas des étudiants de la première année français de l'université de Mohamed khider de biskra, magistère non publiée, Faculté des lettres et des langues. Algérie.

Hassan, Mona (2016). Utilisation des histoires numériques pour acquérir le vocabulaire français chez les élèves du cycle primaire aux écoles de langues, thèse de magistère non publiée, faculté de pédagogie, université de Damiette, Egypte.

Hiba, Allia (2017). L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire), thèse de magistère non publiée, Faculté des lettres et des langues, Université Larbi Tebessi-Tebessa, Algérie.

Juillan, Alison (2016). La motivation en classe d'anglais : comment donner aux élèves l'envie d'apprendre ? , Magistère, école supérieur du professorat et de l'éducation, université de Grenoble Alpes, France

Kristina Kremenjaš (2013). Motivation pour l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), thèse de maîtrise, Faculté de philosophie et de lettres, Université de Zagreb.

Llda Ladeira¹, Gary Marsden¹, and Lesley Green² (2011). Designing Interactive Storytelling: A Virtual Environment for Personal Experience Narratives. IFIP International Fédération for Information Processing

María Isabel (2010). Analyse d'interactions en classe de français langue étrangère pour adultes, Pedagogical Magazine.

Merazga Ghazala(2009). La promotion du plurilinguisme et du culturel par le Cadre Européen Commun de Référence, Synergies Algérie n° 5.

Miloud Torchi (2013). Le rôle des interactions verbales dans le processus d'apprentissage du français langue étrangère. Cas de la classe de terminale du lycée leghouil Menfoukh, faculté des lettres et des langues, université Mohamed kheider, Algérie.

Nassima Telidjene (2016) Le Rôle des Interactions Verbales dans le Développement de la Compétence Communicative en Classe de FLE Cas des élèves de 4ème année moyenne, thèse de magistère non publiée, Faculté des Lettres et des Langues, Université Larbi Ben M'Hidi, Oum El Bouaghi, Agerie.

Pekarek, S.(2003). Formes d'interaction et complexité des tâches discursives dans des activités conversationnelles en classe de L2, disponible sur : <http://www.marges-linguistiques.com>, dernière visite 9/11/2019.

Roy, J. (2013). La réussite scolaire dans les cégeps. La contribution des facteurs exogènes à l'éducation. Thèse de doctorat, Département de sociologie, Université Laval (Québec, Canada).

Roy, J., Bouchard, J. et Turcotte, M. A. (2012). Identité et abandon scolaire selon le genre en milieu collégial. Rapport de recherche PAREA, Québec : Cégep de Ste-Foy. Litalien, D., et Guay, F. (2010). Validation d'un modèle motivationnel des aspirations professionnelles. Canadian Journal of Education, 33(4).

Roy, J. (2003). « Les logiques sociales qui conditionnent la réussite en milieu collégial ». Pédagogie collégiale, vol. 17, n o 1 (octobre).

Sandra Canelas-Trevisi(2002). L'étude des interactions en classe de français langue étrangère et langue maternelle : deux « didactiques » au banc d'essai. Revue Française de Pédagogie, n° 141, octobre-novembre-décembre 2002.

Taha, Hussein (2012). Effet de l'apprentissage de l'écoute via des sites Web sur la motivation des apprenants de FLE à la faculté de Pédagogie de Sohag. Revue pédagogique de Sohag, N.32, Sohag, Egypte.

Terrill et Ducharme, (1997). L'évolution de la population étudiante à l'université : Facteurs explicatifs ; presse de l ; Université du Québec.

Véronique CASTELLOTTI (2006). Des enfants et des langues : orientations pour une éducation plurilingue par, Enseigner le français langue étrangère à l'école primaire : méthodes et pratiques, ACTES de la Journée d'étude du 21 octobre.

Viau, R. (2007). *La motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck.

Vygotsky, L S.(1985) : "*Pensée et langage*", Paris. Terrains/Éditions Sociales.

Références en anglais :-

Ahmed, Hoda (2017). The effect of using interactive digital storytelling on developing some listening comprehension skills for preschool children, M.A non-published, Faculty of education, AIN Shams university, Egypt.

Dogan, Bulent (2007), Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. Unpublished Ph.D. Dissertation, University of Houston, U.S.A.

Dörnyei. Z. (2001). Motivational Strategies in the Language Classroom, Cambridge University Press. Disponible sur : <http://www.slideshare.net/carlachavez/motivatonalstrategies>, dernière visite 1/12/2019

Dörnyei, z. (1994) Motivation and motivating in the foreign language classroom, the modern language journal, vol. 78, no 3, p. 273-284; disponible sur : <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1540-4781.1994.tb02042.x/abstract>, dernière visite le 24 novembre 2019

Mohamed, Amani (2015). The Effectiveness of Teaching Digital Stories in Developing EFL Primary Pupils' Speaking Skill, unpublished M.A, Faculty of education, AIN shams university, Egypte.

Piaget, Jean. (1969) : "*Psychology and pedagogy*", Paris. Éditions Denoël.

Robin, B. (2006). " The Educational Use of Digital Storytelling". In C.Crawford et al. (Eds.), Proceedings of Society For Information Technology & Teacher Education International Conference 2006(pp.709-716). Chesapeake, VA : AACE.

Robert Sarrasin (1984). Problématique des interactions verbales entre élèves, Revue des sciences de l'éducation, Volume 10, numéro 3,

Viau. R. (2009). *La motivation en contexte scolaire*. 2e édition. Belgique : Éditions du Renouveau pédagogique, Inc.

Références en arabe :-

عبدالرحمن، سامى (٢٠١٧). فاعلية القصص الرقمية فى تدريس مقرر اللغة الإنجليزية على تنمية مهارات الاستماع لتلاميذ الصف الرابع الابتدائى بمدينة الرياض، المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية س ١٨ ، ٥٧٤

وليد يوسف وآخرون (٢٠١٦). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية- أكتوبر ٢٠١٦ - ج ٢، ع ٢٩ أكتوبر

استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات التفاعل اللفظي و تعزيز الدافعية لدى اطفال المرحلة الابتدائية للغات

د. هانى عبد الفتاح شوره أبو زيد

مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس اللغة الفرنسية بكلية التربية جامعة المنيا

الملخص

يعد تعليم اللغات الاجنبية عملية نشطة تهدف بالاساس الى استخدام اللغة كوسيلة للتفاعل بشتى جوانبه، تتطلب هذه العملية استخدام استراتيجيات ووسائل مستحدثة تلبى الاحتياجات النفسية واللغوية للمتعلمين، ومن بين هذه المستحدثات التكنولوجية نجد القصص الرقمية التفاعلية بما تتضمنه من عناصر تشويقية جذابة، من ناحية اخرى فان طفل المرحلة الابتدائية يعد من المتعلمين ذوى المتطلبات النفسية/اللغوية الخاصة التى تحتاج الى طبيعة تدريسية مختلفة نظرا لضعف الدوافع لتعلم اللغة الاجنبية، من اجل ذلك هدفت هذه الدراسة الى التعرف على فاعلية استخدام القصص الرقمية التفاعلية لتنمية مهارات التفاعل اللفظي وتعزيز دوافع تعلم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وحتى يتحقق هذا الهدف استخدم الباحث اسلوب فلاندرز لتحليل التفاعل اللفظي وهو من الاساليب المعروفة جيدا لدى التربويين، كما اعد الباحث قائمة بمهارات التفاعل اللفظي اللازمة لاطفال هذه المرحلة، كما اعد الباحث ايضا مقياسا لقياس الدافعية لدى الاطفال ثم قام بتطبيق هذه الادوات قبل وبعد استخدام القصص الرقمية التى تم اختيارها واعدادها لتلائم وطبيعة عينة التلاميذ (٣٠ طفل / مجموعة واحدة) وقد أظهرت نتائج البحث - الذى تبنى فيه الباحث المنهج شبه التجريبي- فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى درجات التلاميذ فى التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، كما اظهرت نتائج البحث ارتفاعا ملحوظا فى مستوى الدافعية لدى مجموعة البحث، وقد ارجع الباحث هذه الفروق الى استخدام القصص الرقمية التفاعلية، وعلى اثر ذلك قام بتقديم جملة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية : اللغة الفرنسية كلغة اجنبية - التفاعل اللفظي - القصص الرقمية التفاعلية - الدافعية