



L'interactivité de l'apprenant : quel rôle pour la médiatisation technologique ?

Safae MAGOURI¹ / Dr. Mounia BOUHAFS²

Résumé

Comme tout pays, le Maroc associe la digitalisation de son écosystème de la formation universitaire à ses objectifs pionniers. Alors, cette étape nécessite un certain niveau d'engagement, de collaboration, de motivation et d'interactivité chez les étudiants. En effet, personne ne peut négliger le rôle important de l'enseignant au sein d'une classe réelle ou virtuelle soit pour guider ou créer un environnement interactif avec les étudiants. A l'heure des applications et plateformes en ligne dédiés à l'apprentissage autonome des étudiants, l'importance de ce type de cours offert est clairement présente ce qui nous a amené à réaliser cette étude menée auprès des étudiants inscrits en premières année à l'Ecole Nationale Supérieure de Marrakech (ENS) qui bénéficient des cours hybrides pour les langues unissant entre des cours présentiels guidés par un enseignant et des cours interactifs et autonomes sur Rosetta Stone. Donc, l'objectif de cette étude est de savoir comment ce nouvel mode d'apprentissage affecte l'interactivité estudiantine et à quel niveau la médiation humaine fait part dans l'amélioration du sens d'engagement et de motivation envers les cours médiatisés chez les étudiants. L'outil méthodologique utilisés est un questionnaire composé de questions fermées et ouvertes, dispensé aux étudiants. Cette étude nous a permis de confirmer que l'interactivité des apprenants est maximale quand ils se sentent motivés et engagés dans leur apprentissage sur la plateforme et que la présence de l'enseignant dans le processus pédagogique médiatisé présente un appui efficace pour les étudiants or que la médiatisation technologique n'exempte plus l'acte humain : Les outils numériques ne sont qu'une imitation de la pratique humaine.

Mots-clés : interactivité, engagement, médiation humaine, médiatisation technologique, plateformes d'apprentissage autonome.

¹ Doctorante chercheuse, Laboratoire langue, communication, pédagogie et développement (LCP-D), à la faculté des lettres et sciences humaines, Université Cadi Ayyad -Marrakech- Maroc. Mail : s.magouri.ced@uca.ac.ma

² Enseignante-Chercheure, Cheffe de département, Département des Langues et des sciences Humaines, Ecole Normale Supérieure (ENS), Université Cadi Ayyad— Marrakech — Maroc. Mail : bmounia21@yahoo.fr

تفاعل المتعلم: أي دور للوساطة التكنولوجية؟

صفاء ماكوري¹د. مونية بوحفص²

ملخص:

على غرار جميع البلدان، جعل المغرب من رقمنة نظام التعليم الجامعي أحد أهدافه الرائدة. وتحتطلب هذه الخطوة مستوى معيناً من الالتزام والتعاون والتحفيز والتفاعل من جانب الطالب. في الواقع، لا يمكن لأحد أن يغفل الدور الهام للمعلم داخل الفصل الدراسي الواقعي أو الافتراضي، سواء للتوجيه أو لخلق بيئة تفاعلية مع الطالب. في عصر التطبيقات والمنصات الإلكترونية المخصصة للتعلم المستقل للطلاب عبر الإنترن特، تتجلى أهمية هذا النوع من الدورات بشكل واضح، وهو ما دفعنا إلى إجراء هذه الدراسة مع الطلاب المسجلين في السنة الأولى بالمدرسة الوطنية العليا بمراكش، الذين يستفيدون من دورات اللغة الإنجليزية التي تجمع بين الدروس المباشرة وجهاً لوجه بتوجيه من المعلم والدروس التفاعلية المستقلة على موقع روزيتا ستون. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيف يؤثر هذا النمط الجديد من التعلم على تفاعل الطالب. وعلى أي مستوى تلعب الوساطة البشرية دوراً في تحسين شعور الطالب بالالتزام والدافعية تجاه الدورات الدراسية التي تتم بالوساطة؟ وتمثل الأداة المنهجية المستخدمة في استبيان يتألف من أسئلة مغلقة ومفتوحة، تم إعطاؤه للطلاب المستفيدين من دورات اللغة الفرنسية على روزيتا ستون والدورات التي تقدم حضورياً. وقد مكنتنا هذه الدراسة من التأكيد على أن تفاعل المتعلمين يكون في أعلى مستوياته عندما يشعرون بالحافز والالتزام بتعلمهم على المنصة، وأن حضور المعلم في العملية التربوية بالوساطة هو دعم فعال للطلاب، أو أن الوساطة التكنولوجية لا تعفي أهمية الفعل البشري: فالآدوات الرقمية مجرد محاكاة للممارسة البشرية:

الكلمات المفاتيح: التفاعلية، المشاركة، الوساطة البشرية، الوساطة التكنولوجية و منصات التعلم الذاتي.

¹ باحثة دكتوراه، مختبر اللغة والتواصل والبيداغوجيا والتنمية، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة القاضي عياض - مراكش - المغرب. البريد الإلكتروني:

s.magouri.ced@uca.ac.ma

² أستاذة محاضرة وباحثة ورئيسة قسم، قسم اللغات والعلوم الإنسانية، المدرسة العليا للأستاذة (ENS)، جامعة القاضي عياض - مراكش - المغرب. البريد

الإلكتروني: bmounia21@yahoo.fr

Introduction :

Durant la pandémie Covid-19, le numérique a généré une évolution fabuleuse dans le monde, surtout dans le domaine des sciences de l'éducation. En se référant à la réforme Pacte de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et Innovation (PACTE ESRI¹) initié au Maroc en 2020, l'usage des NTIC encourage la promotion des plateformes d'apprentissage en ligne, de ressources éducatives numériques, d'applications mobiles éducatives, etc. Cette introduction des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) dans les modèles d'enseignement s'accompagne d'un questionnement fourmillant sur les effets retenus, attendus et potentiels sur la relation pédagogique entre l'apprenant, l'enseignant et le savoir. Cette crise a bouleversé radicalement notre manière d'apprendre et nous a poussé effectivement à s'allier au distanciel.

L'introduction des technologies dans le domaine de l'apprentissage a profondément transformé la manière dont les apprenants interagissent entre eux et avec le matériel pédagogique : Dans un cours classique ou même virtuel, entre un groupe d'étudiants guidé d'après un enseignant ou non, « l'apprentissage est maximisé lorsque les enseignants l'envisagent à travers le regard et les perspectives de l'apprenant et lorsque les apprenants se voient comme leurs propres enseignants² ». Tout à fait ! En favorisant un environnement d'apprentissage positif, stimulant et plus efficace, les apprenants s'engagent activement dans leur propre processus d'apprentissage et se considèrent comme leurs propres enseignants. Cette nouvelle forme de communication a généré implicitement une certaine « autonomie intermédiaire³ » chez l'apprenant en l'impliquant activement dans leur processus d'apprentissage, donc il est plus susceptible de retenir les connaissances et de les appliquer de manière pratique encourageant la réflexion critique et la motivation intrinsèque ; l'apprenant n'est plus une simple boîte noire cumulant le savoir : les mêmes objectifs visés par les plateformes d'apprentissage.

Attractives au premier contact, les plateformes comme une nouvelle piste d'apprentissage médiatisé, aspirent à échapper l'apprenant vers un sens d'engouement continu ; mais *y'a-t-il vraiment une forte interactivité de la part des apprenants dans des cours 100% digitalisés*? A ce niveau, dans quelle mesure les plateformes d'apprentissage autonome affectent l'interactivité estudiantine ? La présence de l'enseignant

¹ Elle vise à moderniser et à améliorer le système d'enseignement supérieur et de recherche dans le pays. Cette réforme intervient dans le cadre d'une stratégie globale visant à promouvoir le développement économique, social et culturel du Maroc en renforçant le secteur de l'éducation et de la recherche.

² Anne-Marie Bardi, « *L'apprentissage visible : ce que la science sait de l'apprentissage* », *Revue internationale d'éducation de Sèvres* [En ligne], 86 | avril 2021, mis en ligne le 01 avril 2022, consulté le 19 mars 2024. URL : <http://journals.openedition.org/ries/10234> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ries.10234>

³ Weissberg, J.-L. (1999). Retour sur interactivité. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 167–199. <https://doi.org/10.7202/031997ar>

encourage-t-elle plus l'engagement et la motivation chez les apprenants envers un cours ? L'apprenant a-t-il besoin plus de la guidance pour garder son interactivité vis-à-vis son apprentissage ?

Ses questions nous amènent à supposer que l'interactivité des apprenants est maximale quand ils se sentent motivés et engagés dans leur apprentissage sur la plateforme. Aussi, nous supposons que la présence de l'enseignant dans le processus pédagogique médiatisé présente un appui efficace pour les étudiants or que la médiatisation technologique exonère l'acte humain.

1. Cadre conceptuel

1.1. L'interactivité et l'interaction : quelle différence ?

Avant de parler de l'interactivité des apprenants dans un contexte médiatisé, il faut d'abord comprendre c'est quoi l'interactivité ? à quoi sert ? disant interactivité veut dire interaction ? quelle différence entre ces deux concepts, vu qu'ils sont souvent confondus d'après les recherches scientifiques relatives à l'apprentissage médiatisé.

- L'interaction

Tout d'abord, l'interaction est un concept « nomade¹ » qui revêt plusieurs significations selon le contexte et le domaine d'usage de ce terme. En physique, l'interaction désigne les actions mutuelles des constituants de la matière qui sont à l'origine des théories de la structure de la matière et des phénomènes physico-chimiques². Le dictionnaire de l'Académie Française définit l'interaction comme étant l'action réciproque de deux ou plusieurs corps. Elle désigne l'influence mutuelle entre deux entités ou plus en important un changement dans leur état ou comportement : c'est le cas de la classe. Elle est tout à la fois foyer d'attention et d'interactions didactiques et sociales qui « se déroulent lors d'une mise en scène entre acteurs et spectateurs » (Théry Béord & Angeliki Kordon, 2022, 323).

« L'interaction désigne une relation entre deux individus au moins (sujets ou objets), mis en présence l'un de l'autre dans un certain contexte et qui s'influencent mutuellement par leur comportement respectif, chaque individu modifiant son comportement en fonction des réactions de l'autre. C'est donc la réciprocité, c'est-à-

¹ Auzanneau, M. & Boutet, J. (2021). Interaction. *Langage et société*, 179-183. <https://doi.org/10.3917/ls.01.0180>

² Selon le dictionnaire de Larousse, [Larousse.fr : encyclopédie et dictionnaires gratuits en ligne](http://larousse.fr/encyclopedie-et-dictionnaires-gratuits-en-ligne)

dire l'interdépendance des comportements, qui définit fondamentalement l'interaction. » (Charlier, P.1999¹)

L'interaction chez Erving Goffman « se définit comme une action mutuelle et conjointe de deux ou plus de deux participants » (Auzanneau, M. & Boutet, J., 2021) dont il a mis en évidence le rôle moteur de la relation dans les flux interactifs véhiculant une « image de soi ² » que chaque participant doit prétendre ou revendiquer dans une situation donnée (ex : les sourires, les hochements de tête, les regards croisés et les réponses verbales sont des éléments illustrant l'interaction). En somme, l'interaction en sciences de l'éducation et des apprentissages, se réfère également aux échanges, aux relations et aux influences mutuelles entre apprenants, enseignants et environnement d'apprentissage : pour apprendre il faut interagir.

- L'interactivité

Si l'interaction dans les sciences sociales et humaines représente l'action réciproque entre des êtres humains, l'interactivité limite le champ à la relation entre personne et machine. Selon le Petit Robert³, l'interactivité est l'activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'écran.

Charlier définit l'interactivité comme étant « la caractéristique propre des nouveaux médias ou des nouvelles technologies de l'information et de la communication ... elle est une forme d'interaction sensorimotrice, au sens où elle désigne une interaction entre un dispositif technique et un utilisateur humain qui sollicite essentiellement, chez ce dernier, les sens et le mouvement, sur un mode qui s'apparente à l'interaction avec le monde sensible. » : le monde ici n'est plus sensible ou interactif humainement mais plutôt numérisé et programmé selon des algorithmes spécifiés.

L'interactivité donc fait renvoi à la capacité d'un apprenant à participer diligemment et à s'engager dans le processus d'apprentissage de manière interactive en le menant à être plus susceptibles de retenir les connaissances et de les appliquer de manière pratique, ce qui encourage également l'étudiant à développer des compétences critiques telles que la résolution de problèmes, la pensée critique et la créativité. Cela implique initialement une communication bidirectionnelle entre l'apprenant et le matériel pédagogique, l'enseignant ou un groupe d'apprenants dans une atmosphère d'apprentissage positive et stimulante. Alors, on résulte que

¹ Charlier, P. (1999). Interactivité et interaction dans une modélisation de l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 61–85.
<https://doi.org/10.7202/031993ar>

² Céline BONICCO, 2007.

³ C'est un dictionnaire en ligne, <https://dictionnaire.lerobert.com/>

l'engagement, la dynamique et la participation sont les trois objectifs que l'interactivité vise à créer durant une expérience d'apprentissage.

1.2. La médiatisation technologique : une imitation de l'acte humain

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) représentent un dispositif facilitateur mis au service de l'enseignement et l'apprentissage transcendant les frontières traditionnelles de la salle de classe pour créer un environnement éducatif dynamique et interactif, ce qui nous a poussé à repenser à quoi consiste cette forme de « mise en média¹ ». En cherchant le mot “médiatisation” dans le dictionnaire², nous trouvons : n.f, Action de médiatiser, de rendre quelque chose médiat, de servir d'intermédiaire pour transmettre quelque chose.

En sciences de l'éducation, la médiatisation technologique désigne la relation existante entre les différents composants du triangle pédagogique à travers des outils technologiques : c'est une forme d'imitation de l'acte humain ou même humanisation des médias au profit de l'apprentissage des étudiants.

« La médiatisation évoque d'abord l'idée du medium, cet intermédiaire oblige qui rend médiate la communication entre les interlocuteurs- professeur et apprenants : il s'agit toujours de documents imprimés ou électroniques, d'images et de textes, d'illustrations, etc., donc de représentations matérielles. Deuxièmement, on retrouve sous cette dénomination la référence implicite aux médias, entendus au sens ordinaire de moyens de communication de masse. » (Peraya, D.1999)

La médiatisation technologique avait permis de repenser la médiation humaine de l'apprentissage. Utiliser des médias à des fins éducatives n'est certes pas une pratique pédagogique nouvelle. Mais depuis les « auxiliaires audiovisuels » des années 60, les technologies et leur potentiel ont énormément évolué. Les théories psychopédagogiques auxquelles s'adosse la conception de leur rôle et de leurs usages ont connu une évolution toute aussi importante. Traditionnellement, les chercheurs en éducation, travaillant sur les TIC, se sont intéressés à cette dualité entre médiatisation via la machine et la médiation humaine : la raison qui nous a poussé à questionner de manière implicite la valeur ajoutée de l'acte humain et de l'apprentissage interactif face à face pendant cette vague d'innovation digitale.

¹ Daniel Peraya, 1999.

² [Dictionnaire français - Dictionnaires Larousse français monolingue et bilingues en ligne](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mediatiser)

2. Cadre méthodologique

2.1. La plateforme Rosetta Stone

Rosetta Stone est l'une des plateformes d'apprentissage des langues les plus reconnues à l'échelle mondiale que le Maroc a installé dans ses universités pour encourager les capacités langagières des étudiants. Elle était fondée par Allen Stoltzfus, aidé de son beau-frère, John Fairfield en 1992¹ comme étant une méthode immersive efficace. En plus, cette plateforme permet aux usagers d'apprendre la langue ciblée à travers des cours bien définis en utilisant des scénarios de la vie quotidienne, des audios des locuteurs natifs, des photos et des activités interactives pour encourager la prononciation.

Techniquement parlant, Rosetta Stone peut être accédée à partir d'un lien d'activation envoyé au mail institutionnel de l'étudiant pour qu'il puisse passer le test diagnostic de niveau et commencer son apprentissage de langue demandée. « Rosetta Stone structure les langues proposées sous forme de cours. Les cours de niveau 1 sont destinés aux débutants absous et le niveau de maîtrise de la langue augmente au fur et à mesure que le nombre de cours augmente... Chaque cours se décompose en une série d'unités. Chaque unité enseigne le vocabulaire et la grammaire liés à un certain sujet, comme les achats, les voyages, la maison et la santé.² ».

Etant l'une des plateformes linguistiques répandues dans les universités marocaines, la version utilisée s'agit d'un dispositif d'immersion dynamique basé sur des exercices imaginés et intuitifs et permet aux utilisateurs et aux tuteurs d'apercevoir des rapports de progression précis et riches. Même si la plateforme encourage l'apprentissage autonome et immersif, la conduite pédagogique des enseignants est toujours présente à travers des séances présentielles interactives, ce qui nous a amené à mettre sous la loupe l'interactivité des étudiants et le rôle de l'enseignant dans un cadre médiatisé.

2.2. Méthodologie

Pour répondre à nos questions, nous nous proposons d'élaborer un questionnaire en ligne³ destiné aux étudiants de l'école nationale supérieure (ENS) Cadi Ayyad, inscrits dans la première année licence, dans deux spécialités : primaire et secondaire français. Ils ont bénéficié des cours présentiels de langue française et en même temps poursuivent leur apprentissage de langue sur Rosetta Stone. L'enquête par le biais d'un

¹ [À propos de Rosetta Stone](#)

² Maxime Terrier, 2023.

³ Réalisé sur Google Forms et distribué via un lien électronique.

questionnaire¹ en ligne nous a permis de quantifier les observations et de comparer les réponses des étudiants afin de généraliser les résultats obtenus, d'avoir une représentation statistique des résultats et d'estimer le niveau et la distribution des résultats. Il s'agit d'un ensemble de questions de nature fermée, présentées sur une échelle de Likert qui seront analysées par un logiciel statistique spécialisé (SPSS) et ouvertes d'après une analyse thématique du contenu.

3. Résultats

3.1. Les caractéristiques de l'échantillon :

La taille de notre échantillon vaut 101 étudiants bénéficiaires de l'apprentissage sur la plateforme Rosetta Stone dont 90,10% sont des filles et 9,90% sont des gars âgés entre 18 et 20 ans. 96,04% de ces participants ont utilisé la plateforme dans une durée de moins d'un an. Vu la facilité d'usage de la plateforme sur les Smart Phones, 81,19% des étudiants utilisent leurs portables dans leurs apprentissages or que juste 18,81% utilisent le PC. En posant la question « Combien de temps consacrez-vous en moyenne chaque jour pour Rosetta Stone ? », 43,56% sacrent moins de 20 min, 41,58% passent 30 min or que juste 3% qui consacrent plus qu'une heure par jour.

| | Fréquence | Pourcentage valide | Pourcentage cumulé | |
|------------|--------------------|--------------------|--------------------|-------------|
| | | | Nombre | pourcentage |
| V alide | 1h | 2 | 2,0 | 2,0 |
| | 30 min | 42 | 41,6 | 41,6 |
| | 45 min | 10 | 9,9 | 53,5 |
| | Moins de 20 min | 44 | 43,6 | 97,0 |
| | Plus que 1h | 3 | 3,0 | 100,0 |
| | Total | 101 | 100,0 | 100,0 |

Tableau 1 : La durée passée sur Rosetta Stone par les étudiants

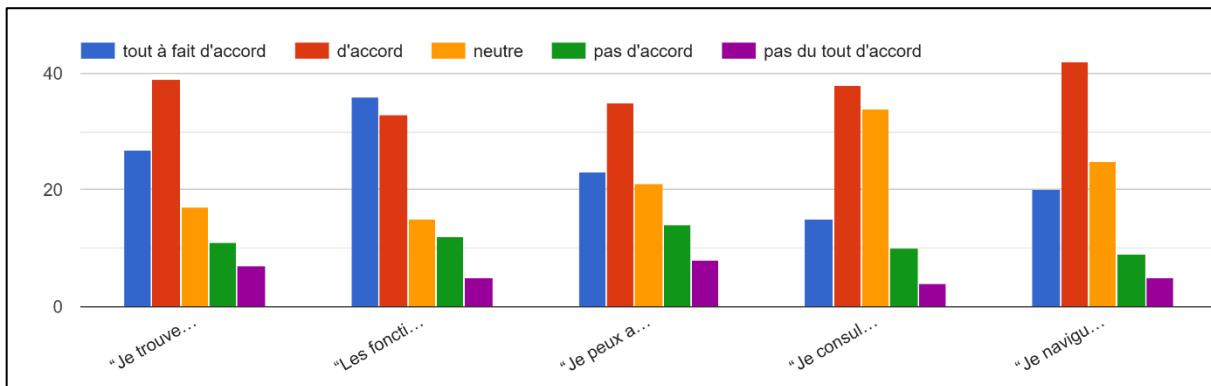
3.2. L'usage de la plateforme :

43,56% des étudiants affirment qu'en général, ils se sentent « bon » envers l'apprentissage autonome par Rosetta Stone. Un test de Khi-deux différent de 0 (17,86), indique qu'il y a une relation assez forte (V de Cramer

¹ Les items du questionnaire sont élaborés à la base des dimensions présentées dans « Student Evaluation of Learning and Teaching Questionnaire (SELTQ) ».

= 0,332) entre le temps sacré à leur apprentissage sur la plateforme et l'efficacité de ce mode de formation qui est moyennement efficace pour eux (46,53%). Lors de l'usage de la plateforme, nous désirons savoir la satisfaction des étudiants de cet outil médiatisé et nous avons obtenu les résultats suivants :

- 65,34% trouvent la plateforme intuitive et facile à naviguer dont 38,61% sont d'accord.
- 68,31% trouvent que les fonctionnalités de la plateforme sont claires et compréhensibles dont 35,64% sont tout à fait d'accord.
- 34,65% peuvent accéder rapidement aux ressources et aux activités de la plateforme or que 21,78% ont eu problème.
- 37,62% consultent régulièrement les ressources mises à disposition sur la plateforme et 33,6% sont neutres.
- 41,58% naviguent facilement entre les leçons et les exercices.



Graphe 1 : L'expérience des étudiants en matière de Rosetta Stone

3.3. Interactivité et engagement des étudiants :

Pour mesurer le degré d'interactivité des étudiants via la plateforme, nous avons suggéré des items qui ont pu soulever que quand ils accèdent à leur apprentissage sur Rosetta Stone :

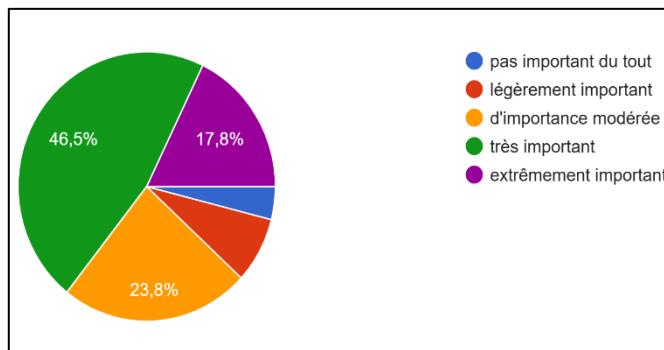
- 47,52% des étudiants participent activement aux exercices interactifs.
- 52,48% des étudiants consultent les ressources supplémentaires (vocabulaire, grammaire, etc.)
- 30,69% des étudiants peuvent poser des questions sur les points qu'ils ne comprennent pas or que 20,79% ne le peuvent pas, mais 27,72% expriment des opinions tranchées (neutre).
- 54,45% ne peuvent pas poser des questions à l'enseignant ou au tuteur en ligne.

Ce dernier constat nous a amené à mesurer l'intensité de la relation entre la présence en ligne du tuteur sur la plateforme et l'ambition des étudiants envers l'apprentissage autonome. Un test Khi-deux différent de 0

(18,363) et une V de Cramer qui vaut 0,213 indiquent qu'il y a une relation modérée entre l'expérience des étudiants avec ce mode d'apprentissage et la possibilité de poser des questions au tuteur en ligne.

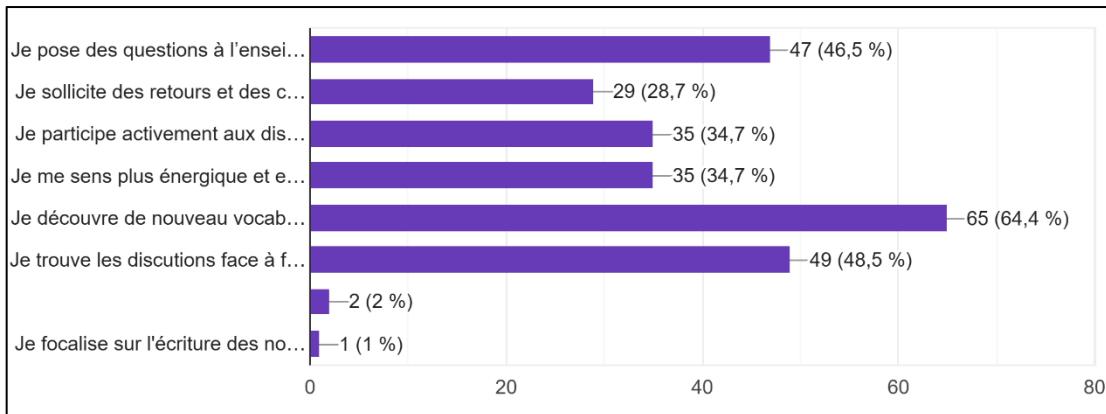
En ce qui concerne l'engagement, les étudiants quand ils s'engagent dans le processus de la plateforme : 79,2% d'eux se sentent motivés à apprendre ; 77,22% trouvent le plaisir à accomplir les tâches de chaque niveau ; 76,23% se sentent curieux envers ce qu'ils apprennent ; 73,26% se sentent concentrés pendant la durée du cours sur la plateforme. L'interactivité est importante pendant l'apprentissage médiatisé afin de favoriser l'engagement des apprenants, stimuler le dynamisme étudiant et encourager la participation active. A ce point, les questions posées cherchent à mesurer l'aspect collaboratif et interactif de l'apprentissage que la plateforme offre aux usagers : 45,54% des répondants affirment que la plateforme les permet de poser des questions, 52,47% collaborent avec d'autres utilisateurs pour améliorer leur prononciation, 50,49% participent activement aux discussions et 53,46% ne peuvent pas participer à des groupes de communication.

En s'interrogeant sur l'importance de la communication face à face pour les étudiants tout en apprenant à distance, 46,53% des répondants notent que c'est « très important ».



Graphe 2 : L'importance des cours présentiels chez les étudiants

67,33% des répondants voient qu'ils sont toujours besoin des cours présentiels guidés par un enseignant car dans la classe : 64,4% découvrent de nouveau vocabulaire ; 48,5% trouvent que les discussions face à face sont plus enrichissante ; 46,5% aiment poser des questions directement à l'enseignant lors de la séance ; 34,7% participent activement aux discussions en classe et se sentent plus énergiques et enthousiastes ; 28,7% sollicitent des retours et des conseils de l'enseignant. Aussi quelques étudiants préfèrent les cours face à face car ils se focalisent sur l'écriture des notes et des conseils de l'enseignant.



Graphe 3 : Les caractéristiques de l'interaction face-à-face chez les étudiants

3.4. Satisfaction des étudiants en matière de mode d'apprentissage médiatisé :

69,3% des répondants trouvent que la combinaison entre la plateforme et l'enseignement présentiel guidé est tout à fait efficace et 61,% d'eux recommandent forcément cette approche. En plaçant la question « Dans quelle mesure l'interactivité de la plateforme contribue-t-elle à maintenir votre motivation et votre engagement dans les cours ? », les répondants confirment les résultats générés avant et expriment leur satisfaction générale envers ce mode ; voilà quelques déclarations qui ont été dénoncées d'après les étudiants :

R1 : « L'interaction avec la plateforme joue un rôle crucial pour garder ma motivation et mon intérêt pendant les cours. En posant des questions, en participant à des discussions et en échangeant avec d'autres apprenants, je me sens plus investi dans mon apprentissage. Cela crée un environnement dynamique qui favorise une meilleure compréhension et un engagement continu avec le contenu. »

R2 : « L'interactivité d'une plateforme peut jouer un rôle crucial dans le maintien de la motivation et de l'engagement des étudiants. Les fonctionnalités telles que les discussions en ligne, les quiz interactifs et les activités collaboratives offrent des opportunités d'apprentissage plus engageantes et dynamiques. De plus, l'interaction directe avec les enseignants et les pairs peut renforcer le sentiment de communauté et favoriser une meilleure compréhension des concepts étudiés. »

R3 : « L'interactivité de la plateforme me motive d'engager dans les cours car elle me donne des informations nouveaux, vocabulaire, être bien attentive avec les questions ainsi l'intégration dans la communication et la discussion dans le cours. »

R4 : « L'interactivité de la plateforme joue un rôle essentiel dans le maintien de ma motivation et de mon engagement dans les cours. Elle me permet de participer activement... »

R5 : « Fournit un renforcement positif. Il améliore la confiance et l'estime de soi et encourage les utilisateurs à participer davantage à la formation. »

R6 : « Il me permet d'avoir un espace de dialogue, d'échanger des informations et d'ajouter de nouveaux mots à mon vocabulaire, ce qui me rend plus concentré pendant le cours. »

R7 : « Je préfère les cours présentiels. Il me permet d'intervenir davantage le prof. »

4. Discussion

Suite à la présentation des résultats retirés à travers le questionnaire en ligne, il est nécessaire d'expliquer leur existence et les différents liens qui peuvent répondre aux questions évaluatives déjà mentionnées et vérifier nos hypothèses déjà mentionnées. Nous soulignons tout d'abord qu'un grand nombre des étudiants dans cette étude accèdent facilement à la plateforme mais quelques-uns déclarent leurs carences en matière de fonctionnement de Rosetta Stone due probablement aux problèmes techniques. Sur cette question, notons que l'évolution rapide du digital dans le secteur de l'enseignement supérieur a accéléré la transition vers l'apprentissage en ligne ce qui a généré des défis pour les étudiants qui doivent s'adapter à des nouvelles plateformes et approches, ce qui explique implicitement le pourcentage des étudiants qui ont eu des problèmes de connexion sur la plateforme.

La majorité des répondants se sentent bien envers leur apprentissage immersif et autonome dans le cadre d'une communication sensorimotrice (Charlier,1999) via leurs Smart Phone ce qui améliore leur interactivité et encourage leur dynamisme, leur participation et leur engagement. La durée passée dans la plateforme, la satisfaction générale des étudiants et leur motivation envers cette approche (combinaison entre l'apprentissage immersif via Rosetta Stone et les cours présentiels) impliquent les apprenants dans le processus d'apprentissage en les incitant à réfléchir, à poser des questions et à participer activement. Cela dit, que notre première hypothèse est confirmée : « l'interactivité des apprenants est maximale quand ils se sentent motivés et engagés dans leur apprentissage sur la plateforme ».

Selon la personnalité de chacun, les étudiants peuvent aimer apprendre en classe en collaboration ou seuls à la maison. La salle de classe offre un environnement plus vivant et interactif via les pratiques pédagogiques de l'enseignant, alors qu'il est relativement calme à la maison. La majorité recommande cet outil médiatisé or que les autres préfèrent la communication face à face, cela peut être expliqué par le biais du rôle animateur de l'enseignant. Pour ce point, nous pouvons confirmer que « la présence de l'enseignant dans le processus pédagogique médiatisé présente un appui efficace pour les étudiants » mais la médiatisation technologique n'exempte plus l'acte humain : Les outils numériques ne sont qu'une imitation de la pratique

humaine en outre on ne peut pas négliger le rôle de la médiation humaine et l'importance cruciale de la pédagogie de l'enseignant. Alors, la médiatisation technologique représente un moyen de renfort et de soutien et accomplit le rôle de l'enseignant au fur et à mesure que l'innovation et le développement agile du monde et la requête pressionnée du marché d'emploi car le passage d'une communication face à face à un apprentissage immersif, médiatisé et autonome n'est pas du tout facile vu le style d'apprentissage et le rythme que particularisent les étudiants d'entre eux.

Conclusion

Pour conclure, les Technologies d'Information et de Communication sont devenues le pilier de chaque programme et politique innovante dans le domaine de l'éducation, car tous les experts et responsables reconnaissent l'effet des TICs dans l'amélioration de la qualité de l'enseignement et dans le perfectionnement des pratiques d'apprentissage. L'avenir de l'enseignement universitaire sera caractérisé par une intégration plus poussée de la technologie, une flexibilité accrue, des expériences d'apprentissage immersives et une réponse agile aux besoins changeants de la société et de l'économie mondiale ce qui va bousculer les chercheurs à mettre en question l'interactivité des apprenants et les facteurs concrets qui peuvent l'impacter.

Dans ce sens, la réussite d'une médiatisation technologique exige l'existence d'une interactivité appropriée conditionnée par une certaine participation réflexive et critique de l'étudiant, un engagement absolu et une volonté dynamique. Toutefois, l'enseignant reste un pilier acteur dans le processus cognitif des apprenants vu l'importance du contact direct dans l'acte communicationnel. Nous réfléchissons donc que notre étude prouve que l'approche utilisée (Rosetta Stone via les cours présentiels) peut influencer le progrès des étudiants et présente absolument le rôle de la médiatisation technologique dans l'évolution dite positive de l'interactivité. Dans de futures études, nous optons pour étudier le rôle de cette évolution numérique sur la satisfaction des enseignants de leur nouvelle position.

Bibliographie/Webographie

- Anne-Marie Bardi, « *L'apprentissage visible : ce que la science sait de l'apprentissage* », *Revue internationale d'éducation de Sèvres* [En ligne], 86 | avril 2021, mis en ligne le 01 avril 2022, consulté le 19 mars 2024. URL : <http://journals.openedition.org/ries/10234> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ries.10234>
- Auzanneau, M. & Boutet, J. (2021). Interaction. *Langage et société*, 179-183. <https://doi.org/10.3917/ls.hs01.0180>
- Céline BONICCO, « Goffman et l'ordre de l'interaction : un exemple de sociologie compréhensive », *Philonsorbonne* [En ligne], 1 | 2007, mis en ligne le 20 janvier 2013, consulté le 18 mai 2024. URL : <http://journals.openedition.org/philonsorbonne/102> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/philonsorbonne.102>
- Christian Papilloud, « L'interactivité », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1 | 2010, mis en ligne le 04 août 2010, consulté le 29 avril 2024. URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/769> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.769>
- Liquète, Vincent, éditeur. *Médiations*. CNRS Éditions, 2010, <https://doi.org/10.4000/books.editionscnrs.14712>.
- Maxime Terrier, « Rosetta Stone avis : Le pionnier de l'apprentissage des langues désormais dépassé par ses concurrents », ExerciceFrançais.com, mis en ligne le 26 décembre 2023, consulté le 31 mai 2024. URL : [Rosetta Stone avis : Le pionnier de l'apprentissage des langues désormais dépassé par ses concurrents \(exercicefrancais.com\)](Rosetta%20Stone%20avis%20%3A%20Le%20pionnier%20de%20l%27apprentissage%20des%20langues%20d%C3%A9sormais%20d%C3%A9pass%C3%A9%20par%20ses%20concurrents%20(exercicefrancais.com))
- Théry Béord & Angeliki Kordon, « L'enseignement du FLE en ligne au temps du coronavirus : Vers une nouvelle ontophanie de l'apprenant numérique ». Dans Mohamed Msalmi, Nadia Abid & Asma Moalla « l'enseignement à distance et en ligne dans l'enseignement supérieur : Modèles, dispositifs et perspectives », Sfax, Med Ali Edition (C.A.E.U) & Laboratoire de recherche Approches du discours (LAD) Faculté des Lettres et Sciences Humaines de Sfax, 2022, p313-336.
- Weissberg, J.-L. (1999). Retour sur interactivité. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 167–199. <https://doi.org/10.7202/031997ar>
- Zenawi, Zerihun., Jos, Beishuizen., Willem, van, Os. (2012). Student learning experience as indicator of teaching quality. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 24(2):99-111. doi: 10.1007/S11092-011-9140-4