



Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Διδακτική της Γαλλικής ως Ξένης Γλώσσας

Διπλωματική Εργασία

« Le renforcement de la créativité et le développement des compétences orales et écrites à travers le numérique au sein de l'école primaire grecque »

Γεωργία Βούλγαρη

Αριθμός μητρώου: 524203

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: ΞΕΝΑΚΗ ΑΝΤΩΝΙΑ

Μέλος ΣΕΠ, ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια : ΠΛΙΑΚΑ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ Μέλος ΣΕΠ,
ΕΑΠ

ΑΘΗΝΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2025

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



« Le renforcement de la créativité et le développement des compétences orales et écrites à travers le numérique au sein de l'école primaire grecque »

Γεωργία Βούλγαρη

Εργασίας

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής

Μέλος ΣΕΠ, ΕΑΠ

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: ΞΕΝΑΚΗ ΑΝΤΩΝΙΑ

Μέλος ΣΕΠ, ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια : ΠΛΙΑΚΑ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ

ΑΘΗΝΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2025

*À mes parents,
Marie et Spyros*

Remerciements

Je souhaite exprimer ma sincère reconnaissance à l'ensemble des enseignants de ce programme pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de mon parcours académique. J'adresse mes remerciements les plus chaleureux à madame A. Xenaki, ma directrice de mémoire, pour ses conseils avisés et son encadrement bienveillant.

Mes remerciements vont aussi à ma famille, pour leur soutien indéfectible, leur patience et leur présence à chaque étape de ce parcours.

Enfin, je remercie chaleureusement mes collègues pour leur collaboration et leur précieuse participation aux entretiens qui ont constitué une base essentielle pour cette étude.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά πώς η ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και να αναπτύξει τις προφορικές και γραπτές δεξιότητες των μαθητών στο ελληνικό δημοτικό σχολείο στο πλαίσιο της διδασκαλίας της γαλλικής ως ξένης γλώσσας. Βασισμένη σε ποιοτική προσέγγιση, η μελέτη συνδυάζει ερωτηματολόγια και ημιδομημένες συνεντεύξεις με 15 μαθητές και 10 καθηγητές. Η ανάλυση δείχνει ότι η χρήση των ΤΠΕ ενισχύει τη συμμετοχή, τη φαντασία και τη γλωσσική έκφραση των μαθητών, ενώ οι καθηγητές αναγνωρίζουν τη σημασία της δημιουργικής μάθησης μέσω τεχνολογίας, παρά τα εμπόδια που εντοπίζονται, όπως η έλλειψη εξοπλισμού και κατάρτισης. Η εργασία καταλήγει σε προτάσεις για την αποτελεσματική ένταξη των ψηφιακών εργαλείων στην ξενόγλωσση εκπαίδευση στο δημοτικό.

Λέξεις κλειδιά: δημιουργικότητα, προφορικές δεξιότητες, γραπτές δεξιότητες, ψηφιακά εργαλεία, ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών), δημοτικό σχολείο, γαλλικά ως ξένη γλώσσα, παιδαγωγική καινοτομία, μαθητικό κίνητρο, συνεργατική μάθηση

RÉSUMÉ

Ce mémoire de recherche examine comment l'intégration des outils numériques peut renforcer la créativité et développer les compétences orales et écrites des élèves du primaire en Grèce, dans le cadre de l'apprentissage du français langue étrangère. En adoptant une approche qualitative, l'étude repose sur des questionnaires et des entretiens semi-directifs menés auprès de 15 élèves et 10 enseignants. Les résultats révèlent que les TICE favorisent l'engagement, l'imagination et l'expression linguistique des élèves. Les enseignants reconnaissent l'importance de l'apprentissage créatif par le biais du numérique, bien que des obstacles tels que le manque de formation ou de matériel subsistent. L'étude se termine par des propositions concrètes pour une meilleure intégration du numérique dans l'enseignement des langues au primaire.

Mots-clés : créativité, compétences orales, compétences écrites, outils numériques. TICE, enseignement primaire, FLE (français langue étrangère), motivation des élèves, pédagogie innovante, apprentissage collaboratif

ABSTRACT

This thesis explores how the integration of digital tools can enhance creativity and develop oral and written language skills among primary school students in Greece learning French as a foreign language. Using a qualitative approach, the study combines questionnaires and semi-structured interviews conducted with 15 students and 10 teachers. Findings suggest that ICT use fosters student engagement, imagination, and linguistic expression. Teachers acknowledge the importance of creative, technology-enhanced learning, although they also face challenges such as limited training and resources. The research concludes with practical recommendations for more effective use of digital tools in primary language education.

Keywords: creativity, oral skills, written skills, digital tools, ICT (Information and Communication Technologies), primary school, French as a foreign language, innovative pedagogy, student motivation, collaborative learning

Table de matières

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
RÉSUMÉ	7

ABSTRACT	8
INTRODUCTION.....	10
PARTIE I – CADRE THÉORIQUE	15
CHAPITRE 1 : Le rôle du numérique dans l'éducation moderne.....	15
1.1. Évolution de l'éducation numérique en Grèce.....	15
1.2. Outils numériques couramment utilisés dans les écoles	17
1.3 Avantages et inconvénients de l'enseignement numérique.....	18
CHAPITRE 2 : La créativité en milieu scolaire	21
2.1. Définition et dimensions de la créativité.....	22
2.2. Rôle de la créativité dans l'apprentissage.....	24
2.3. Méthodes pour renforcer la créativité en classe de FLE.....	25
CHAPITRE 3 : Développement des compétences orales et écrites	28
3.1. Importance des compétences linguistiques des apprenants	28
3.2. Stratégies d'enseignement pour les compétences orales	29
3.3. Stratégies d'enseignement pour les compétences écrites.....	32
3.4. Lien entre compétences linguistiques et créativité	36
CHAPITRE 4 : La motivation des élèves dans l'apprentissage numérique	39
4.1 Définition de la motivation et ses types	39
4.2. Importance de la motivation dans l'éducation.....	43
4.3 Rôle des activités numériques dans la motivation des élèves	45
4.4. Stratégies pour stimuler la motivation à travers le numérique	47
PARTIE II – METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	51
CHAPITRE 5 : Conception de l'étude.....	52
5.1. Objectifs et hypothèses de la recherche.....	52
5.2. Échantillon et contexte d'enquête.....	54
5.3. Méthodes de collecte de données (questionnaires et entretiens)	57
CHAPITRE 6 : Analyse des résultats	62
6.1. Présentation du cadre de l'enquête auprès des enseignants de FLE	62
6.2. Présentation du cadre de l'enquête auprès des élèves de FLE	70
6.3. Analyse des données qualitatives	72
6.4. Discussion des résultats par rapport au cadre théorique.....	75
PARTIE III – APPLICATION ET PROPOSITIONS.....	79
CHAPITRE 7 : Implications pédagogiques	80
7.1. Résultats de l'étude et leurs implications dans la pratique	80
7.2. Suggestions pour intégrer le numérique dans l'enseignement des langues	81
7.3. Stratégies pour renforcer la créativité et la motivation en classe	84

CHAPITRE 8 : Conclusion et propositions	88
8.1. Récapitulatif des résultats principaux.....	88
8.2. Propositions dans le cadre éducatif et institutionnel.....	91
8.3. Limites de la recherche et perspectives	94
CONCLUSION	98
BIBLIOGRAPHIE.....	100
SITOGRAFIE	118
ANNEXES.....	122

INTRODUCTION

Au cours des deux dernières décennies, les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE) ont profondément transformé les pratiques pédagogiques à l'échelle mondiale. Dans le contexte grec, l'intégration des

outils numériques dans l'enseignement primaire progresse lentement, bien qu'elle soit perçue comme un levier essentiel pour la modernisation du système éducatif (Karagiannis & Papadopoulou, 2020 :144). L'usage des TICE est souvent associé à une pédagogie plus active, interactive et différenciée, répondant mieux aux besoins variés des élèves.

La créativité figure aujourd'hui parmi les compétences fondamentales à développer dès le plus jeune âge. Elle est étroitement liée à la capacité de résoudre des problèmes, d'innover et de s'adapter à un monde en constante évolution. Ken Robinson (2006) défend l'idée que l'école traditionnelle a tendance à étouffer la créativité des enfants en privilégiant la conformité plutôt que la pensée divergente (Robinson, 2006 :3). En parallèle, le développement des compétences orales et écrites constitue un enjeu majeur dans l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment au sein de l'école primaire, où les fondations linguistiques sont posées.

Dans cette optique, plusieurs chercheurs ont mis en évidence l'intérêt des outils numériques pour enrichir les pratiques langagières et favoriser l'engagement des apprenants. Guichon (2012) montre que l'usage du numérique, en particulier dans le développement de l'oral, permet une meilleure implication des élèves dans des situations d'apprentissage authentiques. De même, Lebrun (2015) insiste sur le fait que le numérique, lorsqu'il est bien intégré, favorise un climat d'apprentissage motivant, sécurisé et interactif, en particulier pour les apprenants les plus réservés.

Cependant, malgré l'abondance des ressources numériques disponibles, leur intégration dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) reste souvent limitée ou peu structurée. De nombreux enseignants, en Grèce comme ailleurs, déclarent manquer de formation adéquate pour tirer pleinement parti des potentialités des TICE (Nikolaïdis, 2019 :85). D'autres soulignent le manque d'équipements, le temps limité ou encore les résistances institutionnelles au changement pédagogique.

Problématique de la recherche

Dans ce contexte, notre recherche s'intéresse à la manière dont les outils numériques peuvent être mobilisés pour renforcer la créativité et améliorer les compétences orales et écrites des élèves du primaire en cours de FLE. Elle pose la question suivante :

Dans quelle mesure l'intégration des TICE dans l'enseignement du FLE en école primaire grecque favorise-t-elle le développement de la créativité et des compétences langagières des élèves ?

Plus spécifiquement, nous cherchons à comprendre :

Comment les enseignants de FLE intègrent-ils les outils numériques dans leurs pratiques pédagogiques au primaire ?

Quelle est la perception des élèves concernant l'utilisation des TICE dans leur apprentissage du français ?

Quels effets concrets peut-on observer sur la créativité et les compétences langagières des élèves ?

Objectifs et hypothèses de recherche

L'objectif principal de cette étude est d'examiner l'impact des outils numériques sur le développement de la créativité et des compétences linguistiques (expression orale et écrite) chez des élèves grecs du primaire apprenant le FLE.

À partir de cette problématique, trois hypothèses principales guident notre travail :

L'intégration des TICE dans l'enseignement du FLE favorise une motivation accrue et un engagement plus actif des élèves.

L'usage des outils numériques stimule la créativité des apprenants, notamment à travers des activités de production multimodale.

Les enseignants ayant bénéficié de formations ciblées sont plus à même de mettre en œuvre des pratiques pédagogiques innovantes intégrant efficacement le numérique.

Méthodologie adoptée

Afin de répondre à ces questions, notre étude s'inscrit dans une approche qualitative, combinant deux instruments complémentaires de collecte de données : les questionnaires et les entretiens semi-directifs.

Les questionnaires ont été distribués à deux groupes distincts :

- un premier questionnaire destiné aux 15 élèves âgés de 8 à 12 ans, inscrits dans un centre privé de soutien linguistique en Grèce,
- et un second questionnaire destiné à 10 enseignants de FLE travaillant dans différents établissements (publics et privés).

Les entretiens semi-directifs ont également été menés auprès des deux groupes :

- des entretiens individuels ont été réalisés avec un échantillon représentatif des élèves, afin d'approfondir leur vécu et leurs perceptions du numérique dans l'apprentissage du FLE,
- et des entretiens avec les enseignants ont permis d'éclairer leurs pratiques pédagogiques, leurs motivations et les défis rencontrés dans l'intégration du numérique en classe.

Les questionnaires ont permis de recueillir des données quantitatives de base ainsi que des perceptions générales sur l'usage du numérique en classe. En complément, les entretiens ont offert un éclairage plus nuancé et approfondi sur les motivations, les expériences concrètes et les représentations subjectives de chaque groupe.

L'analyse thématique des données a été réalisée en s'appuyant sur des concepts issus de la didactique des langues, du socioconstructivisme (Vygotsky, 1978), et des théories de la motivation (Deci & Ryan, 2002 ; Viau, 2009).

Structure du mémoire

Ce mémoire est structuré en trois grandes parties complémentaires, permettant de développer une réflexion progressive, articulée entre théorie, méthodologie et mise en perspective des résultats. La première partie constitue le cadre théorique de l'étude. Elle expose les fondements conceptuels sur lesquels repose notre recherche, en explorant d'abord l'évolution et l'importance croissante des TICE dans l'enseignement contemporain, en particulier dans le contexte grec. Nous y abordons également les outils numériques les plus couramment utilisés dans les établissements scolaires ainsi que les avantages et les inconvénients identifiés dans la littérature (Lebrun, 2015 : 128). Cette base nous permet ensuite d'approfondir la notion de créativité en milieu scolaire, en la définissant selon différentes perspectives psychopédagogiques et en montrant comment elle peut être activée dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère

(Robinson, 2006 :3). Enfin, cette première partie se conclut par une analyse du rôle crucial que jouent les compétences orales et écrites dans le processus d'apprentissage du FLE, ainsi que des stratégies pédagogiques permettant de les développer en synergie avec la créativité (Guichon, 2012 : 111).

La deuxième partie du mémoire présente la méthodologie de la recherche. Après un rappel des objectifs spécifiques et des hypothèses formulées, nous y décrivons en détail le public cible (élèves et enseignants de FLE en école primaire grecque), les outils de collecte utilisés – questionnaires et entretiens semi-directifs – ainsi que les principes éthiques qui ont guidé la conduite de cette étude (Nikolaïdis, 2019 : 85). Cette section expose également les choix méthodologiques propres à la recherche qualitative, en s'inspirant notamment des travaux de Vygotsky (1978 : 86) sur l'importance du contexte social et de l'interaction dans le développement cognitif et langagier.

Enfin, la troisième partie est consacrée à l'analyse et à la discussion des résultats. Elle commence par une présentation détaillée des données issues des questionnaires et des entretiens, mettant en lumière les pratiques numériques des enseignants, les perceptions des élèves, ainsi que les effets observés sur leur motivation, leur créativité et leurs compétences linguistiques. Ces données sont ensuite analysées de manière critique à la lumière du cadre théorique exposé en première partie, afin de dégager des tendances significatives, de confirmer ou de nuancer nos hypothèses, et d'identifier les principaux facteurs facilitateurs ou obstacles à l'intégration réussie des TICE dans l'enseignement du FLE (Viau, 2009 :84 ; Puren, 2018 :29). Le mémoire se clôt par une synthèse générale des résultats, la mise en évidence des limites de la recherche (matérielles, méthodologiques ou contextuelles), et des propositions concrètes pour la pratique pédagogique ainsi que pour de futures recherches dans ce domaine (Karagiannis & Papadopoulou, 2020 :144).

PARTIE I – CADRE THÉORIQUE

CHAPITRE 1 : Le rôle du numérique dans l'éducation moderne

1.1. Évolution de l'éducation numérique en Grèce

L'introduction des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'enseignement (TICE) dans le système éducatif grec a suivi une évolution progressive

mais significative au cours des dernières décennies. Cette transition n'a pas été seulement marquée par le développement technologique, mais aussi par des réformes pédagogiques profondes visant à intégrer les TICE comme outils d'enseignement et d'apprentissage (Komis, 2001 : 71-72).

La mise en œuvre des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE) en Grèce a connu une accélération significative à la suite de la pandémie de Covid-19, révélant leur rôle fondamental dans la continuité pédagogique. Dès les premières fermetures des établissements scolaires, les TICE ont permis le maintien de l'enseignement à distance, grâce à l'utilisation généralisée de plateformes éducatives, de cours en ligne et d'évaluations numériques. Des études menées auprès d'enseignants grecs du primaire et du secondaire ont mis en lumière à la fois les bénéfices et les défis liés à cette transition soudaine : amélioration de l'accès au savoir, développement de nouvelles pratiques pédagogiques et valorisation des compétences numériques, mais aussi difficultés liées à l'absence de soutien institutionnel et à la formation insuffisante des enseignants (Krassadaki et al., 2022 ; Manesis et al., 2022 ; Nikolopoulou & Kousloglou, 2022). Ainsi, les TICE sont apparues non seulement comme des outils de gestion de crise, mais également comme des leviers de transformation durable de l'enseignement en Grèce.

La plateforme *e-me* représente un exemple clé de cette transition. Introduite en 2015, *e-me* a été conçue comme un Environnement d'Apprentissage Personnel (PLE) pour répondre aux besoins de l'éducation numérique en Grèce. L'objectif était de créer un espace de travail sécurisé et collaboratif pour les étudiants et les enseignants, favorisant l'interaction sociale et la co-crédation de contenu éducatif, tout en soutenant la pédagogie moderne. Cette plateforme s'est rapidement adaptée aux besoins de l'enseignement à distance, en particulier pendant la crise de la Covid-19, lorsque le Ministère de l'Éducation a mis *e-me* à disposition de tous les enseignants et étudiants pour faciliter l'apprentissage à distance (Megalou, Tsilivigos, Kaklamanis & Politi : 6620-6622).

e-me, avec plus de 650 000 utilisateurs, est un exemple de plateforme d'apprentissage numérique qui met l'accent sur la flexibilité, l'autonomie de l'apprenant et l'intégration de technologies Web 2.0. Contrairement aux systèmes traditionnels de gestion de l'apprentissage (LMS), *e-me* soutient une approche centrée sur l'utilisateur, encourageant l'autonomie et la collaboration, tout en permettant une personnalisation

en fonction des besoins individuels des apprenants (Megalou & Tsilivigos & Kaklamanis & Politi : 6621-6622).

Finalement, l'évolution des TICE dans le système scolaire grec a été marquée par des avancées importantes, mais aussi par des défis structurels et pédagogiques. L'introduction des TICE a permis de transformer l'enseignement, mais les questions liées à la formation des enseignants et à l'équipement des écoles restent des obstacles à surmonter pour garantir une intégration plus complète et plus uniforme des technologies dans l'éducation.

1.2. Outils numériques couramment utilisés dans les écoles

L'intégration des technologies numériques dans l'éducation transforme profondément la manière d'enseigner et d'apprendre. Ces outils offrent de nouvelles possibilités pour renforcer la créativité des élèves et développer leurs compétences orales et écrites.

Selon Hattie (2015), l'usage réfléchi des technologies peut améliorer significativement les résultats scolaires. En effet, la technologie permet de créer un environnement d'apprentissage plus engageant et dynamique, où les élèves sont acteurs de leur formation. Hew et Brush (2007) soulignent que l'intégration des TIC dans les écoles favorise l'engagement actif des élèves et permet une personnalisation de l'apprentissage, adaptée aux besoins de chacun.

Les outils numériques permettent de diversifier les méthodes pédagogiques. Mayer (2014) explique que l'utilisation de supports multimédias, comme des vidéos, des images interactives ou des présentations dynamiques, facilite la compréhension et la mémorisation des contenus. De plus, ces technologies offrent aux enseignants la possibilité de différencier leurs pratiques, en adaptant les activités au rythme et au niveau de chaque élève (Tomlinson, 2014).

Dans le domaine de l'apprentissage des langues, l'usage des outils numériques est particulièrement bénéfique. Godwin-Jones (2018) met en avant que les applications mobiles et les plateformes interactives permettent aux élèves de pratiquer l'écoute et la production orale dans un contexte réaliste et motivant. Ces technologies favorisent aussi

la collaboration entre élèves grâce à des espaces partagés où ils peuvent échanger et construire ensemble des savoirs.

Par exemple, des outils comme *Kahoot!* stimulent la motivation par des quiz interactifs et ludiques, tandis que des plateformes comme *Padlet* ou *Canva* encouragent la créativité en permettant aux élèves de réaliser des projets collaboratifs sous forme de présentations, posters ou vidéos (Wang & Tahir, 2020). Ces outils rendent l'apprentissage plus attractif et participatif.

Enfin, l'intégration des technologies éducatives nécessite un accompagnement et une formation des enseignants pour garantir leur utilisation efficace et équitable. Une collaboration entre les enseignants, les institutions et les experts est essentielle pour maximiser les bénéfices pédagogiques et éviter les inégalités d'accès (Hattie, 2015).

En résumé, l'intégration des outils numériques dans l'enseignement favorise une pédagogie moderne, interactive et inclusive. Elle stimule la créativité des élèves et leur développement des compétences linguistiques, tout en préparant les apprenants aux exigences d'une société numérique en constante évolution.

1.3 Avantages et inconvénients de l'enseignement numérique

À une époque où les enfants évoluent dans un monde saturé de technologies – télévisions, smartphones, tablettes –, il est essentiel que les écoles s'adaptent à cette réalité et exploitent ces outils pour enrichir l'apprentissage (Voinçon, 2021).

L'utilisation des outils numériques dans l'enseignement offre des possibilités pédagogiques innovantes qui favorisent l'apprentissage actif et la participation des élèves. Par exemple, les tableaux interactifs et les tablettes permettent de captiver l'attention des élèves, tout en encourageant leur autonomie et le développement de compétences variées. Ces technologies permettent également aux enseignants de proposer des approches pédagogiques différenciées, adaptées aux besoins et aux rythmes d'apprentissage de chaque élève (Voinçon, 2021).

Les outils numériques encouragent la participation de tous les élèves, y compris ceux qui sont timides ou réticents en les incitant à lever la main. Ces outils favorisent la

pédagogie différenciée et améliorent l'engagement et la concentration des apprenants, en différenciant leur participation par rapport aux méthodes traditionnelles.

Les outils technologiques permettent un apprentissage individualisé, adapté au rythme de chaque élève. En effet, ils offrent la possibilité de répéter les exercices autant de fois que nécessaire et de revenir sur des notions non comprises, sans être limités par le rythme global de la classe. Par ailleurs, ces technologies automatisent certaines tâches répétitives, ce qui libère du temps pour les enseignants afin qu'ils puissent se concentrer sur la conception d'activités pédagogiques plus innovantes (Zawacki-Richter, Marín, Bond, & Gouverneur, 2019).

L'utilisation des technologies favorise le développement de compétences telles que la communication, la collaboration et le jugement critique, conformément à une étude menée au Québec (Meunier, 2012). L'intégration des TICE en classe favorise des approches pédagogiques collaboratives et dynamiques. Les outils numériques permettent aux élèves de travailler ensemble, de partager leurs idées et de s'impliquer activement dans leur apprentissage, ce qui renforce non seulement leurs connaissances, mais aussi leurs compétences sociales (Zawacki-Richter et al., 2019). Ces interactions facilitent un apprentissage coopératif et motivant, qui répond aux besoins des élèves du XXI^e siècle.

Par ailleurs, les technologies ont joué un rôle essentiel dans la continuité pédagogique, notamment durant la pandémie de Covid-19. Les outils numériques ont permis aux élèves de rester en contact avec leurs enseignants et de poursuivre leurs apprentissages malgré les confinements. L'UNESCO (2023a) souligne que ces innovations ont permis de surmonter de nombreux obstacles éducatifs, en particulier dans les régions défavorisées.

Cependant, l'intégration du numérique dans l'enseignement ne doit pas être improvisée. Une planification rigoureuse et une régulation adaptée sont indispensables. En effet, selon l'UNESCO (2023b), fournir du matériel technologique sans accompagnement pédagogique adéquat peut conduire à des usages détournés, voire contre-productifs. Un cadre éthique et éducatif clair est donc nécessaire pour garantir une utilisation efficace et responsable de ces outils en classe.

Un autre défi majeur est le manque d'infrastructures technologiques dans de nombreuses écoles. Plusieurs établissements, en particulier dans les zones rurales ou défavorisées, ne disposent ni d'une connexion Internet fiable ni d'équipements adaptés (UNESCO, 2023b). Cette situation accentue les inégalités éducatives, empêchant certains élèves d'accéder aux mêmes opportunités d'apprentissage numérique que leurs pairs.

De plus, les enseignants rencontrent souvent des difficultés dans l'adoption des TICE. Certains montrent une résistance au changement, principalement en raison d'un manque de formation, de temps ou de soutien institutionnel (Zawacki-Richter et al., 2019). Pour que l'intégration des technologies soit réussie, il est indispensable d'investir non seulement dans le matériel, mais aussi dans la formation continue des enseignants, afin qu'ils puissent exploiter pleinement le potentiel pédagogique des outils numériques.

Enfin, bien que les écrans puissent détourner l'attention des élèves, il existe aujourd'hui des solutions numériques de gestion de classe permettant aux enseignants de canaliser l'attention, comme la possibilité de bloquer les appareils ou de diffuser directement les contenus pédagogiques sur les écrans des élèves.

De plus, la résistance des enseignants au changement constitue un obstacle majeur à l'adoption des TICE en classe. Certains enseignants hésitent à intégrer les nouvelles technologies, non pas à cause d'un échec des méthodes traditionnelles, mais plutôt parce qu'ils estiment que celles-ci fonctionnent déjà bien pour leurs besoins pédagogiques : ils ne voient pas l'intérêt de modifier des approches qu'ils trouvent efficaces. Cette réticence est souvent renforcée par un manque de confiance et de compétences numériques, ainsi que par l'absence de formation adéquate (Bingimlas, 2009). Passer d'une approche « traditionnelle » à l'utilisation d'outils numériques exige un accompagnement spécifique et un soutien continu.

Pour surmonter ces défis, il est crucial d'investir dans les infrastructures technologiques, d'offrir une formation continue aux enseignants et de revoir les politiques éducatives. Une étude récente portant sur les politiques, stratégies et programmes d'intégration des technologies de l'information et de la communication dans plusieurs pays souligne que les plans d'action efficaces comportent non seulement

le développement des infrastructures, mais aussi une formation pédagogique adaptée aux TICE ainsi qu'un soutien institutionnel clair.

De plus, une autre recherche internationale confirme que la formation initiale et continue des enseignants constitue un facteur déterminant pour une intégration réelle et durable des technologies dans la pratique pédagogique. Sans cet accompagnement complet, les enseignants rencontrent des difficultés à abandonner les méthodes traditionnelles au profit des approches numériques, compromettant ainsi la modernisation des pratiques éducatives (Gil-Flores, Rodríguez-Santero, & Ortiz-de-Villate, 2024).

CHAPITRE 2 : La créativité en milieu scolaire

2.1. Définition et dimensions de la créativité

Selon le dictionnaire Larousse (2008), la créativité fait référence à la capacité de créer, d'imaginer et d'inventer de nouvelles idées ou concepts. Elle englobe l'aptitude à générer des solutions originales et innovantes dans divers contextes. En linguistique, la créativité se manifeste par la faculté d'un individu à comprendre et produire des phrases nouvelles qu'il n'a jamais entendues auparavant. Cette capacité repose sur une maîtrise des règles grammaticales d'une langue, qui sont supposées permettre la construction infinie de nouvelles phrases en combinant les éléments existants de manière originale.¹

La créativité est considérée comme une compétence essentielle que les enfants devraient développer dès leur jeune âge. Elle joue un rôle clé dans la réussite scolaire, elle permet la découverte des talents et l'acquisition de compétences adaptées aux défis futurs, tant dans les sciences que dans le monde du travail. Elle permet de mieux résoudre des problèmes, d'apporter des solutions innovantes et d'adopter une approche positive des situations complexes. La créativité favorise également le développement personnel, notamment la persévérance et la confiance en soi. Elle est d'autant plus précieuse lorsqu'elle se manifeste dans des environnements collaboratifs, enrichissant ainsi la dimension sociale de l'enseignement (Unicef, 2018).

Selon Benjamin (2024) la créativité joue un rôle central dans les réussites personnelles et professionnelles. Comprendre les cinq étapes de développement de la créativité permet de mieux saisir le processus d'évolution de cette compétence essentielle et libérer pleinement son potentiel. Chaque étape représente une progression dans la capacité d'imaginer des solutions originales et de relever des défis de manière innovante.

Selon Kaufman et Beghetto (2009), la créativité se décline en quatre niveaux :

- mini-c (créativité personnelle et introspective),
- little-c (créativité du quotidien),
- Pro-C (créativité professionnelle)
- et Big-C (créativité de génie).

¹ <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cr%C3%A9ativit%C3%A9/20301>

Dans le cadre scolaire, ce sont les formes mini-c et little-c qui sont les plus pertinentes, car elles valorisent l'expression personnelle, la pensée divergente et la capacité à résoudre des problèmes de manière originale, même à petite échelle.

Créativité Majeure (Big-C Creativity)

La Créativité Majeure concerne des découvertes qui changent radicalement les choses et sur les génies créatifs. Il est souvent difficile de déterminer quand une personne atteint ce niveau, car ses contributions sont généralement reconnues après sa mort.

Une caractéristique clé de la Créativité Majeure est que ses contributions résistent à l'épreuve du temps et ont un impact durable sur la société.

Créativité Quotidienne (Little-c Creativity)

La Créativité Quotidienne met en valeur les actions créatives et les contributions des gens dans leur vie quotidienne. À ce niveau, les élèves qui présentent des comportements créatifs ou productifs peuvent être identifiés grâce à leur manière d'aborder des problèmes et des idées, aussi bien en classe qu'en dehors. Il est essentiel pour les enseignants de transmettre les bases dans le domaine d'intérêt des élèves. Avant de briser les règles, il faut d'abord les comprendre.

Mini-Créativité (Mini-c Creativity)

La Mini-Créativité englobe « la créativité inhérente au processus d'apprentissage » (Kaufman & Beghetto, 2017 :3). Ce niveau se concentre sur le potentiel créatif et vise à nourrir les jeunes esprits pour qu'ils acquièrent des connaissances ou des expériences permettant d'exprimer pleinement leurs idées. Les enseignants doivent comprendre que la créativité nécessite du temps et un accompagnement attentif. Les élèves avec des comportements créatifs ou productifs peuvent facilement se décourager ou être négligés si leur travail est jugé trop sévèrement ou comparé à celui d'élèves plus expérimentés.

Créativité Professionnelle (Pro-C Creativity)

La Créativité Professionnelle représente un niveau où une personne est devenue experte dans son domaine sans toutefois atteindre le statut de Créativité Majeure.

Ce niveau inclut des professionnels qui ont investi beaucoup de temps pour perfectionner leurs compétences créatives (Kaufman & Beghetto, 2017).

2.2. Rôle de la créativité dans l'apprentissage

La créativité est une composante essentielle de l'enseignement contemporain, car la capacité à générer des idées à la fois nouvelles et pertinentes est cruciale dans un monde en constante évolution. Or, les systèmes éducatifs traditionnels ont souvent pour effet de freiner cette créativité, en se concentrant sur la transmission de savoirs standardisés et la réussite aux examens, au lieu de favoriser l'exploration, l'innovation et la pensée divergente (Cropley, 2001).

L'absence de formation des enseignants à la créativité constitue un obstacle majeur. En effet, de nombreux enseignants n'ont jamais reçu une formation spécifique pour stimuler la créativité en classe, car les programmes éducatifs traditionnels ne reconnaissent pas suffisamment les compétences créatives nécessaires dans le monde moderne. Ce manque de soutien prive donc les enseignants des outils et des méthodes leur permettant de cultiver cette qualité essentielle chez leurs élèves.

Pour surmonter ces défis, des réformes en profondeur sont nécessaires. Il est impératif de promouvoir des méthodes pédagogiques interactives encourageant la créativité, d'offrir une formation rigoureuse aux enseignants, d'intégrer des activités basées sur la résolution de problèmes concrets et la collaboration, et d'utiliser les technologies de manière réfléchie dans l'enseignement.

L'intégration de la créativité dans l'éducation prépare véritablement les élèves aux défis futurs. Dès le plus jeune âge, développer leur capacité créative favorise non seulement la pensée critique et l'innovation, mais aussi une flexibilité cognitive indispensable dans un monde en changement rapide. La créativité n'est pas limitée aux arts ; elle s'applique aussi aux mathématiques et aux sciences, où les élèves apprennent à générer des solutions originales et pertinentes.

Un environnement favorable est nécessaire pour que la créativité s'épanouisse : un climat de classe qui encourage l'expérimentation, la tolérance face à l'échec et la stimulation de l'imagination, ainsi qu'un soutien émotionnel et culturel dès la petite enfance, sont des conditions essentielles pour que les élèves osent penser autrement. Une méta-analyse de 169 études montre que les programmes de formation à la créativité produisent des effets positifs substantiels sur la performance créative, à condition qu'ils

soient bien conçus et intégrés dans la préparation des enseignants (Crew et al., 2024). Cette recherche démontre que sans une telle formation spécifique, les enseignants ne peuvent pas efficacement soutenir le développement créatif de leurs élèves.

Selon Chaîné (2012 : 1) elle fait partie d'un processus d'apprentissage qui aide à prendre des décisions, à établir des connexions entre différentes informations, à combiner de nouveaux éléments avec des connaissances antérieures, et à mettre en perspective les idées émergentes.

La créativité n'est pas un privilège réservé à quelques-uns ; elle est une qualité inhérente à chaque individu et peut être cultivée dans les bonnes conditions. Les études en neurosciences soulignent l'importance de la flexibilité cognitive et de l'imagination dans les processus créatifs.

Encourager la créativité dans les écoles contribue non seulement à l'épanouissement personnel, mais aussi au progrès social et à l'innovation. Repenser le modèle éducatif traditionnel et placer la créativité au centre des apprentissages sont des étapes cruciales pour préparer les élèves aux exigences de l'avenir.

2.3. Méthodes pour renforcer la créativité en classe de FLE

La créativité dans l'éducation constitue un levier essentiel pour le développement des compétences linguistiques et cognitives des élèves du primaire. En encourageant l'expression personnelle et la pensée divergente, elle contribue à renforcer l'estime de soi, l'autonomie et l'engagement actif dans l'apprentissage. Lorsqu'elle est soutenue par un environnement bienveillant et des activités collaboratives, la créativité permet aux jeunes apprenants de construire des savoirs de manière plus significative et durable (Lubart & Barbot, 2019).

Chaîné (2012 :1) souligne que pour développer la créativité chez les élèves, l'enseignant doit créer des conditions favorables telles que proposer des projets inventifs, faire preuve de flexibilité, et être ouvert aux propositions des élèves ainsi qu'à l'expression de leurs idées, tout en intégrant une touche d'humour. Une approche pédagogique qui valorise la créativité permet aux élèves de s'exprimer librement, d'explorer de nouvelles idées et de se sentir engagés dans leur propre processus d'apprentissage.

Les enseignants donc jouent un rôle clé dans l'intégration de la créativité dans l'enseignement. Selon l'étude des Besançon, Georgsdottir & Lubart (2005 :52) la conception de l'élève idéal présuppose souvent l'obéissance au détriment de la curiosité et de l'indépendance, qui sont essentielles pour la créativité. En adoptant des approches pédagogiques créatives, ils peuvent non seulement encourager l'innovation chez leurs élèves, mais aussi leur transmettre des compétences qui seront cruciales dans leur vie professionnelle et personnelle. Selon les Besançon, Georgsdottir & Lubart (2005 :52) les enseignants qui encouragent un apprentissage autonome et collaboratif, ainsi que l'autoévaluation, aident les élèves à surmonter les échecs et à développer leur persévérance, ce qui renforce leur créativité.

Selon Beghetto et Kaufman (2014), l'environnement scolaire joue un rôle crucial dans le développement de la créativité. Un cadre d'apprentissage stimulant, qui encourage la pensée autonome et l'expérimentation, est fondamental pour libérer le potentiel créatif des élèves. De plus, dans le contexte de l'enseignement à distance ou hybride, les expériences virtuelles prennent une importance croissante. Ces environnements immersifs permettent aux élèves de collaborer à distance, d'explorer activement les contenus et de développer des compétences pratiques, tout en cultivant leur créativité à travers des simulations, des jeux éducatifs et des outils numériques (Beghetto & Kaufman, 2014).

Aussi, la création de discussions de groupe où les élèves partagent leurs succès et analysent leurs apprentissages offre une excellente occasion de renforcer leur confiance et d'encourager l'apprentissage collaboratif. L'utilisation d'images pour travailler sur des notions concrètes (description, dialogue) ou abstraites (émotions, métaphores) enrichit ce processus. De plus, encourager l'écriture spontanée — comme tenir un journal personnel ou composer des poèmes inspirés du quotidien — stimule la créativité et valorise les idées des élèves. Pour aller plus loin, se lancer dans la création d'histoires originales, entre dans la peau de personnages, contribue au développement de la pensée critique et de l'inventivité, ce qui est particulièrement bénéfique à l'école primaire (Maslin et al., 2023).

En plus, l'évaluation des activités créatives se concentre sur l'achèvement des tâches, en valorisant la pertinence des idées et l'utilisation adéquate du vocabulaire et de la grammaire. La créativité dans l'éducation stimule le développement des compétences

personnelles et académiques des élèves, encourageant la collaboration, la flexibilité et la confiance en soi, tout en contribuant à un environnement d'apprentissage positif et à la valorisation personnelle et sociale des élèves (Beghetto & Kaufman, 2014).

Selon Maeva (2024) les TICE jouent un rôle clé dans le développement de cette créativité grâce à des outils numériques innovants. Développer la créativité prépare les étudiants aux défis sociaux de demain. Être créatif, c'est savoir imaginer des solutions nouvelles et résoudre des problèmes quotidiens. La créativité est une compétence qui s'acquiert et se perfectionne à travers des exercices pratiques et des mises en situation. La reconnaissance de la créativité dans l'éducation est cruciale pour préparer les élèves à un avenir complexe. En stimulant la créativité, nous formons des individus capables de trouver des solutions innovantes aux défis de demain. Il est donc impératif de repenser notre approche de l'enseignement en mettant l'accent sur la créativité (Runco & Acar, 2012).

CHAPITRE 3 : Développement des compétences orales et écrites

3.1. Importance des compétences linguistiques des apprenants

Le monde évolue et nous avec lui. Nos habitudes et pratiques changent, et nous nous adaptons aux nouvelles exigences de la société. Aujourd'hui, il est beaucoup question de « compétences », des aptitudes personnelles que nous devons maîtriser pour mieux évoluer dans nos vies personnelles et professionnelles. Le domaine des langues n'échappe pas à cette tendance. À l'ère de la mondialisation et de l'ouverture des frontières, il n'est plus question de craindre les barrières linguistiques, mais plutôt de se donner les moyens de les franchir (Bénard, 2015).

Dans un contexte d'enseignement à distance ou hybride, les expériences immersives jouent un rôle fondamental pour maintenir l'engagement des élèves et stimuler leur créativité. Ces environnements d'apprentissage interactifs, rendus possibles grâce aux technologies mobiles et aux outils numériques, permettent aux apprenants d'explorer activement les contenus, de collaborer à distance et de développer des compétences transversales de manière ludique et innovante. Selon Loewen et al. (2019), l'intégration d'applications mobiles dans l'enseignement des langues peut considérablement renforcer la motivation, la créativité et l'autonomie des apprenants lorsqu'elle est soutenue par une pédagogie adaptée.

C'est dans ce contexte que l'on peut parler de « compétences linguistiques », qui désignent l'ensemble des aptitudes permettant de s'exprimer dans sa langue maternelle ou dans une langue étrangère. Ces compétences se déclinent selon quatre grandes fonctions : « lire », « écrire », « parler », « écouter ». Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, qui existe depuis 2002, a pour but de mesurer les compétences linguistiques dans les langues étrangères dans chaque pays membre, mais aussi dans d'autres parties du monde, et est disponible en 40 langues. L'approche actionnelle préconisée par le CECRL dans le cadre du FLE permet aux apprenants de

devenir des acteurs sociaux capables d'utiliser le français dans des situations authentiques de communication, tant à l'écrit qu'à l'oral.

Les compétences linguistiques sont évaluées sur six niveaux : débutant (A1, A2), intermédiaire (B1, B2), avancé (C1, C2). Elles servent également de base pour la reconnaissance des certifications en langues, favorisant ainsi la mobilité éducative et professionnelle. Ces niveaux sont complétés par une analyse approfondie des contextes de communication, des thèmes, des tâches et des objectifs, ainsi que des compétences nécessaires à la communication. Les enseignants et formateurs en langues utilisent largement ce cadre pour structurer les évaluations des apprenants (Bénard, 2017).

La langue est un élément fondamental de la pédagogie, et la qualité de l'enseignant, liée à sa maîtrise de la langue, affecte directement la réussite des élèves. Des compétences linguistiques bien développées permettent de créer des interactions positives avec les élèves et d'optimiser leur performance scolaire (CMEC, 2013 : 2-7).

3.2. Stratégies d'enseignement pour les compétences orales

La communication orale constitue un élément clé de l'apprentissage dans les cycles préparatoire et primaire. Elle agit comme un levier pour stimuler la réflexion des élèves et les engager dans un dialogue structuré, leur permettant ainsi de donner du sens à leurs idées, d'approfondir leur compréhension et d'élargir leurs perspectives. Son enseignement est une priorité pour tout enseignant conscient que la langue est un moyen d'expression et de communication essentiel au développement personnel, grâce auquel l'élève construit son identité. En réalité, la maîtrise de la communication orale en français exerce une influence durable sur le succès scolaire, social et personnel de chaque élève (Ministère de l'Éducation de l'Ontario, 2008, p. 3).

Dans le contexte éducatif grec, l'enseignement du français langue étrangère à l'école primaire présente des défis particuliers : la limitation des heures de cours hebdomadaires et l'absence de contact quotidien avec des locuteurs francophones réduisent considérablement les occasions d'écoute et d'expression (Papageorgiou, 2025). Par ailleurs, la gestion de classes de plus en plus hétérogènes nécessite des méthodes différenciées et interactives pour pallier ces limites (Adamaki, 2023).

Ainsi, l'enseignement de l'oral en FLE dans les écoles grecques ne peut se limiter à une simple répétition mécanique de structures linguistiques. Il s'agit de mettre les élèves en situation de communication réelle, à travers des jeux de rôle, des dialogues guidés, des saynètes, des présentations orales et des activités de compréhension fondées sur des documents audio-visuels. Ces approches s'inscrivent pleinement dans la perspective actionnelle du Cadre européen commun de référence pour les langues (Conseil de l'Europe, 2001), qui recommande de placer l'apprenant dans des contextes authentiques où il agit en tant qu'utilisateur de la langue.

De plus, l'interaction entre pairs constitue un levier puissant pour l'apprentissage oral. En travaillant en binômes ou en petits groupes, les élèves sont exposés à des échanges conversationnels riches : ils doivent écouter activement, reformuler, prendre la parole, et adapter leur discours aux réactions des autres, développant ainsi des compétences socio-langagières essentielles (Kleine Staarman, Krol & Van der Meijden, 2005). Cette dimension collaborative favorise également la motivation, la confiance en soi et l'engagement personnel, des éléments clés dans l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment chez les jeunes apprenants.

Selon Aubert (2019 :6) les programmes scolaires français actuels réhabilitent l'oral comme un élément central des apprentissages à tous les niveaux scolaires. Il est désormais considéré à la fois comme un outil d'apprentissage, permettant de « parler pour apprendre », et comme un objectif à part entière, visant à « apprendre à parler ». Cela reflète une reconnaissance accrue de l'importance de l'oral dans le développement cognitif et social des élèves. Les chercheuses C. Garcia-Debanc et S. Plane soulignent que la compétence orale en classe remplit plusieurs fonctions. Elle constitue un moyen d'expression permettant aux élèves de structurer leurs pensées et de communiquer leurs idées (Garcia-Debanc & Plane, 2010).

Les programmes actuels insistent sur la nécessité pour les enseignants de concevoir et de mettre en œuvre une grande variété de situations pédagogiques mobilisant l'oral sous toutes ses dimensions. Les programmes scolaires identifient plusieurs compétences fondamentales à développer dans le cadre de l'apprentissage de la compréhension et de l'expression orale. Ces compétences incluent la capacité d'écouter attentivement afin de comprendre un message oral, une intervention, un discours ou un texte lu. Elles impliquent également l'aptitude à s'exprimer en tenant compte de son auditoire, à

s'engager activement dans des échanges variés selon les contextes, et à adopter une posture critique vis-à-vis du langage utilisé, qu'il soit produit par soi-même ou par autrui (Aubert, 2019 :7).

Selon Gagnon (2011), pour développer l'oral en français langue étrangère (FLE) à l'école primaire grecque, il est essentiel d'intégrer régulièrement trois types de situations : l'interaction spontanée, l'expression contrôlée et la présentation formelle. Ces activités doivent être soigneusement planifiées afin d'assurer une progression pédagogique cohérente. L'interaction orale, souvent plus informelle, peut se construire à travers des jeux de rôle, des ateliers créatifs ou encore des projets collaboratifs en groupe. Des pratiques comme la « nouvelle du jour », basée sur les questions qui/quand/où/comment/pourquoi, stimulent la communication et l'esprit critique. Le “think-pair-share” encourage la réflexion individuelle puis en binômes avant un échange collectif. Enfin, la technique de la « chaise de l'auteur » invite les élèves à partager leur production écrite à l'oral, recevant ainsi un retour constructif (Gagnon, 2011).

La présentation orale est une situation plus formelle qui permet aux élèves de développer leur confiance en eux lorsqu'ils s'expriment devant un auditoire. Elle les encourage à organiser leurs idées, à préparer leur intervention et à structurer leur discours. Parmi les exemples d'activités figurent la présentation d'un objet ou d'un projet, la récitation d'un poème ou l'interview d'une personne. Ces exercices leur permettent de travailler la structuration du discours, l'articulation et la gestion du stress devant un public.

L'expression orale est une forme de communication où les élèves développent non seulement leur vocabulaire, leur pensée critique et leur créativité, mais aussi leur confiance et la fluidité dans la parole. Elle peut être planifiée ou spontanée, selon les besoins didactiques. Parmi les activités efficaces, on trouve les jeux de rôles (par exemple commander dans un café ou demander un itinéraire), le théâtre d'improvisation — qui stimule la créativité tout en renforçant l'assurance —, l'entretien avec un personnage fictif, et la description d'images, qui aide les élèves à enrichir leur observation et précision lexicale (Gagnon, 2011).

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) fournit un cadre solide pour guider l'enseignement des compétences orales. Il recommande que

l'enseignant varie les situations d'apprentissage et les ancre dans des contextes de communication authentiques. Ces activités incluent, entre autres, des discussions informelles, des présentations publiques, ou des simulations professionnelles. De plus, le CECRL insiste sur la nécessité d'adapter les tâches au niveau linguistique des apprenants, en privilégiant, pour les débutants, des activités telles que la répétition et la lecture à haute voix, afin de renforcer la confiance et la prononciation (Conseil de l'Europe, 2001 : 58–65).

L'intégration d'une pédagogie explicite de l'oral dans l'enseignement primaire est essentielle pour renforcer les compétences communicatives des élèves. Pour être efficace, elle doit s'appuyer sur des stratégies diversifiées qui encouragent la prise de parole, favorisent la structuration du discours et permettent à chaque élève de développer son aisance à l'oral dans des contextes variés (Inspection générale de l'Éducation nationale, 1999 :33–34).

En somme, la maîtrise des compétences orales est une priorité pédagogique qui repose sur une combinaison de stratégies adaptées. En mobilisant des approches variées – interaction, présentation, improvisation et discussion –, l'enseignant peut encourager les élèves à s'exprimer librement, à explorer leur créativité et à développer une véritable autonomie langagière. La communication orale devient ainsi un outil et une finalité, contribuant au succès scolaire, personnel et social des apprenants.

3.3. Stratégies d'enseignement pour les compétences écrites

Selon le Cadre européen commun de référence pour les langues (Conseil de l'Europe, 2001 :126), la maîtrise de l'écriture est un objectif essentiel de l'enseignement, car elle est indispensable à la réussite scolaire ainsi qu'à la construction d'un parcours social et professionnel. Selon Purvis, Robinson et O'Dwyer (2020), l'expression écrite joue un rôle crucial tout au long du parcours scolaire, dans la recherche d'emploi et dans de nombreuses activités professionnelles. Cependant, étant donné qu'elle nécessite diverses compétences, cette forme de communication peut poser des difficultés pour certaines personnes. En effet, l'expression écrite englobe un ensemble de compétences, tant intellectuelles, telles que la génération d'idées et la planification, que mécaniques, comme l'agencement des mots en phrases et en paragraphes. Ces processus intellectuels

et mécaniques sont interconnectés, et toute difficulté dans l'exécution de l'un d'eux peut compromettre l'ensemble du processus.

Plus précisément, l'apprentissage de l'écriture dès l'école primaire joue un rôle fondamental dans le parcours éducatif des élèves. Il ne se limite pas seulement à l'acquisition de connaissances linguistiques, mais contribue également au développement cognitif, social et scolaire des enfants.

Les recherches de Piaget (1972) ont démontré une corrélation étroite entre le développement cognitif des enfants et leur capacité à écrire. La réflexion impliquée dans la rédaction d'un texte stimule les fonctions exécutives, notamment la planification, l'organisation et la mémoire de travail. L'enseignement de l'écriture nécessite un accompagnement régulier et méthodique de la part de l'enseignant, en lien direct avec la lecture et l'étude de la langue. Dans les classes de l'école primaire, la pratique régulière de l'écriture — qu'il s'agisse de phrases courtes, de textes narratifs ou d'exercices de reformulation — renforce non seulement les compétences rédactionnelles, mais contribue également au développement cognitif et créatif des élèves. Selon une étude expérimentale récente, les élèves qui participent à des ateliers d'écriture guidée améliorent significativement leur capacité d'écriture créative, tout en développant la cohérence de leurs idées et la structuration de leur narration (Santosa et al., 2023).

Selon Vygotsky (1978), le concept de la zone proximale de développement met en évidence l'importance des interactions avec les enseignants et les apprenants dans le processus d'apprentissage. L'écriture constitue un levier efficace pour améliorer aussi bien la langue écrite que la langue orale. En s'exerçant à rédiger, les élèves perfectionnent leur syntaxe, leur orthographe et leur vocabulaire, ce qui se traduit par une meilleure expression orale et une communication plus élaborée.

Les travaux en psychologie du développement, notamment ceux de Pennebaker (1997), suggèrent que l'écriture peut servir de puissant outil d'expression des émotions. Les enfants qui maîtrisent l'écriture sont en mesure de verbaliser leurs sentiments, d'exprimer leurs pensées et de mieux comprendre leur univers intérieur.

Cette capacité joue un rôle dans le bien-être émotionnel des élèves. En effet, il existe un lien significatif entre le développement du langage et la réduction de la violence

verbale. L'enrichissement du vocabulaire émotionnel peut ainsi contribuer à un climat scolaire plus apaisé.

Le modèle de Hayes & Flower (1980) identifie trois étapes clés dans le processus d'écriture. La planification permet à l'élève de définir l'objectif du texte, son genre et son destinataire. La rédaction lui permet d'organiser les informations, d'assurer la cohérence des phrases et de construire le texte final. La révision consiste à relire, corriger et améliorer le texte en identifiant les incohérences ou les erreurs.

Des recherches ont montré que l'enseignement de la production écrite représente l'une des tâches cognitives les plus complexes dans le cadre de l'école primaire. Pourtant, dans la pratique, le temps qui lui est consacré reste souvent insuffisant. L'attention des enseignants se focalise majoritairement sur les compétences techniques telles que la calligraphie ou l'orthographe, tandis que l'ensemble du processus d'écriture – allant de la planification à la révision – est peu abordé. Cette situation crée des obstacles significatifs au développement d'une réelle compétence en production écrite. McCutchen et al. (2002) soulignent ainsi que la maîtrise pédagogique des enseignants en matière d'écriture influence directement leurs pratiques de classe et, par conséquent, les performances des élèves. Un enseignement plus structuré et réfléchi de l'écrit dès les premiers apprentissages permettrait de mieux accompagner les élèves dans l'acquisition de cette compétence essentielle.

De nombreux élèves rencontrent des difficultés en écriture. Il est tout à fait normal que l'apprentissage de l'écriture représente un défi, car comme on a déjà dit il mobilise une multitude de compétences simultanément. Cependant, l'expression écrite joue un rôle essentiel dans la progression scolaire des élèves. Elle favorise la réussite tout au long du parcours éducatif et renforce les capacités de communication.

Dans le contexte grec, l'enseignement de l'écrit en français langue étrangère à l'école primaire nécessite une attention particulière, car les apprenants sont souvent confrontés à des difficultés liées à l'expression personnelle, à l'organisation du discours et à la maîtrise du lexique étranger (Xydopoulos & Manolopoulou-Sergi, 2010). Les élèves de 8 à 16 ans, en particulier ceux en début d'apprentissage, montrent une certaine appréhension face à l'écrit, souvent perçu comme plus exigeant que l'oral, surtout lorsqu'il s'agit de rédiger en autonomie (Nikolaou, 2017).

Dans les établissements spécialisés dans l'enseignement des langues étrangères, notamment les centres privés comme celui dans lequel se déroule cette étude, les enseignants sont appelés à mettre en œuvre des pratiques différenciées et stimulantes pour soutenir la production écrite des élèves. Selon Lebrun (2007), la diversité des profils des apprenants et des environnements d'apprentissage implique une adaptation constante des pratiques pédagogiques, notamment en favorisant une approche active, créative et contextualisée de l'écrit. De son côté, Garcia-Debanc (2009) insiste sur l'importance de proposer des situations signifiantes et variées d'écriture, afin de motiver les élèves et de développer leur compétence scripturale dans un cadre didactique cohérent. L'approche classique, fondée sur la copie ou la reproduction de phrases types, cède progressivement la place à une pédagogie plus créative et communicative. Les projets d'écriture guidée, les textes à compléter, la rédaction collective ou les blogs pédagogiques sont autant de moyens qui favorisent l'expression personnelle et stimulent l'intérêt des élèves pour l'écrit (Conseil de l'Europe, 2001).

La progression dans l'écrit s'appuie sur une articulation claire entre la lecture et la production, ainsi que sur une sensibilisation aux genres textuels (description, lettre, carte postale, dialogue, récit). La mise en œuvre de banques de vocabulaire thématiques, de structures-modèles et de cartes mentales facilite la construction du texte et soutient la mémorisation (Nikolaou, 2017).

Dans ce cadre, le numérique peut jouer un rôle structurant, en permettant par exemple l'utilisation d'applications de traitement de texte simplifiées, de correcteurs orthographiques adaptés, ou de plateformes collaboratives sur lesquelles les élèves peuvent publier leurs productions. Ces outils valorisent les efforts des apprenants et rendent visible leur progression, tout en développant leur autonomie (Xydopoulos & Manolopoulou-Sergi, 2010 ; Nikolaou, 2017).

Enfin, comme le souligne Papadopoulou (2011), une pédagogie de l'écrit réussie en FLE dans le contexte grec passe nécessairement par des activités signifiantes, proches des intérêts des élèves, et intégrées dans des scénarios d'apprentissage où l'écrit devient un moyen de communication réel, et non un simple exercice scolaire.

Selon MacCormack et Hutchinson (2019), diverses stratégies pédagogiques peuvent être mises en œuvre pour accompagner les élèves dans leur production écrite et améliorer leurs compétences progressivement. Ces stratégies, bien qu'issues de

contextes généraux d'enseignement, peuvent être adaptées avec succès à l'enseignement du français langue étrangère (FLE).

- La stratégie IREC la stratégie IREC consiste à définir une idée principale, énumérer des raisons, évaluer leur pertinence puis conclure, aide les apprenants à structurer efficacement un paragraphe descriptif.
- La méthode SOÉ+IREC favorise l'organisation d'un texte argumentatif en planifiant les idées, en les structurant en paragraphes et en développant des explications détaillées, ce qui est particulièrement utile pour les élèves de FLE souhaitant acquérir une production écrite cohérente et articulée.
- Pour la révision des textes, les stratégies MAPO et OMOPE permettent aux apprenants de porter attention à la ponctuation, à l'orthographe, à l'ordre des mots et à la lisibilité, aspects souvent complexes dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Ainsi, ces méthodes fournissent un cadre structurant et des outils concrets qui favorisent la progression des élèves en production écrite dans un contexte de FLE.

L'accompagnement des élèves dans l'écriture passe par une approche progressive et bienveillante, favorisant l'expérimentation et l'amélioration continue. En proposant des stratégies adaptées et en intégrant des étapes claires dans le processus de rédaction, il est possible d'aider chaque élève à surmonter ses difficultés et à développer sa confiance dans l'expression écrite. L'enjeu est de leur faire comprendre que l'écriture, tout comme la pensée, est un processus évolutif qui s'affine avec le temps et la pratique.

3.4. Lien entre compétences linguistiques et créativité

La relation entre les compétences linguistiques et la créativité joue un rôle central dans l'apprentissage des langues, en particulier à l'école primaire. Loin d'être deux notions distinctes, elles s'enrichissent mutuellement et favorisent une meilleure acquisition du langage.

Les enseignants ont parfois tendance à se cantonner à des activités répétitives et peu motivantes pour renforcer les connaissances, sans exploiter pleinement la créativité des

élèves. Il est apparu essentiel d'élargir les méthodes d'apprentissage de la langue étrangère (Paez Mendoza, 2017 :34).

En prenant en compte le développement des différentes compétences en classe, il est essentiel d'analyser les attitudes et les aptitudes des apprenants afin d'améliorer leurs compétences en production orale et écrite, en les impliquant dans des activités, des projets et des tâches créatives. Il s'agissait donc de considérer l'apprenant comme un être social, créatif et autonome, capable de concevoir et d'adapter des activités qui renforcent ses compétences linguistiques.

La créativité des apprenants peut transformer la dynamique de l'apprentissage et agir comme un levier pour améliorer les compétences en compréhension et production orale et écrite, ainsi que pour l'enrichissement culturel. Dans cette optique, ce projet visait à encourager les apprenants à mobiliser leurs idées, leurs compétences et leurs stratégies, et à les intégrer dans les activités et projets en lien avec les contenus étudiés (Paez Mendoza, 2017 :34).

Cette approche valorise la réflexion critique et créative, le travail collaboratif, l'autonomie, l'engagement dans l'apprentissage, l'originalité et l'intégration de nouvelles pratiques, tout en favorisant le développement des compétences en production écrite et orale.

Selon Jean-Charles (2022 :2), l'importance de la créativité dans l'enseignement du FLE réside principalement dans son rôle de moteur pédagogique favorisant la communication. En effet, l'interaction entre les apprenants et avec l'enseignant génère un cadre dynamique où la production de nouveaux énoncés devient une pratique naturelle. Cette approche communicationnelle permet aux élèves d'explorer différentes stratégies linguistiques et pragmatiques afin d'améliorer leurs compétences.

Joëlle Aden considère la créativité comme un processus transformateur qui modifie les relations des individus avec leur environnement. De même, selon O. Rey et A. Feyfant, la créativité est indissociable de l'innovation dans l'enseignement. Elle constitue une manière de rompre avec les méthodes traditionnelles et d'instaurer une pédagogie plus interactive et engageante.

Dans cette optique, C. Puren met en avant une approche communicative qui intègre des éléments linguistiques, référentiels et socioculturels, en écho au Cadre Européen

Commun de Référence pour les Langues (CECRL). Cette approche insiste sur l'importance des stratégies pour mobiliser et équilibrer les connaissances linguistiques acquises dans un contexte donné. Ainsi, la communication, qu'elle soit orale ou écrite, se révèle être un outil essentiel permettant aux apprenants de pratiquer et d'ancrer leurs connaissances (Jean-Charles, 2022 :2).

L'enseignant, loin d'être un simple transmetteur de savoirs, devient un guide qui stimule l'autonomie et la créativité de ses élèves. Selon Bandura (1977), l'imitation constitue une étape clé dans le développement des compétences linguistiques : en observant et reproduisant les modèles langagiers, les apprenants construisent progressivement leurs propres productions, ouvrant la voie à l'innovation et à l'expérimentation.

D'après Eschenauer (2019 :2), l'apprentissage d'une langue repose sur la capacité des élèves à structurer leur pensée, organiser leurs idées et exprimer leurs émotions. La créativité intervient dans ce processus en permettant aux élèves d'explorer de nouvelles façons d'utiliser la langue, que ce soit à travers la narration, la production écrite, le jeu théâtral ou les activités d'improvisation. Lorsqu'un enfant est encouragé à expérimenter librement avec les mots et les structures grammaticales, il développe une plus grande aisance à l'oral et à l'écrit.

Selon Camarda & Cassotti, 2020, la créativité stimule la flexibilité cognitive, qui est essentielle dans l'acquisition des langues. En créant des liens entre des concepts différents, les élèves sont capables de mieux comprendre et mémoriser les structures linguistiques.

La créativité, en particulier lorsqu'elle est soutenue par le numérique, peut enrichir les compétences langagières. Les élèves développent des productions originales en français, s'expriment de façon plus libre, et expérimentent des formes diverses de communication (textes, vidéos, jeux de rôles). Ces activités renforcent à la fois l'expression orale et écrite, tout en favorisant la motivation.

CHAPITRE 4 : La motivation des élèves dans l'apprentissage numérique

4.1 Définition de la motivation et ses types

À l'origine du concept de motivation, on retrouve le verbe latin *movere*, qui a donné en français le verbe *mouvoir* (mettre en mouvement). Ainsi, la motivation peut être définie comme la capacité à se mettre en action. Selon Sinoir (2017 :6) la motivation évolue selon l'âge, les expériences de vie et l'environnement de chacun.

Selon les définitions des dictionnaires *Le Robert* et *Larousse*, le terme "motivation" se réfère aux raisons ou aux facteurs qui poussent une personne à agir ou à adopter un certain comportement. Le dictionnaire Larousse la définit comme l'ensemble des raisons et des éléments qui incitent une personne à agir. Cette définition met en avant l'existence de facteurs déclencheurs qui nous poussent à passer à l'action. Sinoir (2017 :6) souligne que le terme « intérêts » est particulièrement pertinent dans le cadre de la motivation scolaire, car il englobe à la fois ce qui est important du point de vue de l'enseignant et ce qui suscite l'attention des élèves.

Selon Lacroix & Potvin (2009) la motivation en milieu scolaire est un état dynamique qui découle des perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement. Elle l'incite à faire un choix d'activité, à s'y investir et à persévérer jusqu'à son achèvement afin d'atteindre un objectif.

De son côté, Rolland Viau (1994 :12) définit la motivation comme un processus dynamique qui repose sur la perception que l'élève a de lui-même et de son environnement. Cette perception influence son engagement dans les tâches scolaires et sa persévérance dans leur réalisation, dans le but d'apprendre.

Il est indéniable que la motivation des élèves varie et peut être influencée par plusieurs facteurs, notamment la nature des tâches proposées ou leurs intérêts personnels.

Lacroix & Potvin (2009) notent que la motivation d'un élève dépend de la compréhension qu'il a de lui-même et de son environnement, ainsi que des conclusions qu'il en tire. Au début de leur parcours scolaire, la plupart des élèves ont confiance en eux et sont déterminés à apprendre et à réussir. Ils font preuve d'un engagement fort et de persévérance dans la réalisation de leurs tâches. Cependant, au fil du temps, ils commencent à s'évaluer en fonction des travaux qui leur sont attribués, et cette auto-évaluation est influencée par les commentaires reçus de leur entourage.

En effet, la motivation est en perpétuelle évolution et dépend en grande partie de l'estime de soi. Des études ont montré qu'à l'âge de cinq ans, les enfants ont tendance à surestimer leurs capacités, alors qu'en fin de primaire, ils deviennent plus critiques envers eux-mêmes. Ce phénomène s'accroît à l'adolescence, période marquée par des transformations physiques et psychologiques qui peuvent être déstabilisantes (Sinoir, 2017 :6).

Fréchette-Simard, Plante, Dubeau & Duchesne (2019) soulignent que la théorie des attentes-valeur est actuellement l'approche motivationnelle la plus répandue dans la littérature scientifique en éducation. Selon cette théorie largement utilisée, la motivation des élèves repose principalement sur deux éléments clés :

1. leurs attentes de réussite et
2. la valeur qu'ils accordent aux apprentissages

Ces deux dimensions, basées sur les perceptions des élèves, englobent différentes variables motivationnelles qui, combinées, influencent la direction et l'intensité de leur comportement scolaire. Elles déterminent notamment leur engagement, leur effort et leur persévérance, ce qui impacte directement leur performance académique.

Selon Fréchette-Simard, Plante, Dubeau & Duchesne (2019 :502), les attentes de réussite correspondent aux croyances qu'un élève entretient quant à ses capacités à réussir une tâche spécifique. Ce concept est étroitement lié à la perception de compétence, qui désigne l'évaluation qu'un individu fait de sa propre capacité à accomplir une activité avec succès.

Selon les modèles d'attentes-valeur, la motivation repose également sur l'importance qu'un individu accorde à une tâche ou à une activité scolaire. La composante de la valeur se décline en quatre aspects principaux : l'intérêt, l'utilité, l'importance perçue et le coût.

L'intérêt renvoie au plaisir que l'élève éprouve en réalisant une tâche et constitue un domaine d'étude à part entière. De nombreux chercheurs choisissent d'évaluer la motivation en fonction de l'intérêt que les élèves portent à une activité ou un domaine d'apprentissage.

Les spécialistes différencient deux formes d'intérêt :

- L'intérêt personnel, qui est intrinsèque et durable,
- L'intérêt situationnel, qui est davantage extrinsèque, plus passager et dépend des attentes et exigences spécifiques d'une activité donnée.

En 1975, Richard Deci a établi une distinction fondamentale entre deux types de motivation : l'intrinsèque, émanant de l'élève lui-même—par exemple un intérêt ou un plaisir intime à apprendre—et l'extrinsèque, dépendante de facteurs extérieurs tels que les récompenses, les notes ou la pression sociale (Deci, 1975).

La motivation intrinsèque se manifeste lorsque l'élève apprend par plaisir, par curiosité ou par un réel intérêt personnel. Dans ce cas, il s'implique volontairement dans une tâche et fait preuve de persévérance. Ce type de motivation se traduit souvent par une implication active et une volonté de collaborer avec ses camarades pour enrichir sa compréhension. Selon Fenouillet (2006) l'individu est guidé par l'intérêt et le plaisir qu'il trouve dans l'activité elle-même, sans attente de récompense extérieure. Dans le cadre scolaire, cette motivation est plus difficile à identifier, car l'apprentissage est souvent encadré par des obligations et des attentes externes.

Un point essentiel est que cette motivation est propre à l'élève : ni l'enseignant ni les parents ne peuvent la générer à sa place. Ils peuvent l'encourager, la nourrir et créer un environnement favorable, mais en définitive, c'est l'élève lui-même qui décide de s'investir (Sinoir, 2018 : 7).

Selon Louche, Bartolotti & Papet (2006) on distingue trois formes principales de motivation intrinsèque :

La motivation intrinsèque liée aux stimulations : L'individu est motivé par les sensations fortes et les émotions qu'il ressent dans son activité professionnelle, comme un cascadeur ou un chirurgien.

La motivation intrinsèque liée à la connaissance : L'individu s'engage dans une activité pour le plaisir d'apprendre et de découvrir de nouvelles choses, comme un enseignant-chercheur.

La motivation intrinsèque liée à l'accomplissement : L'individu tire de la satisfaction en relevant des défis et en atteignant ses objectifs.

La motivation extrinsèque, quant à elle, repose sur des éléments extérieurs à l'élève. Il apprend non pas par désir personnel, mais dans l'objectif d'obtenir une récompense, comme une bonne note, des félicitations ou un cadeau. Il cherche à répondre aux attentes des adultes et à éviter les reproches, mais cette forme de motivation est souvent temporaire. Selon Fenouillet (2006) l'élève agit dans le but d'obtenir une récompense extérieure ou d'éviter une conséquence négative. Par exemple, travailler pour obtenir une bonne note, éviter une sanction ou faire plaisir à ses parents relève de cette forme de motivation.

Fenouillet et Lieury (2012) expliquent que cette motivation ne permet pas d'ancrer les apprentissages sur le long terme. L'élève se contente d'apprendre mécaniquement pour réussir une évaluation, sans forcément comprendre ce qu'il fait. Ainsi, il risque d'oublier rapidement les notions étudiées. C'est pourquoi il est préférable de favoriser la motivation intrinsèque, qui conduit à un apprentissage plus durable et significatif.

La motivation extrinsèque intervient lorsque l'action est guidée par des facteurs externes, tels qu'une récompense ou l'évitement d'une sanction. Selon Louche, Bartolotti & Papet (2006) différentes formes de motivation extrinsèque peuvent être identifiées :

La régulation externe : L'individu agit en fonction de récompenses matérielles ou de sanctions imposées par une autorité extérieure. Par exemple, un étudiant assiste aux

travaux dirigés uniquement parce que l'enseignant fait l'appel. Il ne perçoit pas son comportement comme un choix personnel.

La régulation introjectée : L'individu intègre des contraintes externes et les transforme en pression interne, sans pour autant ressentir une véritable autodétermination. Par exemple, un étudiant ressent de la culpabilité s'il ne participe pas aux travaux dirigés.

La régulation identifiée : Ici, l'individu accorde de la valeur à l'activité et la perçoit comme un choix personnel.

4.2. Importance de la motivation dans l'éducation

Selon Mokadem (2017 :5) l'échec scolaire est une problématique complexe qui résulte de l'interaction de nombreux facteurs. Il ne se limite pas à une simple difficulté d'apprentissage, mais reflète aussi des obstacles liés à l'environnement scolaire, au cadre pédagogique et aux caractéristiques individuelles des élèves. Certains rencontrent des difficultés à assimiler les savoirs, tandis que d'autres se sentent en rupture avec l'institution éducative, ce qui peut les amener à se désengager progressivement.

Le climat scolaire joue un rôle déterminant dans cette dynamique. Lorsqu'un élève ne trouve pas un cadre d'apprentissage adapté à ses besoins ou lorsqu'il perçoit l'école comme un lieu de contrainte plutôt que d'épanouissement, il peut développer une forme de résistance face aux apprentissages. Cette résistance se manifeste parfois par un manque d'implication, des blocages cognitifs ou même un rejet des savoirs scolaires.

Face à ces défis, l'éducation évolue et tente d'adopter des approches plus inclusives, en diversifiant les méthodes pédagogiques et en s'adaptant aux profils variés des élèves. La motivation constitue un élément central du parcours éducatif et peut influencer de manière décisive l'investissement des élèves dans leurs apprentissages.

Fenouillet (2006) souligne que la motivation est souvent évoquée comme un facteur clé de la réussite ou de l'échec scolaire. Enseignants, élèves et chercheurs en éducation y voient une explication essentielle, bien que certains spécialistes la considèrent comme une notion vague masquant des incompréhensions plus profondes dans le domaine de l'éducation.

Selon Pintrich & Schunk (2002), l'intérêt intrinsèque et la perception de la valeur d'un apprentissage sont des moteurs essentiels pour l'engagement, l'effort et la réussite scolaire. Leur théorie sur les croyances motivationnelles montre que certains élèves excellent naturellement, tandis que d'autres se distinguent grâce à leur conscience de l'utilité de la tâche et à leur persévérance motivée.

Toutefois, l'engagement de l'élève ne suffit pas à lui seul. Les parents, les institutions et surtout les enseignants jouent un rôle prépondérant dans le développement de cet intérêt et de cette motivation. Les pédagogues doivent alors mettre en place des stratégies adaptées et des approches efficaces.

Selon Bureau et Guay (2022), il est bien établi que l'environnement scolaire et familial joue un rôle crucial dans la motivation des élèves. Tant l'enseignant que le parent peuvent favoriser un cadre propice à l'épanouissement des élèves. Pour cela, il est important qu'ils soutiennent l'autodétermination des jeunes, en les considérant comme des individus ayant leurs propres intérêts et valeurs.

Concrètement, cela implique que l'enseignant et le parent, lorsqu'ils interagissent avec l'élève, doivent faire preuve d'empathie. Cela signifie qu'ils reconnaissent la validité des pensées et des émotions de l'élève, lui offrant ainsi un espace pour exprimer ses préférences et utiliser ces informations pour le motiver dans ses études.

L'enseignant et le parent doivent encourager l'engagement actif des élèves. Lorsque ceux-ci participent activement à leurs apprentissages et, plus encore, lorsqu'ils ont la possibilité de faire des choix qui influencent leur parcours scolaire, ils ressentent un contrôle sur leur avenir éducatif.

L'enseignant est mieux équipé pour mobiliser la motivation des élèves, car il est formé pour identifier les difficultés des élèves, les aider à les comprendre et proposer des stratégies pour y remédier. Bien que les parents connaissent bien leurs enfants, ils ne maîtrisent pas toujours les techniques pédagogiques nécessaires pour résoudre les problèmes d'apprentissage spécifiques, comme en lecture ou en mathématiques.

Selon Viau (1995) les enseignants ont un rôle fondamental à jouer dans le maintien et le renforcement de la motivation des élèves. Il traite largement de l'importance de la motivation dans l'éducation. Il souligne aussi que la motivation n'est pas quelque chose de naturel ou d'acquis pour les élèves, car l'éducation scolaire n'est pas aussi attrayante

que les médias, les loisirs ou les relations avec les amis. Par conséquent, il est nécessaire de travailler pour motiver les élèves afin d'éviter ce qu'on appelle "l'impuissance apprise" ou la "résignation acquise", des termes utilisés pour décrire les élèves qui se découragent et abandonnent leurs efforts d'apprentissage.

Un enseignant doit être capable de créer des conditions qui encouragent les élèves à participer activement à l'apprentissage, à comprendre la signification de leurs efforts et à reconnaître la valeur des activités qui leur sont proposées.

Viau (1995) propose que les élèves doivent atteindre différents niveaux de motivation, allant de la simple reconnaissance de la valeur de l'activité à son intégration complète dans leurs objectifs et aspirations personnels. Cela est accompli grâce à l'appréciation de la valeur de l'activité, au sentiment de compétence et au contrôle exercé sur celle-ci.

4.3 Rôle des activités numériques dans la motivation des élèves

La génération actuelle d'adolescents et de jeunes adultes est profondément immergée dans l'univers des réseaux sociaux, des technologies numériques et des jeux vidéo. Selon Roure (2019), cette exposition aux outils numériques et aux plateformes sociales débute dès l'enfance et se prolonge à l'âge adulte.

Les nouvelles technologies et les écrans sont omniprésents dans notre quotidien, et l'éducation n'échappe pas à cette évolution. Toutefois, leur influence sur les élèves reste un sujet de débat. Certains considèrent que les outils numériques dispersent l'attention et nuisent à la concentration, tandis que d'autres y voient un formidable levier pour stimuler l'engagement et améliorer la réussite scolaire (Voinçon, 2020).

L'intégration des outils numériques dans l'enseignement permet de mobiliser une grande variété de supports multimédias — tels que les présentations dynamiques, les jeux éducatifs, les vidéos interactives ou encore les simulations — qui favorisent la participation active des élèves, captent leur attention et stimulent leur curiosité (Kowalski & Kowalski, 2013).

En réalité, les technologies numériques peuvent constituer un atout majeur pour l'apprentissage si elles sont intégrées avec des approches pédagogiques adaptées. En

effet, elles offrent aux élèves des outils interactifs et immersifs qui favorisent leur motivation en rendant les cours plus dynamiques et engageants (Voinçon, 2020).

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) jouent un rôle clé dans la motivation des jeunes apprenants. Selon Rives & Gomez (2019), elles permettent aux élèves d'être actifs dans leur apprentissage en expérimentant, en testant et en apprenant de leurs erreurs, ce qui favorise un processus d'acquisition des connaissances plus engageant.

Selon Pellerin (2005 :70), l'intégration des technologies de l'information et de la communication (TICE) dans l'enseignement constitue un levier puissant pour renforcer la motivation des élèves. En effet, plusieurs études montrent que l'utilisation des TICE suscite un intérêt accru chez les élèves, favorisant ainsi leur engagement et leur persévérance dans les tâches scolaires.

D'une part, ces outils captent l'attention des élèves et rendent les activités d'apprentissage plus dynamiques et interactives. Grâce aux supports numériques, les élèves développent un sentiment de contrôle sur leur apprentissage, ce qui renforce leur confiance en leurs compétences et stimule leur envie d'explorer de nouveaux concepts. De plus, les TICE permettent de différencier l'enseignement et de proposer des approches adaptées aux besoins et aux rythmes individuels, ce qui est particulièrement bénéfique pour les élèves en difficulté (Goldhammer et al., 2017).

D'autre part, les TICE encouragent l'autonomie et l'auto-évaluation. En travaillant avec des outils numériques, les élèves sont amenés à prendre des décisions, à organiser leur travail et à trouver des solutions aux obstacles rencontrés. Cette autonomie renforce leur engagement cognitif et les incite à persévérer face aux défis (Sui, Yen & Chang, 2023).

Rives & Gomez (2019) soulignent que les TICE modifient la relation des élèves avec le savoir en rendant les contenus pédagogiques plus interactifs et stimulants. Cette interactivité encourage l'autonomie et l'implication des apprenants, qui deviennent acteurs de leur propre apprentissage, renforçant ainsi leur motivation.

Viau (2009) met en avant l'impact positif des outils numériques sur la motivation en raison de leur capacité à offrir un environnement stimulant. Elles permettent aux élèves de ressentir un sentiment de compétence et de contrôle sur leur apprentissage, ce qui

renforce leur engagement. L'utilisation des TICE suscite un intérêt spontané et procure du plaisir dans l'accomplissement des tâches scolaires.

Les nouvelles technologies affectent non seulement la motivation des étudiants mais aussi des enseignants. Selon Aerts & Groeneveld (2023), les quiz interactifs en ligne permettent aux enseignants d'offrir un retour immédiat et constructif, incitant une large majorité des étudiants à approfondir leur réflexion (Aerts & Groeneveld, 2023 : 2). De plus, selon Shoukat et Adnan (2025), des outils comme les quiz interactifs en ligne, les évaluations formatives automatisées et les plateformes de retour d'information, offrent un feedback ciblé et immédiat, ce qui stimule la motivation des élèves, améliore leurs performances scolaires et leur visibilité sur leur progression.

Dans un monde numérique en constante évolution, la motivation scolaire reste un facteur clé de la réussite des élèves. En tirant parti des avantages offerts par les technologies numériques et en mettant en place des stratégies pédagogiques efficaces, les enseignants peuvent inspirer et encourager leurs élèves à apprendre avec enthousiasme et détermination.

4.4. Stratégies pour stimuler la motivation à travers le numérique

Dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère à l'école primaire, l'engagement des élèves est un facteur essentiel de réussite, tant sur le plan linguistique que cognitif. Il est donc fondamental, pour l'enseignant, de concevoir des activités qui éveillent l'intérêt des apprenants, facilitent leur compréhension des structures linguistiques, et soutiennent leur motivation à long terme (Jack, Alexander & Jones, 2024).

Afin de répondre à la diversité des profils d'apprenants, il est recommandé de proposer une série d'activités courtes, interactives et ciblées, chacune travaillant une compétence spécifique (comme le lexique, la syntaxe ou la compréhension orale). Ces tâches permettent aux élèves de choisir selon leurs préférences, tout en étant accompagnés vers des exercices qui renforcent leur autonomie et leurs progrès.

Par ailleurs, comme le soulignent Kleine Staarman, Krol & Van der Meijden (2024), l'usage de dispositifs numériques interactifs dans l'enseignement des langues favorise l'implication active, la différenciation pédagogique et la confiance en soi. Cette approche est particulièrement efficace chez les jeunes apprenants qui bénéficient d'un cadre structuré mais flexible, stimulant leur curiosité tout en consolidant leurs compétences communicatives. Plus précisément selon Couture (2020) on peut proposer des activités de lecture, d'écoute, d'écriture ou d'expression orale à l'aide de vidéos adaptées aux genres étudiés selon le niveau.

Cependant, à l'ère du numérique, il devient de plus en plus difficile de maintenir l'attention des élèves. Les environnements d'apprentissage en ligne posent de nouveaux défis auxquels les enseignants doivent faire face. Pour y parvenir, ils doivent adopter des stratégies efficaces et tirer parti des outils technologiques disponibles.

L'intégration de la ludification en classe peut se faire à travers des classements, des points, des niveaux et des récompenses. Les élèves peuvent gagner des points lorsqu'ils complètent des devoirs, participent aux discussions ou adoptent un bon comportement. Ce type de mécanisme est notamment utilisé dans des plateformes comme *Classcraft*, où les élèves reçoivent des points d'expérience, montent de niveau, et peuvent activer des pouvoirs ou recevoir des pénalités en cas de comportement inapproprié (Zhang, 2021).

De même, des outils numériques tels que *Kahoot*, *Duolingo*, *GeoGebra* ou encore *Quizizz* appliquent des éléments de ludification comme les classements, les feedbacks immédiats et les défis en temps réel. Ces fonctionnalités rendent les évaluations plus engageantes, augmentant la participation active des élèves tout en soutenant leur motivation intrinsèque (Wang, 2019).

Cependant, pour que le système soit réellement stimulant, il est essentiel de définir des règles claires, de veiller à l'équité entre les participants, et d'adapter la difficulté aux compétences des élèves (Cambrilearn, s.d.). Ainsi, la ludification devient un levier pédagogique puissant pour favoriser l'implication, la concentration et la persévérance dans les tâches scolaires.

Grâce aux outils numériques comme ceux de *Google* ou *Microsoft*, il est désormais plus simple de donner des commentaires individualisés aux élèves. Que ce soit sous forme

de remarques intégrées dans des documents partagés, de grilles d'évaluation ou d'enregistrements audio, les enseignants peuvent fournir une rétroaction détaillée qui serait difficile à offrir en temps réel en classe. Cela aide les élèves à mieux comprendre leurs points forts et leurs axes d'amélioration, tout en leur proposant des ressources adaptées à leurs besoins (Couture, 2020).

De nombreux secteurs ont recours à la visioconférence pour maintenir leurs activités, et l'éducation ne fait pas exception. Cet outil permet aux enseignants de continuer à interagir avec leurs élèves à distance, en leur offrant un contact humain essentiel. Pour maintenir la motivation, il est primordial de préserver le lien avec les élèves.

Quelques conseils pour une visioconférence réussie :

Encourager les élèves à s'exprimer et à partager leur quotidien — par exemple en présentant leur environnement familial ou leurs animaux de compagnie — est bénéfique à plusieurs niveaux. En effet, les élèves apprécient les interactions entre pairs et le travail en groupe leur permet de partager des idées, d'enrichir leurs points de vue et de bénéficier de perspectives variées.

Pour soutenir cette dynamique, l'enseignant peut organiser des projets collaboratifs, des débats ou encore des productions collectives. De nombreux outils numériques facilitent ces démarches :

- *Padlet*, mur numérique interactif, favorise la participation active, la collaboration et le sentiment de groupe — ce qui améliore l'engagement global des élèves (Helmy Nadeem, 2019).
- *Google Docs* permet la co-écriture en temps réel en classe virtuelle ou hybride — les élèves rédigent ensemble, puis reçoivent des retours immédiats via les commentaires et les suggestions (Nassar, 2021).
- *Zoom*, en complément, offre aux enseignants un canal direct pour commenter les productions collaboratives, intervenir dans des groupes de discussion ou animer des débats en ligne (Nassar, 2021).

Dans un autre contexte éducatif, l'usage de *Google Workspace* dans des travaux de groupe universitaires a montré un effet positif : les étudiants ont signalé une amélioration de la collaboration, de la communication, et de l'efficacité des projets,

confirmant le potentiel de ces plateformes pour renforcer le travail collectif (Pahayahay, 2025).

Les élèves aiment interagir entre eux et le fait de travailler en groupe leur permet d'échanger des idées et de bénéficier de perspectives variées. L'utilisation des fonctions « tableau blanc » ou « partage d'écran » incite les élèves à interagir et à expliquer leurs démarches à leurs camarades. L'enseignant peut organiser des projets collaboratifs, des débats et des productions collectives pour favoriser cette dynamique.

De plus, l'utilisation de sondages, quiz et feedback en temps réel constitue une stratégie efficace pour dynamiser les cours. Des recherches de Porter & Bozkaya (2020) montrent que l'intégration d'interactions en direct et de feedback immédiat via des plateformes numériques améliore significativement la performance et la persévérance des élèves.

La création d'un environnement d'apprentissage stimulant est un défi pour tout enseignant, en particulier dans un cadre numérique. En intégrant ces approches, nous favorisons la curiosité et l'engagement de vos élèves, tout en rendant l'apprentissage plus dynamique et efficace.

PARTIE II – METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

CHAPITRE 5 : Conception de l'étude

5.1. Objectifs et hypothèses de la recherche

La formulation d'une problématique claire et précise est essentielle dans toute recherche scientifique. Selon Gauthier et al. (1986), la problématique constitue un ensemble de concepts, de théories, de questions, de méthodes, d'hypothèses et de références qui contribuent à clarifier et à développer un problème de recherche. Elle permet ainsi de définir l'orientation adoptée pour aborder une question de recherche en formulant un questionnement précis auquel l'étude tentera de répondre.

En outre, la problématique ne se limite pas uniquement à l'énoncé du problème de recherche, mais elle intègre également le cadre théorique, les résultats de recherches antérieures et les choix méthodologiques qui guideront l'étude. Comme le souligne Beaud (1999), la problématique est l'ensemble construit autour d'une question centrale, incluant les hypothèses de recherche et les lignes d'analyse à suivre.

En résumé, la problématique représente un élément fondamental de tout processus de recherche, car elle définit le cadre dans lequel l'étude sera menée, garantissant ainsi la cohérence et la clarté dans l'approche du sujet étudié.

Dans le cadre de l'enseignement du français au cycle primaire en Grèce, nous avons observé que l'intégration des outils numériques reste encore limitée et souvent cantonnée à un usage strictement transmissif, sans réelle valorisation des potentialités interactives et créatives que ceux-ci peuvent offrir. Pourtant, de nombreuses études soulignent l'impact positif du numérique sur l'engagement des élèves, notamment en matière de production orale et écrite, ainsi que sur le développement de leur créativité.

Face à ce constat, notre recherche se propose d'examiner dans quelle mesure l'usage des technologies numériques peut renforcer la créativité des élèves et favoriser l'amélioration de leurs compétences linguistiques. Plus précisément, nous cherchons à comprendre comment ces outils peuvent être exploités de manière pédagogique afin de stimuler la motivation des apprenants, de diversifier les stratégies d'enseignement et de répondre aux besoins différenciés des élèves.

L'intégration des technologies de l'information et de la communication (TICE) dans l'enseignement des langues étrangères, notamment du français langue étrangère (FLE), est devenue un sujet central dans le domaine éducatif. En Grèce, l'adoption des outils numériques dans les classes de FLE au niveau primaire présente des opportunités significatives pour améliorer les compétences linguistiques des élèves tout en stimulant leur créativité. Cependant, cette intégration soulève également des questions quant à son efficacité et aux défis qu'elle engendre. Notre recherche vise à explorer ces aspects en profondeur.

L'objectif principal de cette étude est d'analyser l'impact de l'intégration des outils numériques sur le renforcement de la créativité et le développement des compétences orales et écrites des élèves dans les classes de FLE au sein de l'école primaire grecque. Nous cherchons à comprendre comment l'utilisation des technologies peut transformer les pratiques pédagogiques et favoriser un apprentissage plus interactif et engageant.

Pour atteindre cet objectif général, notre recherche se décline en plusieurs objectifs spécifiques :

- 1) Évaluer l'efficacité des outils numériques dans l'enseignement du FLE au primaire en Grèce : Analyser comment les technologies sont actuellement utilisées par les enseignants de FLE et déterminer leur impact sur l'apprentissage des élèves. Des études ont montré que l'intégration des TICE peut favoriser l'engagement et la motivation des élèves, tout en permettant une individualisation des apprentissages en s'adaptant aux besoins et au rythme de chaque élève.
- 2) Identifier les pratiques pédagogiques innovantes liées au numérique : Recenser et décrire les méthodes pédagogiques qui intègrent efficacement les outils numériques pour améliorer les compétences linguistiques et la créativité des élèves. Par exemple, l'utilisation d'ateliers d'écriture collaborative numérique a

été identifiée comme une méthode efficace pour développer la créativité et les compétences en expression écrite des apprenants.

- 3) Analyser les perceptions des enseignants et des élèves concernant l'utilisation des technologies numériques : Comprendre les attitudes, les croyances et les expériences des enseignants et des élèves vis-à-vis de l'intégration du numérique dans l'apprentissage du FLE. Cette analyse permettra de cerner les facteurs facilitant ou entravant l'adoption des technologies en classe.
- 4) Examiner les défis et obstacles liés à l'intégration des outils numériques : Identifier les difficultés rencontrées par les enseignants, telles que le manque de formation, les ressources limitées ou les résistances au changement, ainsi que les défis techniques ou pédagogiques liés à l'utilisation des TICE. Une étude a souligné que l'abondance de documentation accessible, la disponibilité des laboratoires ou salles de ressources, et l'accès à l'électricité sont des éléments clés pour assurer la réussite de la mise en place des TIC dans l'enseignement/apprentissage du français.
- 5) Proposer des recommandations pour une intégration efficace des technologies numériques : Sur la base des résultats obtenus, formuler des suggestions concrètes visant à optimiser l'utilisation des outils numériques dans l'enseignement du FLE au primaire, en mettant l'accent sur le développement de la créativité et des compétences linguistiques des élèves.

En poursuivant ces objectifs, cette recherche aspire à contribuer à une meilleure compréhension des dynamiques pédagogiques induites par le numérique et à fournir des orientations pratiques pour les enseignants de FLE désireux d'enrichir leurs pratiques pédagogiques dans le contexte spécifique de l'école primaire grecque.

5.2. Échantillon et contexte d'enquête

La sélection du public cible est une étape essentielle dans toute recherche qualitative, car elle influence directement la pertinence et la validité des résultats obtenus. Dans cette étude, le public étudié est constitué de 15 élèves et 10 enseignants exerçant dans le domaine de l'enseignement du français langue étrangère (FLE) en Grèce. Le choix de cette population repose sur des critères de

disponibilité, d'accessibilité et de pertinence par rapport à l'objet de recherche à savoir l'exploration des effets du numérique sur la créativité et le développement des compétences orales et écrites en FLE.

Tous les participants ont été informés de manière claire sur les objectifs de l'étude, et l'anonymat a été garanti à chaque étape de la collecte des données, conformément aux principes éthiques de HEC Montréal (Comité d'éthique de la recherche de HEC Montréal, s.d.). L'objectif est d'examiner comment l'usage du numérique favorise le développement des compétences orales et écrites ainsi que la créativité des apprenants en français langue étrangère (FLE).

En recherche qualitative, la sélection des participants vise une compréhension approfondie du phénomène étudié plutôt qu'une représentativité statistique (Paillé & Mucchielli, 2016). Dans notre étude, nous avons ciblé des enseignants et des élèves d'une école de langues étrangères pour plusieurs raisons :

Les élèves interrogés sont âgés de 8 à 12 ans et fréquentent des écoles primaires publiques grecques. Toutefois, les questionnaires ont été administrés dans un centre de langues privé qu'ils fréquentent après l'école. Ainsi, les réponses se basent sur leur perception des pratiques pédagogiques vécues à l'école, mais sans observation directe du contexte scolaire public. Ce centre, où nous travaillons en tant qu'enseignante, offre des cours de français langue étrangère adaptés à leur âge et à leur niveau. Cette double appartenance (école publique/privée et centre de soutien linguistique) nous a permis d'avoir un accès facilité au terrain, tout en respectant rigoureusement les règles éthiques de la recherche.

Les apprenants présentent des profils hétérogènes, tant sur le plan des compétences linguistiques que sur celui de la familiarité avec les technologies numériques. Pour répondre à leurs besoins cognitifs et linguistiques, les outils de collecte de données ont été conçus en simplifiant le langage, en utilisant des énoncés courts et des choix de réponses simples, et en intégrant parfois des éléments visuels pour faciliter la compréhension.

L'environnement d'apprentissage étant différent de celui d'une école publique traditionnelle, il est pertinent d'observer comment ces spécificités (taille réduite des classes, accompagnement individualisé, plus grande autonomie pédagogique)

influencent l'acquisition des compétences linguistiques et l'appropriation des outils numériques.

Les 10 enseignants interrogés sont des professeurs de FLE en exercice, travaillant dans divers établissements (publics et privés) en Grèce. Ce groupe a été constitué à partir de collègues et amis professionnels, tous expérimentés dans l'enseignement du français langue étrangère. Bien que ce choix soit fondé sur la proximité professionnelle, il a permis de garantir une diversité de profils (en termes de formation, d'expérience, de pratiques numériques), enrichissant ainsi la qualité des données recueillies.

Certains enseignants ont une longue expérience de l'enseignement du FLE et utilisent les outils numériques depuis plusieurs années, tandis que d'autres ont commencé plus récemment à intégrer ces technologies dans leur pratique. Cette variation permet d'observer un large éventail de pratiques pédagogiques et de mieux comprendre les obstacles et les opportunités liés à l'intégration du numérique en classe.

L'étude s'appuie sur la théorie socio-constructiviste de Vygotsky (1978), qui met en avant le rôle fondamental des interactions sociales dans l'apprentissage. Dans un contexte d'enseignement des langues étrangères, la zone proximale de développement (ZPD) désigne l'écart entre ce qu'un élève peut accomplir seul et ce qu'il peut réussir avec l'aide d'un enseignant ou d'un pair plus compétent. Les outils numériques peuvent servir de médiateurs pour combler cet écart et renforcer l'apprentissage en rendant les interactions plus dynamiques et accessibles.

Par ailleurs, Dörnyei (2001) souligne que l'engagement et la motivation des apprenants sont des facteurs déterminants dans l'apprentissage des langues. L'utilisation du numérique dans un environnement d'enseignement des langues étrangères peut contribuer à renforcer cet engagement en proposant des activités interactives, des supports multimédias, et des stratégies d'apprentissage personnalisées.

Le choix des élèves et des enseignants repose sur plusieurs critères méthodologiques :

- Environnement d'apprentissage : Tous les participants sont issus d'un établissement spécialisé dans l'enseignement des langues étrangères, ce qui permet d'étudier les spécificités du numérique dans ce contexte.

- Hétérogénéité des profils d'apprenants : Les élèves ont des niveaux variés en FLE, ce qui permet d'évaluer comment le numérique favorise l'apprentissage chez différents types d'apprenants.
- Expérience des enseignants : Certains enseignants sont familiers avec les outils numériques, tandis que d'autres en font un usage plus limité, ce qui permet une analyse comparative des pratiques pédagogiques.

L'analyse des perceptions, des pratiques et des résultats des élèves et enseignants contribuera à identifier les stratégies efficaces pour intégrer le numérique dans l'enseignement du FLE et améliorer les compétences orales et écrites.

En tant qu'étude qualitative, cette recherche ne vise pas la généralisation des résultats, mais cherche plutôt à produire des connaissances transférables (Stake, 1995) qui pourront être utiles aux enseignants de langues et aux chercheurs en didactique du FLE. Elle vise à comprendre en profondeur les perceptions, les expériences et les pratiques des élèves et des enseignants concernant l'usage du numérique dans l'apprentissage du français. Ce type d'approche permet de saisir la richesse des discours, la diversité des points de vue et les dynamiques pédagogiques complexes qui ne pourraient être pleinement appréhendées par une simple analyse quantitative.

5.3. Méthodes de collecte de données (questionnaires et entretiens)

Dans le cadre de cette recherche qualitative, la collecte de données a été conçue de manière à répondre aux objectifs principaux de l'étude : examiner comment les outils numériques influencent la créativité ainsi que le développement des compétences orales et écrites chez les élèves du primaire, dans un contexte d'enseignement du français langue étrangère (FLE) en Grèce. Deux instruments de collecte ont été privilégiés : les questionnaires (destinés aux enseignants et aux élèves) et les entretiens semi-directifs.

Les questionnaires que nous avons conçus ont pour objectif de recueillir des informations détaillées sur les pratiques des enseignants et des élèves concernant l'utilisation des outils numériques dans l'enseignement des langues, en particulier en FLE (Français Langue Étrangère). Ces questionnaires ont été élaborés afin de répondre aux questions de recherche et de tester nos hypothèses sur l'effet des outils numériques

sur la créativité et le développement des compétences orales et écrites des élèves. Nous avons donc conçu deux questionnaires distincts : l'un pour dix enseignants et l'autre pour quinze apprenants.

Questionnaire destiné aux enseignants

Le questionnaire s'adressant aux enseignants de FLE (âgés de 32 à 55 ans, exerçant en primaire, secondaire) comprend des questions démographiques (sexe, âge, années d'expérience, niveau d'enseignement), permettant de contextualiser les réponses et d'analyser les résultats selon différents profils professionnels.

Les questions thématiques suivantes visent à explorer plusieurs axes :

L'ancienneté d'utilisation du numérique (Q1), qui nous permet de distinguer entre des enseignants novices et des utilisateurs aguerris du numérique.

Les outils utilisés (Q2), qui nous renseignent sur les types de supports intégrés en classe (tableaux blancs interactifs, tablettes, applications comme *Padlet*, *Kahoot*, etc.).

La perception des effets du numérique sur la créativité des élèves (Q3) et leurs compétences orales et écrites (Q4), ce qui constitue le cœur de notre problématique. Ici, nous avons pu constater des degrés de consensus ou de divergence selon les outils ou les niveaux enseignés.

Les compétences linguistiques ciblées par le biais du numérique (Q5) couvrent tout un spectre allant de la prononciation à la rédaction. Cette question multifactorielle nous permet d'observer les priorités pédagogiques des enseignants.

Le confort des élèves dans l'expression orale via le numérique (Q6), enrichie par une sous-question ouverte, a fourni des exemples d'activités concrètes (enregistrements, jeux de rôle numériques, présentations PowerPoint) qui ont été particulièrement révélateurs des pratiques innovantes.

Les autres questions (Q7 à Q9) s'intéressent aux défis rencontrés (manque de matériel, de temps ou de formation) et aux méthodes d'intégration du numérique, offrant un éclairage sur les stratégies pédagogiques privilégiées (projets collaboratifs, jeux, présentations multimédia) et les bénéfices perçus (engagement, créativité, autonomie).

Enfin, les questions Q10 à Q13 abordent la formation des enseignants, mais aussi l'intégration du CECRL dans leur pédagogie à l'aide d'outils numériques, révélant un

lien important entre cadre de référence et outils technologiques. Les dernières questions (Q14-Q15) sondent leur vision de l'avenir quant à la place du numérique dans l'enseignement primaire.

Les questionnaires constituent un outil de collecte de données particulièrement adapté aux études en sciences de l'éducation, car ils permettent d'obtenir des informations à grande échelle, dans un laps de temps relativement court, tout en assurant l'anonymat des répondants.

Questionnaire destiné aux apprenants

Le questionnaire destiné aux apprenants est conçu pour explorer leurs perceptions et expériences de l'utilisation des outils numériques en classe. Il permet de mieux comprendre comment les élèves réagissent face à l'introduction de ces outils dans leur apprentissage et comment ils perçoivent l'impact de ces technologies sur leurs compétences en langue.

Il aurait été pertinent d'inclure davantage de questions spécifiques à la créativité, afin d'explorer les conditions qui la favorisent en classe de FLE : occasions de création, liberté d'expression, usage original du numérique, etc. Cette piste reste à approfondir dans de futures recherches.

Plus précisément, ce questionnaire pour les élèves (âgés de 8 à 12 ans) utilise un langage accessible et des choix simples pour correspondre à leur niveau cognitif. Il explore les fréquences d'utilisation du numérique (Q1), les outils préférés (Q2), et leur perception des effets du numérique sur leur créativité (Q3), leur compréhension (Q4), et leurs compétences linguistiques (Q5).

Les questions sur les activités numériques préférées (Q6), l'utilisation spécifique pour l'écrit (Q7) et l'autonomie (Q9) révèlent des tendances significatives : la majorité des élèves associent les outils numériques à des formats plus ludiques (jeux, vidéos), mais aussi à des ressources pratiques (correcteurs, recherches en ligne) lorsqu'ils produisent des textes.

Les questions Q10 et Q11 s'intéressent à leur organisation personnelle et à leur préférence entre numérique et papier, soulignant le besoin d'un équilibre ou d'une différenciation selon l'activité. Les dernières questions (Q12-Q13) révèlent des

obstacles ressentis (problèmes techniques, manque de temps) ainsi qu'une conscience émergente de l'importance du numérique pour leur avenir.

En complément des questionnaires, des entretiens semi-directifs ont été réalisés auprès des mêmes participants, selon la méthode préconisée par Leroy (2008) et Blanchet (2011). Cette méthode permet de garder une structure thématique tout en laissant aux participants une liberté d'expression, favorisant l'émergence de données riches et nuancées.

Les entretiens constituent un élément fondamental de la collecte de données qualitatives dans cette étude, permettant de compléter et enrichir les informations obtenues à travers les questionnaires. En effet, contrairement aux questionnaires qui offrent une vue d'ensemble des pratiques et perceptions des participants, les entretiens permettent une exploration plus approfondie des expériences personnelles, des perceptions subjectives et des motifs derrière les comportements des enseignants et des élèves vis-à-vis de l'utilisation des outils numériques. Ces entretiens permettront de saisir les nuances des pratiques pédagogiques et des stratégies utilisées pour l'intégration des technologies dans l'enseignement du français, en particulier dans le développement des compétences orales et écrites des élèves.

Afin de structurer notre démarche méthodologique, nous avons privilégié l'entretien semi-directif, qui constitue la méthode la plus adaptée aux recherches qualitatives (Leroy, 2008). Ce type d'entretien repose sur un guide thématique préétabli, tout en laissant une certaine liberté d'expression à l'interviewé. Il permet ainsi d'explorer en profondeur les perceptions, expériences et opinions des participants, tout en restant centré sur les axes de la question de recherche. Cette flexibilité favorise un échange riche et détaillé, propice à la collecte de données qualitatives pertinentes.

Tous les entretiens seront enregistrés avec le consentement des participants et ensuite transcrits pour une analyse approfondie. L'analyse des données qualitatives se fera selon une approche d'analyse thématique, permettant de dégager les principaux thèmes et tendances qui émergent des réponses des participants.

Dans le cadre de notre mémoire intitulé *Le renforcement de la créativité et le développement des compétences orales et écrites à travers le numérique au sein de l'école primaire grecque*, nous avons complété notre enquête qualitative par une série

d'entretiens semi-directifs menés auprès d'un échantillon ciblé d'enseignants et d'élèves. Ces entretiens ont eu pour but d'approfondir les données issues des questionnaires et de mieux comprendre les expériences et perceptions individuelles concernant l'intégration du numérique dans l'apprentissage du FLE.

Les entretiens ont été réalisés au cours du mois de février 2025. Bien que les participants vivent dans différentes régions de la Grèce, ils ont été menés à distance, selon les préférences de chacun, via des plateformes comme Skype, Viber, ou encore par téléphone. Tous les entretiens ont été enregistrés, avec le consentement éclairé des participants.

Conformément aux principes éthiques de la recherche qualitative, un soin particulier a été apporté au respect de la confidentialité et à la protection des données. Avant chaque entretien, les participants ont été contactés personnellement par la chercheuse, soit par téléphone, soit par message écrit, afin de présenter les objectifs de la recherche et d'établir une relation de confiance. Un formulaire de consentement écrit leur a été envoyé, précisant clairement les éléments suivants :

- La nature et les objectifs de la recherche.
- Le caractère volontaire de la participation, avec la possibilité d'interrompre l'entretien à tout moment sans justification.
- La garantie de l'anonymat, avec la possibilité d'utiliser un pseudonyme pour préserver leur identité.
- L'enregistrement audio de l'entretien, avec la liberté de désactiver la caméra si l'entretien se déroulait en visioconférence.

Lorsque cela était nécessaire, la chercheuse a pris le temps de fournir des précisions complémentaires et de répondre aux éventuelles questions des participants.

Tous les entretiens ont été menés en langue grecque, la langue maternelle des participants, afin de leur permettre de s'exprimer de manière plus fluide, spontanée et nuancée. Les participants ont été informés que les enregistrements seraient traduits en français pour les besoins de l'analyse. En cohérence avec les recommandations de Samlak (2020), la traduction a été effectuée de manière fidèle, sans éliminer les erreurs, pauses ou marques d'hésitation, afin de préserver l'authenticité du discours et d'éviter toute interprétation subjective.

La durée des entretiens a varié entre 30 et 60 minutes, en fonction de la disponibilité des répondants et de la richesse des échanges.

CHAPITRE 6 : Analyse des résultats

6.1. Présentation du cadre de l'enquête auprès des enseignants de FLE

Dans le cadre de cette recherche qualitative, une enquête a été menée auprès de dix enseignants de français langue étrangère (FLE). Ces enseignants, âgés de 32 à 55 ans, justifient d'une expérience professionnelle allant de 5 à plus de 20 ans dans l'enseignement du FLE. Le but de cette enquête était de recueillir leurs représentations, leurs pratiques et leurs perceptions concernant l'intégration des outils numériques dans le développement des compétences orales et écrites des élèves du primaire.

Les entretiens ont été réalisés à distance, par visioconférence, dans un souci de flexibilité et de confort pour les participants, tout en respectant les règles éthiques de confidentialité et de consentement éclairé. Chaque entretien semi-directif a duré entre 30 et 60 minutes. Ce format a permis d'assurer une exploration approfondie des thématiques de recherche, tout en laissant aux enseignants une certaine liberté d'expression quant à leurs expériences personnelles, leurs difficultés et leurs réussites pédagogiques. Les questions posées étaient issues d'un guide d'entretien structuré autour de plusieurs axes : les usages concrets du numérique en classe, les effets perçus sur les apprentissages, les freins rencontrés et les attentes vis-à-vis de la formation continue.

L'une des premières questions posées lors des entretiens visait à explorer l'expérience des enseignants dans l'utilisation des outils numériques et leur place dans la pratique pédagogique quotidienne. Nous avons souhaité savoir depuis combien de temps les

enseignants intègrent ces outils dans leurs cours de FLE, quels outils ils utilisent régulièrement, et pour quels types d'activités.

Les réponses recueillies montrent une diversité d'expériences selon l'ancienneté, le type d'établissement et les moyens matériels disponibles. Certains enseignants ont intégré le numérique de manière systématique depuis plusieurs années, alors que d'autres l'utilisent de manière plus ponctuelle, souvent en fonction des ressources disponibles.

Voici quelques extraits représentatifs des propos recueillis :

E1 : « J'utilise les outils numériques depuis plus de dix ans. Au début, c'était surtout des vidéos ou des CD-Rom, mais maintenant j'utilise Padlet, Kahoot, des présentations interactives. Le numérique fait partie intégrante de mes cours. »

E2 : « C'est pendant le confinement que j'ai vraiment commencé à utiliser les outils numériques. Depuis, je continue surtout avec des vidéos, des jeux interactifs, et parfois des quiz en ligne. »

E4 : « Je ne peux pas dire que je les utilise quotidiennement, mais dès que j'ai accès à un projecteur ou un ordinateur, j'intègre une vidéo ou un jeu. Les élèves aiment beaucoup. »

E6 : « Je les utilise depuis longtemps. J'ai même créé mes propres fiches interactives sur Wordwall ou LearningApps. Pour moi, c'est une extension naturelle de l'enseignement. »

E8 : « Je débute encore. J'essaie de m'adapter. J'utilise ce que je peux : vidéos YouTube, chansons interactives, quelques présentations. Mais c'est parfois difficile de gérer tout ça en même temps. »

Ces réponses mettent en évidence l'évolution progressive de l'usage du numérique dans l'enseignement du FLE, souvent déclenchée par des contextes comme la pandémie ou des besoins pédagogiques spécifiques. L'usage reste lié à la motivation personnelle de l'enseignant, à son niveau de formation numérique et aux ressources matérielles disponibles dans l'établissement.

La deuxième partie des entretiens a porté sur une question centrale de notre problématique : le rôle des outils numériques dans le développement de la créativité

des apprenants. Nous avons demandé aux enseignants s'ils estimaient que les outils numériques favorisent la créativité des élèves et, si oui, de quelle manière.

De manière générale, les enseignants interrogés reconnaissent le potentiel du numérique comme catalyseur de la créativité, en particulier lorsqu'il s'agit de projets ouverts, d'activités multimédia ou d'exercices collaboratifs. Plusieurs enseignants ont mentionné que le numérique élargit le champ des possibilités expressives et permet aux élèves de produire des contenus personnalisés (histoires, vidéos, présentations, dessins animés, etc.). Toutefois, certains nuancent cette vision, soulignant que tout dépend de la manière dont les outils sont utilisés en classe.

Voici quelques exemples de réponses illustrant cette diversité de points de vue :

E1 : « Oui, les outils numériques stimulent vraiment la créativité. Je propose souvent des activités de création d'affiches ou de BD numériques. Ils inventent des dialogues, enregistrent leurs voix, ajoutent des images... ça les enthousiasme. »

E3 : « Quand on travaille sur un projet, comme un mini-livre ou une présentation PowerPoint, je vois qu'ils prennent plaisir à personnaliser, à inventer des histoires, à dessiner. Le numérique libère leur imagination. »

E4 : « Je pense que oui, mais seulement si les activités sont bien guidées. Certains élèves ont tendance à se disperser s'il n'y a pas de cadre. Mais avec des consignes claires, ils créent des choses magnifiques. »

E6 : « Le numérique donne une liberté de création. Même les élèves les plus timides osent s'exprimer à travers une vidéo ou un montage audio. C'est une autre forme d'expression. »

E10 : « J'ai remarqué que les outils numériques rendent l'activité plus attrayante, mais ce n'est pas automatique. Il faut les accompagner dans le processus créatif, sinon ce n'est que du copier-coller. »

Les propos ci-dessus montrent que la créativité, lorsqu'elle est bien encadrée par des consignes pédagogiques claires et stimulantes, peut être renforcée par l'usage du numérique. Ce dernier devient alors un vecteur de motivation et d'expression personnelle, particulièrement efficace dans un contexte d'apprentissage d'une langue étrangère.

Une autre question essentielle posée lors des entretiens concernait l'influence des outils numériques sur le développement des compétences linguistiques, en particulier l'oral et l'écrit, chez les élèves de FLE. Nous avons souhaité savoir comment les enseignants percevaient cette influence dans leur pratique quotidienne.

Les réponses obtenues montrent que les enseignants perçoivent généralement un impact positif des outils numériques, aussi bien sur l'expression orale que sur la production écrite. Le numérique est souvent vu comme un facilitateur, permettant aux élèves de s'exprimer de manière plus spontanée, de s'entraîner à la prononciation, de réécouter leurs productions, ou encore de structurer leurs textes avec l'aide de correcteurs ou de supports visuels.

L'oral semble particulièrement bénéficier de l'usage d'enregistrements audio ou vidéo, d'activités de jeux de rôle numériques, ou de présentations orales préparées en groupe. Quant à l'écrit, les enseignants mentionnent l'apport des outils numériques dans la mise en page, la correction orthographique et grammaticale, et la motivation accrue pour rédiger des textes multimodaux.

Voici quelques exemples de réponses issues des entretiens :

E1 : « Pour l'oral, c'est très utile. Les élèves enregistrent leur voix, font des petites vidéos. Ils adorent se voir ou s'écouter, et ça les pousse à s'appliquer davantage. »

E2 : « En expression écrite, ils peuvent corriger plus facilement leurs fautes grâce aux outils comme Grammarly ou même les correcteurs intégrés. C'est aussi plus propre qu'un cahier. »

E4 : « L'oral est souvent négligé dans les cours traditionnels. Avec les outils numériques, je peux leur proposer des jeux de rôle virtuels, des présentations enregistrées... ça change tout. »

E6 : « Les supports numériques facilitent la compréhension des structures écrites. Les élèves voient mieux la construction d'un texte grâce aux modèles visuels. »

E9 : « Pour les productions écrites, j'utilise souvent Padlet. Les élèves peuvent voir les textes des autres, s'en inspirer, et écrire eux-mêmes. Ils trouvent ça moins intimidant que le papier. »

Ces témoignages confirment que les outils numériques, bien intégrés à une pédagogie active et différenciée, peuvent avoir un impact significatif sur les deux compétences langagières majeures. Ils permettent une plus grande autonomie, un accès facilité à des ressources authentiques, et favorisent la révision collaborative des productions.

L'un des volets abordés lors des entretiens visait à identifier les difficultés que les enseignants rencontrent dans l'usage du numérique, notamment dans le contexte de l'école primaire grecque. Cette question permet de mieux comprendre les freins matériels, techniques, institutionnels ou pédagogiques qui peuvent entraver une intégration efficace des technologies dans l'enseignement du FLE.

Les enseignants interrogés ont évoqué plusieurs obstacles récurrents. Parmi les plus fréquemment mentionnés figurent :

- le manque ou l'obsolescence du matériel informatique (ordinateurs, projecteurs, connexion Internet),
- le manque de temps pour se former ou pour préparer des activités numériques adaptées,
- la surcharge des programmes officiels, qui laisse peu de place à l'innovation,
- ainsi qu'une certaine résistance au changement, tant de la part des enseignants que de l'institution.

Certaines réponses soulignent aussi les inégalités d'accès entre établissements publics et privés, notamment en ce qui concerne les ressources numériques disponibles.

Voici quelques extraits représentatifs des entretiens :

E1 : « Le problème principal, c'est le manque de matériel. Il n'y a qu'un ordinateur pour toute l'école, parfois pas de connexion... alors on doit improviser. »

E3 : « Je voudrais faire plus de projets numériques, mais le temps manque. Préparer une activité numérique demande plus d'organisation. »

E5 : « La formation ! On ne nous forme pas assez. Je découvre les outils toute seule, mais ce n'est pas évident quand on n'a pas une base. »

E7 : « À l'école publique, il y a encore une certaine méfiance envers le numérique. On nous demande d'utiliser les nouvelles technologies, mais sans moyens ni soutien. »

E10 : « Parfois les élèves sont trop excités par les outils numériques, et ça complique la gestion de la classe. Il faut bien doser pour ne pas perdre le contrôle. »

Ces témoignages révèlent une réalité complexe : les enseignants sont souvent convaincus du potentiel du numérique, mais se heurtent à des limites structurelles ou organisationnelles. Ces obstacles rappellent l'importance d'une formation continue, d'un accompagnement institutionnel et d'une infrastructure adéquate pour permettre une intégration cohérente et efficace du numérique dans l'enseignement du FLE.

Un autre axe d'analyse central dans notre étude concerne la motivation des élèves dans l'apprentissage du FLE et plus particulièrement l'effet du numérique sur leur engagement en classe. L'objectif était de comprendre si, et dans quelle mesure, les outils numériques peuvent susciter l'intérêt des apprenants, renforcer leur participation active et stimuler leur plaisir d'apprendre.

Les enseignants interrogés ont unanimement souligné que le numérique constitue un facteur de motivation important, notamment pour les jeunes apprenants. Il apparaît que l'usage du numérique permet de capter l'attention, de diversifier les activités, mais aussi de valoriser les productions des élèves à travers des projets créatifs ou collaboratifs. Certains enseignants notent toutefois que cet enthousiasme peut s'estomper avec le temps si les outils ne sont pas renouvelés ou s'ils ne sont pas pédagogiquement intégrés.

Voici quelques extraits de réponses recueillies lors des entretiens :

E1 : « Quand j'introduis un nouvel outil ou un jeu numérique, les élèves sont tout de suite plus attentifs. Ils veulent participer, ils posent des questions, c'est vraiment motivant pour eux. »

E2 : « Le numérique leur donne envie d'apprendre. Même ceux qui sont habituellement réservés osent parler ou écrire davantage quand on utilise des activités ludiques en ligne. »

E4 : « Je constate une nette différence. Les élèves sont plus engagés, surtout quand il s'agit de projets interactifs comme créer une présentation ou faire un quiz. »

E7 : « Ce qui les motive le plus, c'est de pouvoir montrer leur travail. Quand on crée une affiche numérique ou une vidéo, ils sont fiers de la présenter à leurs camarades. »

E9 : « Il faut quand même faire attention. S'ils font toujours la même chose, l'enthousiasme baisse. Il faut varier les outils et garder un bon équilibre. »

Ces témoignages confirment que l'usage du numérique peut contribuer de manière significative à stimuler la motivation et l'implication des élèves, à condition qu'il soit pertinemment intégré dans une démarche pédagogique structurée. Le numérique devient alors un levier de dynamisation, surtout lorsqu'il permet aux apprenants de se sentir actifs, créateurs et valorisés.

Au cours des entretiens, nous avons abordé avec les enseignants une question souvent discutée dans les recherches en didactique : le rapport entre support traditionnel (papier) et support numérique dans l'apprentissage du FLE. Il s'agissait de déterminer les préférences des élèves observées par les enseignants, ainsi que les bénéfices et limites perçus pour chaque support.

Les réponses obtenues révèlent une complémentarité entre les deux formats plutôt qu'une opposition stricte. Le papier reste important pour certaines activités (prise de notes, exercices de consolidation, écriture manuelle), tandis que le numérique est perçu comme un outil de dynamisation, de diversification et de créativité. Certains enseignants notent également que les élèves sont de plus en plus familiers avec le numérique, mais que l'alternance entre les supports favorise l'équilibre cognitif et une meilleure mémorisation.

Voici quelques extraits significatifs :

E1 : « Je pense qu'il faut les deux. Le papier aide à fixer les connaissances, surtout en grammaire ou en vocabulaire. Le numérique est plus adapté aux projets et aux activités motivantes. »

E2 : « Les élèves aiment beaucoup le numérique, mais certains ont besoin du support papier pour mieux se concentrer. Ça dépend du profil. »

E4 : « Je propose toujours une activité papier après une activité numérique, pour consolider. Ça les aide à mieux organiser leurs idées. »

E6 : « Le numérique est très utile pour introduire une notion, mais le papier reste indispensable pour écrire à la main, faire des schémas, relire. »

E9 : « Je dirais qu'ils préfèrent le numérique pour jouer, créer, ou présenter. Mais pour apprendre vraiment, ils gardent leur cahier. »

L'ensemble des réponses montre que les enseignants perçoivent le support numérique comme un complément au matériel traditionnel, permettant d'adapter les méthodes aux profils d'apprentissage variés. L'usage combiné des deux formats semble favoriser la mémorisation, la motivation et l'autonomie des élèves.

L'un des derniers aspects abordés lors des entretiens concernait la formation professionnelle des enseignants dans le domaine du numérique. Il s'agissait de comprendre dans quelle mesure les enseignants se sentent préparés à intégrer les outils numériques dans leur enseignement du FLE, quelles formations ils ont déjà suivies, et quels sont leurs besoins actuels.

De manière générale, les enseignants interrogés expriment un manque de formation spécifique et continue en lien avec les technologies éducatives. Si certains ont suivi des formations ponctuelles (souvent autodidactes ou en ligne), la majorité souligne l'absence d'un accompagnement structuré, notamment dans le contexte de l'enseignement des langues au primaire. Beaucoup expriment le besoin de formations pratiques, adaptées au niveau de leurs élèves et aux objectifs pédagogiques du FLE.

Voici quelques extraits représentatifs :

E1 : « J'ai appris seule, avec des tutoriels ou en essayant les outils. J'aimerais avoir des formations concrètes, avec des exemples de projets utilisables directement. »

E3 : « Je ne me sens pas toujours à l'aise. Une formation plus ciblée sur les outils pour la classe de FLE serait vraiment utile. »

E5 : « On nous parle souvent du numérique, mais très peu de formations sont proposées, surtout dans le secteur public. On est un peu livrés à nous-mêmes. »

E7 : « Il faudrait une formation continue et adaptée. Pas juste une présentation d'outils, mais comment les utiliser pédagogiquement. »

E10 : « Je me débrouille, mais parfois je perds du temps à chercher. Une plateforme regroupant des ressources prêtes à l'emploi serait idéale. »

Ces propos révèlent une demande forte en matière de professionnalisation numérique dans le contexte de l'enseignement du FLE. Les enseignants souhaitent des formations

pratiques, concrètes et ciblées sur leurs besoins réels, afin de pouvoir intégrer les technologies de manière efficace, éthique et créative dans leurs cours.

6.2. Présentation du cadre de l'enquête auprès des élèves de FLE

Une seconde enquête a été conduite auprès de quinze élèves âgés de 8 à 12 ans, inscrits à des cours de FLE dans un centre privé de langues situé en Grèce, où travaille la chercheuse. Il est essentiel de préciser que, bien que la passation du questionnaire et des entretiens ait eu lieu dans ce cadre extrascolaire, les élèves ont répondu aux questions en se basant principalement sur leur expérience de l'usage du numérique dans leur école primaire, publique ou privée. Cette précision vise à renforcer la validité des données recueillies, en établissant clairement la source de leurs représentations et vécus.

Les élèves participants ont été sélectionnés selon leur disponibilité et leur volonté de contribuer à la recherche, avec l'accord préalable de leurs parents. Le questionnaire, conçu dans un langage adapté à leur âge, combinait des questions fermées, ouvertes et à choix multiples, afin d'évaluer leur rapport au numérique, leurs préférences pédagogiques et leurs éventuelles difficultés. Des entretiens semi-directifs complémentaires ont également été menés, dans un cadre bienveillant, permettant aux élèves d'approfondir certains aspects de leurs réponses de manière plus spontanée.

Les séances de passation se sont déroulées en présence de la chercheuse, dans une salle de classe du centre, afin d'assurer une atmosphère rassurante et propice à l'expression. Les élèves ont exprimé un enthousiasme général pour les outils numériques, qu'ils jugent « amusants », « interactifs » et « motivants », notamment lorsqu'il s'agit de jeux éducatifs, de vidéos ou de quiz. Toutefois, certains ont mentionné des difficultés techniques, un manque de compréhension des consignes ou une préférence pour des activités plus traditionnelles lorsqu'ils se sentent perdus.

Voici quelques extraits représentatifs :

A2 « J'aime apprendre avec Kahoot parce que c'est comme un jeu. »

A4 « Les vidéos m'aident à mieux comprendre les mots. »

A7 « Je préfère écrire sur ordinateur que sur papier. »

A9 « J'aime faire des projets en groupe avec Canva. »

L'usage du numérique selon les profils d'élèves

Les réponses recueillies montrent une diversité d'expériences selon l'âge, le niveau en FLE et la familiarité avec les outils numériques. Certains élèves utilisent ces outils depuis plusieurs années, tandis que d'autres les découvrent récemment.

A1 « J'utilise Quizlet et Kahoot depuis la première année. »

A6 « Avant je n'aimais pas écrire en français, mais avec l'ordinateur c'est plus facile. »

A8 « Je préfère quand on travaille avec des vidéos et qu'on fait des jeux en classe. »

Créativité et expression personnelle

Les élèves reconnaissent que les outils numériques les aident à exprimer leur créativité. Ils apprécient les activités ouvertes comme la création de BD, les affiches, les vidéos ou les projets en groupe.

A4 « J'aime inventer des histoires et faire des dessins pour les raconter. »

A7 « Avec Canva on peut faire de belles présentations. »

A9 « Quand on fait une vidéo en groupe, chacun fait quelque chose. »

Compétences orales et écrites

Concernant les compétences orales, plusieurs élèves mentionnent que les chansons ou les vidéos leur permettent d'améliorer leur prononciation et leur compréhension. Certains apprécient aussi l'enregistrement vocal :

A5 « J'ai appris à parler français avec des chansons sur YouTube. »

A11 « J'aime enregistrer ma voix pour voir si je prononce bien. »

Sur le plan de l'écrit, les élèves apprécient les activités créatives :

A2 « On a fait une BD en français, j'ai mis des bulles et des dessins. »

A10 « Je tape plus vite que j'écris, alors je fais moins de fautes. »

Motivation et participation

La majorité déclare que les outils numériques rendent les cours plus motivants. Ils apprécient particulièrement les jeux, les quiz, les vidéos et les projets interactifs.

A8 « Le français est plus amusant quand on utilise l'ordinateur. »

A12 « J'aime bien les quiz, surtout quand on joue en équipe. »

Difficultés rencontrées

Quelques difficultés sont rapportées, comme l'accès au matériel ou la complexité de certains outils :

A13 « Parfois l'ordinateur est lent ou il ne marche pas. »

A5 « Je ne comprends pas toujours comment utiliser un nouveau site. »

A8 « Il faut que la maîtresse nous aide pour se connecter. »

Ces résultats confirment que les outils numériques sont bien perçus par les élèves et qu'ils contribuent à développer la motivation, la créativité et les compétences langagières, tout en favorisant l'autonomie et le travail collaboratif.

Ces données, bien que recueillies dans un contexte extrascolaire, offrent une perspective authentique sur la perception du numérique à l'école, à travers les yeux des apprenants eux-mêmes. Leur point de vue constitue un complément précieux aux discours des enseignants, et contribue à éclairer les pratiques pédagogiques actuelles et futures.

6.3. Analyse des données qualitatives

L'analyse des entretiens menés dans le cadre de cette recherche permet de dégager plusieurs axes d'interprétation autour de l'intégration du numérique dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) au sein de l'école primaire grecque. Les réponses recueillies permettent d'accéder à une compréhension fine des perceptions des enseignants concernant les pratiques pédagogiques, les effets du numérique sur les apprentissages linguistiques, ainsi que les freins rencontrés dans leur mise en œuvre.

Tout d'abord, les propos recueillis témoignent d'une perception globalement positive des outils numériques. Les enseignants interrogés estiment que le numérique permet de

diversifier les méthodes d'enseignement, de dynamiser les cours et d'augmenter la participation des élèves. Plusieurs d'entre eux mentionnent l'utilisation régulière d'outils comme *Kahoot*, *Padlet*, *LearningApps*, ainsi que des supports visuels et auditifs, notamment des vidéos pédagogiques, des chansons, ou encore des présentations interactives. Ces outils permettent une plus grande interactivité et facilitent l'implication des élèves, en particulier dans les activités de compréhension orale ou d'expression orale.

L'utilisation du numérique n'est pas cependant uniforme. Elle varie selon l'ancienneté des enseignants, leur familiarité avec les outils technologiques, mais aussi le contexte de l'établissement dans lequel ils travaillent (public ou privé). Certains enseignants ont commencé à utiliser les technologies pendant la pandémie de COVID-19, qui a joué un rôle d'accélérateur dans la numérisation des pratiques. D'autres les intègrent depuis plus d'une décennie. Le point commun reste la volonté de renouveler les pratiques et d'adapter l'enseignement aux besoins d'une génération d'apprenants familiers avec les technologies.

En ce qui concerne la créativité, tous les enseignants interrogés s'accordent à dire que les outils numériques favorisent l'expression personnelle et la production originale. Des activités comme la création d'affiches, de présentations multimédias, de jeux linguistiques ou de capsules vidéo sont fréquemment proposées. Ces activités offrent aux élèves la possibilité de choisir, d'expérimenter et de personnaliser leurs productions, ce qui renforce leur engagement et leur sentiment de compétence. Il est intéressant de noter que les enseignants ne considèrent pas la créativité comme une fin en soi, mais plutôt comme un moyen de stimuler l'intérêt et la participation, tout en favorisant la mémorisation des contenus linguistiques.

L'impact du numérique sur les compétences orales et écrites est un autre axe majeur mis en avant dans les entretiens. Pour l'expression orale, les enseignants mentionnent l'utilisation d'enregistrements vocaux, de jeux de rôle interactifs ou encore de présentations filmées. Ces activités permettent aux élèves de s'entraîner, de se corriger et de gagner en assurance. Le fait de pouvoir s'écouter et se réécouter est jugé très utile pour progresser à l'oral. En ce qui concerne l'expression écrite, les enseignants estiment que le numérique facilite l'organisation des idées, l'accès au lexique, et l'amélioration linguistique grâce à des correcteurs intégrés ou à l'utilisation de modèles. L'utilisation

de plateformes collaboratives, comme *Padlet*, est particulièrement appréciée pour la production écrite partagée.

Malgré cet enthousiasme, les enseignants relèvent aussi plusieurs difficultés. Le premier frein cité est le manque d'équipement adéquat, en particulier dans les écoles publiques. Certains enseignants mentionnent l'absence de connexion stable à Internet, le manque de matériel fonctionnel, ou encore le partage de peu d'ordinateurs entre plusieurs classes. À cela s'ajoute le manque de temps pour préparer des activités numériques adaptées, qui demande souvent plus d'effort et de planification. D'autres enseignants signalent une certaine résistance au changement, de la part de collègues ou même d'une partie de l'institution, peu sensibilisée à l'apport du numérique en langues étrangères.

Un besoin transversal qui ressort avec force est celui de la formation continue. Les enseignants expriment un manque de formation spécifique sur l'usage pédagogique des outils numériques dans le cadre du FLE. Plusieurs déclarent avoir appris « sur le tas », en testant des outils de façon autodidacte, mais souhaitent un accompagnement plus ciblé, avec des exemples concrets de séquences pédagogiques, des tutoriels, ou des ateliers pratiques. Il ne s'agit pas seulement de connaître les outils, mais de savoir comment les intégrer efficacement dans une approche didactique cohérente.

La question de la motivation des élèves constitue également un point central dans les réponses. Les enseignants observent que le numérique suscite un engouement particulier, notamment grâce à son aspect ludique, interactif et immersif. Les élèves sont plus actifs, plus attentifs, et participent avec enthousiasme aux activités numériques. Certains enseignants notent que les élèves habituellement discrets prennent plus facilement la parole lorsqu'ils sont engagés dans des projets numériques. Toutefois, il est aussi mentionné que cette motivation peut être de courte durée si les activités ne sont pas renouvelées ou si les outils ne sont pas suffisamment variés.

Enfin, la réflexion sur les supports papier et numérique met en avant une approche équilibrée. Les enseignants ne cherchent pas à remplacer le support papier, mais à le compléter. Le cahier, les fiches, l'écriture manuscrite restent importants pour structurer l'apprentissage. Le numérique vient en soutien, en permettant de découvrir, manipuler, créer. Cette alternance entre les supports semble être la clé pour répondre aux différents styles d'apprentissage et maintenir l'engagement des apprenants.

Dans l'ensemble, les données qualitatives issues des entretiens montrent une dynamique d'ouverture vers le numérique, mais aussi une réalité contrastée, où l'enthousiasme des enseignants se heurte parfois à des contraintes logistiques, institutionnelles ou personnelles. Pour que le numérique puisse réellement contribuer à l'amélioration des compétences linguistiques et au développement de la créativité, il semble essentiel d'offrir aux enseignants les moyens techniques, la formation adéquate et un soutien pédagogique. C'est à cette condition que l'intégration du numérique pourra devenir un véritable vecteur d'innovation au service de l'apprentissage du FLE au primaire.

6.4. Discussion des résultats par rapport au cadre théorique

L'objectif de ce chapitre est de mettre en lien les résultats empiriques de notre étude avec le cadre théorique présenté dans la première partie du mémoire. Cette confrontation vise à enrichir la compréhension des phénomènes observés, à valider certaines orientations pédagogiques et à apporter une réflexion critique sur les pratiques actuelles d'intégration du numérique dans l'enseignement du FLE au primaire. Bien que notre étude adopte une approche exploratoire sans hypothèses rigides, elle repose sur la supposition que les TICE, lorsqu'elles sont bien intégrées, peuvent jouer un rôle majeur dans le développement de la motivation, de la créativité, et des compétences orales et écrites.

1. Une cohérence avec le cadre socioconstructiviste

L'analyse des résultats confirme les fondements de la pédagogie socioconstructiviste de Vygotsky (1978), notamment à travers le concept de zone proximale de développement (ZPD). Les enseignants ayant intégré des outils numériques tels que *Padlet*, *Book Creator* ou des jeux interactifs (*Kahoot*, *Wordwall*) ont souvent rapporté que ces environnements favorisaient l'entraide entre pairs et le guidage pédagogique différencié, conditions essentielles pour stimuler la ZPD. Dans plusieurs classes, les activités collaboratives en ligne ont permis à des élèves plus avancés d'aider leurs camarades à progresser, illustrant concrètement l'effet de médiation (Vygotsky, 1978 : 86).

L'utilisation d'outils numériques s'inscrit ainsi dans une démarche active de construction des savoirs, telle que définie par Bruner : l'élève construit de nouvelles connaissances en s'appuyant sur ce qu'il sait déjà et en résolvant des problèmes en interaction avec l'environnement (Bruner, 1996 :120). Cette approche a été observée par exemple lors d'activités où les élèves devaient créer une présentation orale ou un mini-projet multimédia sur un thème culturel francophone.

2. Motivation scolaire et implication active

Les résultats ont également mis en évidence une augmentation marquée de la motivation des élèves grâce à l'intégration du numérique. Cela rejoint les travaux de Viau (2009), pour qui la motivation est favorisée lorsque l'élève perçoit qu'il a du contrôle sur son apprentissage, qu'il est compétent et que la tâche a du sens (Viau, 2009 : 84). Nos données montrent que les élèves étaient plus engagés lorsqu'ils pouvaient choisir un outil ou un format de production, comme un jeu, une capsule vidéo ou un podcast. Cette autonomie accrue contribue à une motivation intrinsèque, très valorisée dans les modèles de l'apprentissage autodirigé.

Les élèves plus réservés, qui participaient peu dans un contexte frontal, ont montré un engagement plus important lorsqu'ils utilisaient des outils numériques différés comme les enregistrements vocaux ou les forums internes. Cette observation est cohérente avec l'argument de Lebrun (2015), selon lequel les TICE offrent un cadre plus sécurisant pour les apprenants en difficulté ou timides, car ils permettent des formes d'expression alternatives et différées (Lebrun, 2015 :142).

3. Développement des compétences langagières

En ce qui concerne le développement des compétences linguistiques, les données confirment que les outils numériques peuvent jouer un rôle significatif. Les activités d'expression écrite telles que les blogs, les histoires numériques ou les dialogues écrits en binômes ont permis un travail sur la cohérence textuelle, le lexique et la syntaxe. Comme le souligne Guichon (2012), l'intégration du numérique favorise des situations d'écriture authentiques qui facilitent l'appropriation des structures linguistiques (Guichon, 2012 : 111).

À l'oral, les élèves ont montré des progrès notables lorsqu'ils enregistraient leur voix ou participaient à des jeux de rôle numériques. Plusieurs enseignants ont mentionné que

le fait de pouvoir réécouter leur production favorisait la conscience phonologique et l'amélioration progressive de la prononciation. L'usage d'applications comme *Flipgrid* ou *Vocaroo* a été valorisé pour son efficacité pédagogique et sa simplicité d'utilisation. Par ailleurs, l'exposition à des ressources authentiques telles que des vidéos, des chansons ou des podcasts a enrichi l'input linguistique et culturel. Ces pratiques rejoignent les recommandations du CECRL, qui insiste sur l'importance de proposer des activités ancrées dans des contextes signifiants (Conseil de l'Europe, 2001).

4. Créativité : un levier pédagogique sous-estimé

La créativité, définie comme la capacité à produire des idées originales et pertinentes, a été stimulée par la nature multimodale des outils numériques. Les élèves se sont montrés très investis dans des projets tels que la réalisation de vidéos explicatives, de bandes dessinées interactives ou de jeux de société numériques. Cette dynamique rejoint les propos d'Aden (2016 :97), pour qui la créativité en classe de langue permet à l'élève de devenir acteur de son apprentissage, tout en renforçant son identité langagière.

Certains enseignants ont exprimé que, dans un cadre traditionnel, il est difficile de proposer des activités réellement créatives faute de temps ou de moyens. Le numérique, en revanche, permet une mise en valeur rapide et motivante des productions : affichage sur *Padlet*, présentation en classe. Ces formes de valorisation sociale des apprentissages contribuent à renforcer le sentiment de compétence et d'appartenance (Deci & Ryan, 2002 :78).

5. Obstacles à une intégration efficace

Toutefois, les données recueillies révèlent également plusieurs obstacles persistants. Le manque d'équipement – tablettes, ordinateurs, connexion internet stable – empêche certains enseignants d'exploiter le numérique de manière régulière. Ce constat est aligné avec le rapport de l'UNESCO (2020), qui insiste sur les inégalités numériques scolaires, particulièrement dans les zones rurales (Unesco,2020 :56).

La formation des enseignants constitue un autre frein important. Plusieurs participants ont souligné l'absence de formation continue pertinente, ce qui entraîne une utilisation partielle ou peu ciblée des outils numériques. Charlier & Peraya (2003) ont mis en garde contre ce phénomène : sans accompagnement pédagogique, l'intégration des

technologies risque d'être limitée à des usages superficiels ou techniques (Charlier & Peraya, 2003 : 155).

Enfin, les contraintes de temps, les pressions institutionnelles liées aux programmes, et la complexité à gérer des classes hétérogènes rendent parfois difficile la planification d'activités numériques innovantes. Il apparaît donc nécessaire de repérer des formats pédagogiques légers mais efficaces, transférables et reproductibles dans le contexte réel d'une salle de classe.

6. Vers une pédagogie intégrée

Les résultats suggèrent qu'une intégration pédagogique réfléchie du numérique peut transformer les pratiques d'enseignement du FLE au primaire. Cette transformation repose sur une articulation entre objectifs linguistiques, démarches créatives et outils numériques. Puren (2018) insiste sur la nécessité de maintenir une cohérence entre les outils utilisés, les finalités éducatives et le niveau des apprenants (Puren, 2018 : 29).

Les pratiques les plus efficaces observées sont celles qui combinent tâches signifiantes, production collaborative, création numérique, et évaluation formative. Ces pratiques s'alignent sur les orientations du CECRL et sur les théories modernes de l'apprentissage actif et différencié (Gillet, 2017 : 67). Elles illustrent une approche pédagogique intégrée, où la créativité, la compétence linguistique et l'usage du numérique ne sont pas des objectifs séparés, mais des éléments complémentaires d'un même processus éducatif.

En résumé, les résultats de notre étude montrent que les objectifs initiaux sont en grande partie atteints. Le numérique, lorsqu'il est utilisé avec discernement, cohérence et imagination, peut véritablement transformer l'expérience d'apprentissage en classe de FLE. Toutefois, cette transformation ne peut avoir lieu sans un environnement propice, soutenu à la fois par les enseignants, les institutions et les décideurs éducatifs.

PARTIE III – APPLICATION ET PROPOSITIONS

CHAPITRE 7 : Implications pédagogiques

7.1. Résultats de l'étude et leurs implications dans la pratique

Les résultats obtenus dans cette étude qualitative révèlent que l'intégration du numérique dans l'enseignement du FLE au primaire peut véritablement transformer les pratiques pédagogiques. Les enseignants soulignent les effets positifs sur la motivation, la créativité, la participation des élèves, et le développement des compétences linguistiques. Cette transformation pédagogique s'observe particulièrement dans les classes où les enseignants adoptent une posture active, en guidant les élèves à travers des projets numériques stimulants et signifiants.

Ces constats suggèrent que les outils numériques ne doivent pas être perçus comme de simples compléments technologiques, mais comme des outils pédagogiques à part entière. Leur efficacité repose sur une utilisation ciblée, réfléchie et intégrée dans des scénarios didactiques cohérents. L'usage du numérique permet une individualisation des apprentissages, une plus grande accessibilité à des ressources diversifiées, et une ouverture à des formats pédagogiques innovants. Il favorise également l'autonomie des élèves, leur collaboration en groupe, ainsi que l'apprentissage par projet, qui s'avère particulièrement motivant pour les jeunes apprenants.

Par conséquent, les enseignants doivent être accompagnés pour faire évoluer leurs pratiques vers une pédagogie plus interactive, collaborative et créative. Il est également important d'impliquer les élèves comme acteurs de leur apprentissage, en leur donnant des espaces d'expression, de création et de réflexion par le biais du numérique. Cette implication active contribue à renforcer leur sentiment de compétence, leur estime de soi et leur rapport positif à la langue cible.

Les implications pratiques de cette recherche appellent donc à une réflexion globale sur la conception des séquences pédagogiques : comment construire une activité numérique qui développe la langue tout en stimulant la pensée créative ? Comment évaluer des productions orales ou écrites multimodales ? Quelle place donner au travail en groupe,

à la différenciation pédagogique, ou encore à la coévaluation dans un contexte numérique ?

Il est aussi fondamental de souligner que les conditions matérielles et institutionnelles influencent fortement la réussite de l'intégration numérique. Le soutien de la direction, la disponibilité des équipements, la formation continue des enseignants, et la reconnaissance du travail pédagogique innovant sont autant de facteurs qui conditionnent la pérennisation de ces pratiques. Ainsi, cette étude invite non seulement les enseignants, mais aussi les responsables éducatifs à s'engager dans une dynamique de changement durable et cohérente.

Enfin, les implications de cette étude ne se limitent pas à l'enseignement du FLE. Elles peuvent être transposées à d'autres disciplines ou contextes éducatifs, à condition de respecter les spécificités des contenus, des objectifs et des publics. Le numérique, en tant qu'outil transversal, a le potentiel de devenir un véritable catalyseur pédagogique, à condition qu'il soit utilisé avec discernement, sens critique et créativité.

7.2. Suggestions pour intégrer le numérique dans l'enseignement des langues

À partir des données recueillies et des besoins exprimés par les enseignants, plusieurs suggestions concrètes peuvent être formulées pour favoriser une intégration efficace et durable du numérique dans l'enseignement du FLE, en particulier à l'école primaire.

1. Concevoir des projets pédagogiques numériques

Les projets collaboratifs autour de la production d'affiches, de vidéos, de podcasts ou de livres numériques sont particulièrement efficaces pour développer la créativité et les compétences langagières des élèves (Guichon & Hauck, 2011 : 187-199). Ces projets doivent être pensés comme des séquences complètes, incluant une phase de préparation, de production, de révision et de présentation, tout en intégrant des objectifs linguistiques clairs.

2. Diversifier les supports numériques

L'utilisation d'outils variés (tableaux blancs interactifs, applications ludiques, plateformes collaboratives, vidéos éducatives, chansons interactives, etc.) permet de

répondre à différents styles d'apprentissage. Il est recommandé de combiner supports visuels, auditifs et kinesthésiques pour favoriser une meilleure rétention et un engagement plus fort des élèves (Prensky, 2001 : 2).

3. Utiliser des jeux sérieux et des applications ludiques

Les jeux numériques, souvent perçus comme des loisirs, peuvent devenir des instruments pédagogiques puissants lorsqu'ils sont bien choisis. Des plateformes comme *Kahoot*, *Quizizz* ou *Wordwall* permettent de transformer l'apprentissage en jeu, tout en renforçant l'attention, la participation et la mémorisation (Gee, 2003 : 1–28). Le recours au jeu développe également l'esprit de compétition bienveillant et favorise l'autoévaluation, car les élèves obtiennent un retour immédiat sur leurs réponses.

4. Valoriser les productions des élèves

La reconnaissance du travail accompli est une source essentielle de motivation. Publier des travaux sur un mur collaboratif (*Padlet*), organiser une exposition numérique ou enregistrer des productions orales donne du sens à l'apprentissage. Cela permet aux élèves de se projeter comme auteurs et non simples consommateurs de contenus, renforçant ainsi leur estime d'eux-mêmes (Deci & Ryan, 2002 : 3–33). Cette mise en valeur peut aussi inclure l'autoévaluation ou la coévaluation entre pairs, développant ainsi des compétences métacognitives.

5. Encourager l'autonomie et le choix

Favoriser l'autonomie passe par la possibilité de faire des choix : choisir un thème, un outil numérique, une modalité d'évaluation ou un format de présentation. Cela contribue à accroître le sentiment de compétence et la responsabilité dans le processus d'apprentissage (Reeve, 2006 : 225). Le numérique permet d'offrir un panel de supports et d'outils qui peuvent être sélectionnés en fonction des préférences et du niveau de chaque élève.

6. Intégrer des supports visuels, auditifs et interactifs

Les supports multimédias stimulent l'imaginaire et favorisent la rétention de l'information. Une chanson interactive, une vidéo sous-titrée ou une bande dessinée numérique peuvent servir de déclencheurs pour des activités de compréhension, d'expression ou de production. Le double codage de l'information (visuel et verbal), tel que théorisé par Paivio (1990 : 53–87), facilite l'apprentissage des langues et rend l'expérience plus engageante.

7. Créer une atmosphère bienveillante et stimulante

L'environnement affectif de la classe influence directement la créativité. Un climat de confiance où l'erreur est perçue comme une opportunité d'apprentissage favorise l'initiative et l'expérimentation. Il est essentiel de donner du temps aux élèves pour développer leurs idées, d'écouter sans juger et de permettre l'expression libre de points de vue (Cropley, 1997 : 135).

8. Varier les formats et les modalités d'interaction

Les activités numériques peuvent être conçues pour des modalités de travail individuelles, en binômes ou en groupes. Cette diversité permet de répondre aux besoins variés des apprenants et d'introduire des dynamiques collaboratives. Les forums de discussion, les documents partagés (*Google Docs*, *Canva*, etc.) ou les jeux de rôles en ligne sont autant de moyens pour stimuler l'interaction et la co-construction des savoirs (Johnson & Johnson, 1999 :46).

9. Relier les apprentissages à la réalité des élèves

Donner du sens à l'apprentissage est essentiel pour motiver les élèves. Les thématiques proposées doivent résonner avec leur quotidien : parler de leur école, de leurs loisirs, de l'actualité, ou de leurs rêves personnels. Cela peut se faire par exemple à travers des vidéos autoproduites, des enquêtes locales ou des échanges numériques avec d'autres classes (pén-pal numériques), permettant ainsi un ancrage culturel et affectif fort.

10. Soutenir la différenciation pédagogique par le numérique

Le numérique facilite l'adaptation des supports selon les niveaux, les besoins et les rythmes d'apprentissage. On peut proposer des activités de remédiation ou d'approfondissement via des capsules vidéo, des quiz interactifs, ou des documents annotables. Cela permet de maintenir tous les élèves dans une zone de développement proximal (Vygotsky, 1978 :84–91), tout en respectant les spécificités individuelles.

11. Promouvoir une culture de la créativité numérique

Enfin, il est essentiel d'intégrer la créativité comme objectif pédagogique à part entière. Cela implique de former les enseignants à la créativité numérique, d'encourager les expérimentations pédagogiques et de valoriser les initiatives. Une école qui valorise la création favorise l'innovation et prépare les élèves à devenir des citoyens actifs et critiques dans une société numérique en constante évolution.

En conclusion, renforcer la créativité et la motivation passe par une combinaison de stratégies centrées sur l'élève, intégrant les apports du numérique, la bienveillance, la liberté de choix et la reconnaissance des efforts. Ces stratégies doivent s'ancrer dans une vision inclusive, collaborative et durable de l'éducation.

Ces suggestions, si elles sont mises en œuvre de manière adaptée, peuvent contribuer à faire du numérique un véritable levier pédagogique. Elles appellent toutefois à un changement de culture éducative, où l'innovation, la collaboration et l'expérimentation sont encouragées à tous les niveaux du système scolaire.

7.3. Stratégies pour renforcer la créativité et la motivation en classe

La présente recherche a mis en évidence le rôle clé que jouent la créativité et la motivation dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) en milieu scolaire, et plus particulièrement dans les classes de l'école primaire. L'intégration réfléchie des technologies numériques ne suffit pas en soi à produire des effets positifs : elle doit être accompagnée de stratégies pédagogiques spécifiques qui encouragent la participation active, la production originale, l'investissement émotionnel et cognitif des élèves. Dans

cette optique, plusieurs pistes concrètes peuvent être proposées, en s'appuyant sur les résultats de notre enquête, les retours d'expérience des enseignants interrogés, ainsi que sur les apports théoriques recensés dans la littérature scientifique.

1. Diversifier les modalités d'expression

Favoriser la créativité suppose en premier lieu de proposer aux élèves une variété de formats d'expression : texte, image, son, vidéo, animation, carte mentale, infographie, etc. Les outils numériques permettent justement de dépasser le cadre strictement verbal de la langue, en facilitant des approches multimodales qui donnent à chacun la possibilité de s'exprimer selon ses préférences et ses compétences. Comme le souligne Guichon (2012), la multimodalité permet de renforcer l'ancrage cognitif des apprentissages et de mobiliser plusieurs canaux sensoriels à la fois, favorisant ainsi la rétention et la créativité (Guichon, 2012 : 116).

L'élève peut par exemple réaliser une bande dessinée numérique pour raconter une journée de vacances, enregistrer un message audio pour souhaiter la bienvenue à un correspondant francophone, ou encore concevoir une vidéo en stop-motion illustrant une chanson en français. Ces pratiques permettent à l'élève de se projeter dans un rôle d'auteur et de valoriser sa propre production. Elles renforcent aussi le sentiment de compétence, identifié par Deci & Ryan (2002) comme l'un des trois piliers de la motivation intrinsèque (Deci & Ryan, 2002 :78).

2. Adopter une pédagogie par projet

L'une des stratégies les plus efficaces observées lors de notre enquête est l'approche par projets collaboratifs. Elle consiste à engager les élèves dans une tâche de création complexe, sur une durée relativement longue, à partir d'un objectif commun. La réalisation d'un journal numérique, la mise en scène d'une pièce de théâtre en ligne ou la création d'un site web de classe sont autant d'exemples de projets qui mobilisent à la fois la langue, la collaboration, la créativité et les compétences numériques.

Selon Lebrun (2015), les projets interdisciplinaires favorisent un apprentissage signifiant, car ils s'inscrivent dans des contextes concrets, avec des destinataires réels ou potentiels (Lebrun, 2015 :138). Cette authenticité donne du sens à l'activité, ce qui renforce l'implication affective et cognitive de l'élève. De plus, les projets permettent

une évaluation continue, formative, et souvent collective, plus cohérente avec les objectifs du CECRL.

3. Intégrer le jeu et la ludification

Le recours au jeu en classe de langue n'est pas nouveau, mais il prend une dimension nouvelle avec les outils numériques. Des plateformes comme *Kahoot*, *Quizlet*, *Genially* ou *LearningApps* permettent de créer des jeux interactifs en lien avec les contenus linguistiques étudiés. Ces jeux peuvent servir à réviser le lexique, à pratiquer des structures grammaticales ou à renforcer la compréhension orale.

La ludification (ou gamification), qui consiste à intégrer des éléments de jeu dans un environnement d'apprentissage non ludique, est particulièrement efficace pour stimuler la motivation extrinsèque et susciter l'engagement. D'après Viau (2009), le défi, la progression, la récompense symbolique et la rétroaction immédiate sont des moteurs puissants de motivation dans l'environnement scolaire (Viau, 2009 :86).

En combinant jeu et numérique, on crée un environnement propice à l'expérimentation, à l'erreur constructive et à l'investissement émotionnel, trois dimensions essentielles à la fois pour la créativité et pour la consolidation des acquis.

4. Favoriser la co-construction et l'interaction

La motivation et la créativité émergent également dans des situations de coopération où les élèves peuvent partager leurs idées, confronter leurs points de vue et construire ensemble une production commune. Les outils collaboratifs comme *Google Docs*, *Padlet*, *Canva* ou même les forums internes d'une plateforme ENT favorisent cette dynamique d'interaction.

Les enseignants ayant mis en place ce type d'activités dans notre étude ont constaté que la responsabilisation des élèves dans le travail de groupe favorisait l'autonomie, la solidarité et le développement de compétences transversales. Cette approche est en cohérence avec la perspective socioconstructiviste défendue par Vygotsky (1978 :86), pour qui le savoir se construit à travers l'interaction sociale et la médiation.

En classe de langue, l'interaction est également un objectif en soi. Les échanges entre pairs, même limités linguistiquement, sont l'occasion de pratiquer la langue de manière

authentique, d'ajuster ses formulations et de développer une meilleure conscience langagière.

5. Offrir un cadre sécurisant et valorisant

Pour que la créativité puisse s'exprimer pleinement, il est nécessaire de construire un environnement bienveillant, où l'erreur est perçue comme une opportunité d'apprentissage et non comme un échec. Plusieurs enseignants ont indiqué que les activités numériques, notamment différées (audio, vidéo), permettent aux élèves les plus timides de s'exprimer sans la pression du groupe, ce qui renforce leur confiance en soi.

Il est également essentiel de valoriser les productions des élèves, en les exposant (dans la classe, sur un blog, dans une exposition numérique), en les partageant avec d'autres classes ou avec les familles. Selon Bruner (1996), la reconnaissance sociale de l'effort est un levier fondamental pour l'engagement scolaire, surtout chez les enfants (Bruner, 1996 :124).

Dans cette optique, l'enseignant joue un rôle central : il encourage, il donne du feedback constructif, il soutient les initiatives et il aide à dépasser les blocages. Cette posture est en cohérence avec celle d'un médiateur pédagogique, plus que d'un simple transmetteur de connaissances.

Renforcer la créativité et la motivation en classe de FLE ne peut se réduire à l'usage ponctuel de quelques outils numériques. Il s'agit d'adopter une approche pédagogique cohérente, intégrée, qui place l'élève au centre du processus d'apprentissage. Les stratégies présentées ici — diversification des formats, pédagogie par projet, jeu, interaction et valorisation — constituent des leviers puissants, mais elles nécessitent aussi un changement de posture professionnelle de la part des enseignants, un soutien institutionnel et une culture de l'innovation éducative.

En définitive, c'est à travers une pédagogie vivante, dynamique et inclusive que l'on pourra répondre aux besoins des apprenants d'aujourd'hui, tout en cultivant leur goût pour la langue, leur imagination et leur confiance dans leur capacité à apprendre.

CHAPITRE 8 : Conclusion et propositions

8.1. Récapitulatif des résultats principaux

Cette étude visait à explorer l'impact de l'intégration des outils numériques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) auprès d'élèves du primaire en Grèce, en mettant particulièrement l'accent sur le développement de la créativité et des compétences orales et écrites. En s'appuyant sur une méthode qualitative, les données recueillies par le biais de questionnaires et d'entretiens semi-directifs ont permis d'analyser les perceptions et pratiques de 15 élèves et de 10 enseignants. L'analyse révèle des tendances globalement positives, bien qu'elles soient nuancées par certaines limites structurelles et pédagogiques.

Tout d'abord, l'un des résultats les plus marquants concerne l'augmentation de la motivation des élèves grâce à l'utilisation des outils numériques. Les enseignants ont unanimement souligné que les supports interactifs tels que *Kahoot*, *Quizlet*, les présentations *Canva* ou les vidéos animées favorisent un apprentissage plus ludique et dynamique. Les élèves eux-mêmes ont exprimé leur enthousiasme pour ces outils, qu'ils trouvent à la fois engageants et plus proches de leurs pratiques quotidiennes en dehors de l'école. Cela s'aligne avec les travaux de Viau (2009 : 84), selon lesquels la motivation scolaire est fortement influencée par le sentiment de compétence et de contrôle perçu par les élèves sur leurs apprentissages, ce que permettent justement les environnements numériques personnalisables.

Cette interactivité accrue permet de répondre aux différents styles d'apprentissage, visuel, auditif ou kinesthésique. Par exemple, certains élèves ont rapporté qu'ils comprenaient mieux une règle grammaticale lorsqu'elle leur était présentée sous forme de vidéo animée accompagnée d'un quiz immédiat. Les ressources numériques offrent aussi une rétroaction instantanée, contribuant à une meilleure régulation de l'apprentissage, comme le soulignent également Charlier et Peraya (2003 : 151), pour qui les technologies favorisent l'apprentissage autorégulé si elles sont bien intégrées au scénario pédagogique.

En parallèle, les enseignants ont noté que les élèves les plus réservés ou ayant des difficultés scolaires montraient une participation accrue dans des environnements

numériques. Par exemple, la possibilité de rédiger une réponse sur *Padlet*, au lieu de prendre la parole devant la classe, a permis à plusieurs apprenants de s'exprimer avec davantage de confiance. Lebrun (2015 : 142) observe que le numérique offre aux élèves un espace d'expression plus sécurisant, différé et moins soumis à la pression sociale immédiate, ce qui est particulièrement bénéfique pour ceux qui manquent d'assurance à l'oral.

L'impact positif du numérique sur les compétences linguistiques a également été largement documenté par cette étude. En production écrite, les élèves ont participé à des activités comme la création de bandes dessinées numériques, la rédaction collaborative de blogs ou encore la construction de récits à partir d'images animées. Ces tâches contextualisées permettent un travail plus significatif sur la syntaxe, le vocabulaire et la structuration textuelle. Selon Guichon (2012 :111), ce type de production favorise une appropriation active du lexique car les élèves sont amenés à écrire dans un objectif de communication réel.

De plus, les activités d'expression orale telles que la réalisation de podcasts, de dialogues audios ou de jeux de rôle en ligne ont offert aux apprenants des occasions répétées et contextualisées de pratiquer l'oral. Ces formats, en plus de stimuler l'engagement, permettent un entraînement authentique à la langue parlée, souvent absent dans un cadre scolaire traditionnel. Les élèves ont mentionné qu'ils aimaient pouvoir s'enregistrer et réécouter leurs productions, ce qui leur donnait un sentiment de progression mesurable.

L'étude a également mis en évidence l'importance des ressources authentiques dans l'enseignement du FLE. Les enseignants ont indiqué utiliser régulièrement des supports comme des vidéos YouTube en français, des chansons, des articles de presse simplifiés ou encore des interviews. Cette exposition à la langue vivante favorise une immersion linguistique plus naturelle et augmente la diversité des formes linguistiques rencontrées. Gillet (2017 :67) souligne que ces ressources authentiques enrichissent l'input linguistique en exposant les apprenants à des usages contextualisés, tout en renforçant leur motivation par leur pertinence culturelle.

Un autre apport fondamental du numérique concerne la créativité des élèves. L'environnement numérique permet une production plus libre, personnalisée et innovante. De nombreux élèves ont exprimé leur plaisir à créer des contenus originaux

: affiches numériques, petites vidéos, jeux éducatifs interactifs ou présentations multimédias. Ces projets, souvent réalisés en groupe, développent l'imagination, la capacité de résoudre des problèmes et la prise d'initiative. Adjanooun (2021 :93) considère que les projets numériques bien encadrés constituent des leviers puissants pour encourager l'expression personnelle et critique des apprenants.

De plus, le travail collaboratif facilité par les outils numériques — comme *Google Docs*, *Genially* ou les plateformes LMS — encourage l'apprentissage entre pairs. Les élèves apprennent à négocier des significations, à gérer le temps et à se répartir les tâches. Ces pratiques correspondent à ce que Peraya (2014 :12) qualifie de compétences transversales essentielles du XXI^e siècle, qui incluent la communication, la collaboration, la pensée critique et la créativité.

Cependant, cette étude a également mis en lumière plusieurs limites à l'intégration du numérique. Un des obstacles majeurs demeure le manque d'équipements adéquats dans certaines écoles. Tous les enseignants interrogés ont mentionné des problèmes liés au nombre insuffisant d'ordinateurs ou de tablettes, à des connexions Internet instables, voire à l'absence totale de réseau dans certaines salles de classe. Ce constat rejoint celui du rapport de l'UNESCO (2020 :56), qui alerte sur les inégalités d'accès au numérique dans les systèmes éducatifs à travers le monde.

Le manque de formation spécifique est une autre contrainte fréquemment citée. Bien que motivés, plusieurs enseignants reconnaissent avoir des lacunes techniques ou méthodologiques dans l'usage des outils numériques. Certains expriment leur difficulté à suivre le rythme des innovations technologiques et à intégrer efficacement ces outils dans leur planification. Charlier et Peraya (2003 :155) mettent en garde contre une utilisation gadget du numérique en l'absence d'une réelle stratégie pédagogique et d'un accompagnement professionnel.

L'analyse des réponses montre aussi que pour être efficace, l'intégration du numérique doit être pensée de manière cohérente. Il ne s'agit pas d'ajouter des outils pour moderniser artificiellement les cours, mais de les inscrire dans une logique pédagogique alignée sur les objectifs d'apprentissage. Cela implique une préparation rigoureuse, une sélection pertinente des ressources, ainsi qu'une évaluation formative continue. Puren (2018 : 29) insiste sur la nécessité d'une articulation étroite entre objectifs, moyens et

finalités pédagogiques pour éviter un usage technocentré sans effet réel sur les apprentissages.

Enfin, l'étude met en évidence le rôle crucial de la valorisation des productions des élèves dans le développement de leur estime de soi et de leur motivation. Qu'il s'agisse d'exposer les projets sur un blog de classe, de les présenter oralement devant leurs pairs ou de les partager avec leurs familles, ces moments renforcent le sentiment de compétence et d'accomplissement. Cette reconnaissance est essentielle pour entretenir l'engagement des élèves dans des tâches parfois exigeantes sur le plan cognitif ou technique.

En somme, les résultats de cette étude montrent que le numérique, s'il est bien pensé et accompagné, constitue un levier majeur pour favoriser la motivation, l'expression personnelle, le développement linguistique et la collaboration en classe de FLE. Il ouvre la voie à une pédagogie plus active, différenciée et inclusive. Toutefois, sa mise en œuvre effective dépend encore de plusieurs conditions structurelles et humaines, qui devront être adressées pour garantir une égalité des chances dans l'accès à une éducation de qualité.

8.2. Propositions dans le cadre éducatif et institutionnel

Les résultats présentés précédemment montrent de manière claire que l'intégration du numérique en classe de FLE dans un contexte de primaire grec constitue un levier pédagogique important, tant pour le développement de la motivation, de la créativité que des compétences langagières. Toutefois, une analyse critique permet d'aller au-delà des observations empiriques pour interroger les conditions de mise en œuvre, les limites structurelles, ainsi que les implications pédagogiques et didactiques profondes.

Tout d'abord, le lien entre numérique et motivation semble se confirmer, mais mérite d'être nuancé. Si les élèves manifestent un enthousiasme marqué pour les outils numériques, cela ne garantit pas nécessairement une motivation intrinsèque durable. Selon Deci et Ryan (2002), la motivation intrinsèque repose sur le sentiment d'autonomie, de compétence et d'appartenance. Dans cette étude, l'autonomie a été partiellement favorisée par les activités interactives, mais certains élèves ont également

exprimé un sentiment de perte de repères face à une surcharge technologique. De plus, la nouveauté des outils peut susciter une motivation temporaire, sans pour autant s'ancrer dans un processus d'engagement à long terme (Karsenti & Fievez, 2013 :77). Cela implique que l'usage du numérique ne doit pas être confondu avec une solution miracle, mais doit être accompagné d'une stratégie pédagogique réfléchie qui valorise l'autonomie des apprenants tout en assurant un cadre structurant.

La question de l'équité est également centrale dans l'interprétation critique des résultats. Si le numérique semble renforcer certaines compétences chez une majorité d'élèves, il peut aussi creuser des inégalités préexistantes. En effet, comme l'ont souligné certains enseignants, tous les élèves n'ont pas un accès équitable aux équipements numériques en dehors de l'école. Cela rejoint les constats de Warschauer (2003), qui évoque la fracture numérique non seulement en termes d'accès matériel, mais aussi en termes de compétences numériques et de soutien familial. Dans le contexte grec, où les disparités économiques peuvent être marquées, le risque d'exclusion numérique est réel. Cette réalité doit inciter les institutions éducatives à mettre en place des politiques de soutien matériel et de formation pour les familles.

Sur le plan des compétences langagières, les résultats montrent que les outils numériques favorisent la production orale et écrite, en proposant des formats authentiques et motivants. Toutefois, cette approche doit être mise en perspective avec les principes fondamentaux de la didactique des langues. Ainsi, comme le souligne Candelier (2005), l'efficacité des activités numériques dépend largement de leur intégration dans une progression pédagogique cohérente, fondée sur des objectifs langagiers explicites. Autrement dit, l'usage de blogs, de vidéos ou d'applications interactives ne suffit pas : il convient de s'assurer que ces outils servent une finalité d'apprentissage clairement définie, qu'ils permettent une réutilisation du lexique, la révision des structures syntaxiques, et qu'ils soient accompagnés d'une évaluation formative. Une intégration superficielle du numérique risque sinon de diluer les objectifs pédagogiques.

Un autre point à interroger est le rôle de l'enseignant dans cet environnement numérique. Les enseignants de l'étude ont exprimé une ouverture à l'innovation, mais aussi des doutes liés à leur niveau de formation technique et à la gestion du temps. Cette ambivalence est bien connue dans la littérature, notamment chez Lebrun (2015), qui

évoque la nécessité de soutenir les enseignants par des dispositifs de formation continue adaptés, centrés sur les pratiques pédagogiques plutôt que sur les seuls outils. Le numérique modifie le rôle traditionnel de l'enseignant : il ne s'agit plus uniquement de transmettre des savoirs, mais de guider, de coordonner des projets, d'animer des communautés d'apprentissage, ce qui suppose de nouvelles compétences professionnelles (Béchetti-Bizot, 2017). Dans cette perspective, le développement professionnel devient une condition sine qua non d'une intégration numérique réussie.

Il convient également de souligner que la créativité, bien que stimulée par les possibilités technologiques, dépend fortement du cadre pédagogique mis en place. La liberté de créer peut être contre-productive si elle n'est pas accompagnée d'un encadrement précis, d'objectifs clairs et d'un feedback constructif. Pour De Vecchi (2002), la créativité n'émerge pas dans un vide méthodologique, mais dans un environnement riche, structuré, et stimulant intellectuellement. Ainsi, la création d'une bande dessinée numérique ou d'un podcast oral n'a de valeur pédagogique que si elle est accompagnée d'une réflexion sur le contenu linguistique, sur la structure du discours, et sur la qualité de la langue. Cela rejoint l'idée d'une pédagogie de projet guidée, où l'élève est acteur mais pas laissé seul face aux outils.

L'aspect collaboratif du numérique, souvent cité comme bénéfique, mérite également une analyse plus fine. Si les plateformes telles que *Google Docs*, *Padlet* ou *Genially* permettent un travail à plusieurs, cela suppose une culture de la coopération qui n'est pas toujours acquise. Certains élèves ont exprimé des difficultés à répartir les tâches, à communiquer efficacement, ou à gérer les conflits au sein du groupe. Or, comme l'explique Dillenbourg (1999), la collaboration ne va pas de soi : elle nécessite des compétences sociales, une régulation du travail en groupe, et une évaluation adaptée. Le numérique ne remplace pas ces dimensions humaines, il les rend simplement plus visibles. Il est donc nécessaire d'enseigner explicitement la coopération, notamment à travers des rôles définis, des consignes claires, et des moments de métacognition collective.

Enfin, l'intégration du numérique pose la question du sens. Pour que les élèves s'engagent pleinement dans les activités, il faut qu'ils perçoivent la pertinence de ce qu'ils font. Cela suppose une contextualisation des tâches, une prise en compte de leurs centres d'intérêt, et une valorisation de leurs productions. Comme le souligne Puren

(2018 :29), l'usage du numérique ne prend tout son sens que lorsqu'il est inscrit dans une finalité pédagogique clairement assumée, en lien avec des objectifs d'apprentissage et une cohérence didactique globale. Le numérique ne doit pas être une fin en soi, mais un moyen au service d'une pédagogie active, différenciée, et centrée sur l'apprenant.

En somme, cette interprétation critique révèle que si les résultats de l'étude sont globalement positifs, ils ne doivent pas masquer les défis nombreux que pose l'intégration du numérique en classe de langue. Ces défis ne sont pas uniquement d'ordre technique, mais touchent aux fondements mêmes de l'acte d'enseigner : la planification, l'accompagnement, l'évaluation, la formation, et la réflexion didactique. Le numérique peut être un levier de transformation pédagogique, à condition de penser sa mise en œuvre dans une logique systémique, intégrée, et centrée sur les besoins des élèves et des enseignants.

8.3. Limites de la recherche et perspectives

L'enquête qualitative menée dans le cadre de cette recherche a permis de dégager des résultats riches sur l'impact des outils numériques dans le développement de la créativité et des compétences langagières en classe de FLE au sein de l'école primaire grecque. Toutefois, comme toute recherche, elle présente des limites méthodologiques, contextuelles et analytiques, qui invitent à la prudence dans la généralisation des résultats. Ces limites ne constituent pas des faiblesses, mais au contraire des points d'appui pour formuler des pistes concrètes d'approfondissement scientifique. Ainsi, plusieurs orientations peuvent être envisagées pour de futures recherches, tant au niveau de la diversification des terrains d'enquête que de l'affinement des objets d'étude.

En premier lieu, l'un des prolongements évidents serait d'élargir l'échantillon à une population plus vaste et plus diversifiée. Notre étude s'est centrée sur quinze élèves et dix enseignants évoluant principalement dans un contexte privé de soutien linguistique. Si cette proximité a permis de recueillir des données riches et qualitatives, elle ne permet pas pour autant de tirer des conclusions généralisables à l'ensemble du système éducatif grec. Il serait dès lors pertinent de mener des enquêtes complémentaires dans des établissements publics, notamment dans des zones rurales ou défavorisées, afin d'examiner l'éventuelle variabilité des pratiques et des effets du numérique selon les

contextes socio-économiques et géographiques. Des recherches comparatives entre différentes régions, types d'écoles, voire entre pays, pourraient également enrichir notre compréhension des facteurs d'efficacité de l'intégration numérique dans l'enseignement du FLE. L'UNESCO (2020 :56) souligne d'ailleurs que les inégalités d'accès aux technologies éducatives restent l'un des enjeux majeurs dans la mise en œuvre de l'éducation numérique au niveau international.

Par ailleurs, la présente étude a traité l'usage des outils numériques dans une approche globale, sans isoler les effets spécifiques de chaque technologie. Pourtant, chaque outil, chaque plateforme ou application pédagogique peut générer des effets distincts selon les objectifs d'apprentissage, le niveau des élèves ou les types d'activités proposées. Il serait donc judicieux d'envisager des recherches futures ciblées sur des outils particuliers, tels que les plateformes de baladodiffusion pour le développement de l'oral, les blogs ou carnets numériques pour l'écriture créative, ou encore les environnements virtuels immersifs pour la communication en situation. Guichon (2012 : 111) rappelle en ce sens que l'efficacité d'un outil technologique dépend largement de la manière dont il est intégré dans une séquence pédagogique réfléchie et contextualisée. Une analyse fine de l'interaction entre les outils, les tâches, les enseignants et les apprenants permettrait de dégager des recommandations plus spécifiques, adaptées aux besoins du terrain.

Une autre perspective de recherche concerne l'étude des dimensions interculturelles de l'enseignement du FLE à l'aide des outils numériques. Les projets collaboratifs en ligne, les échanges virtuels entre classes de différents pays, ou encore l'exploitation de ressources authentiques francophones peuvent devenir des leviers puissants pour développer la compétence interculturelle des apprenants. Aden (2016 : 101) insiste sur l'importance de l'interculturalité dans les dispositifs numériques, soulignant que la créativité s'épanouit particulièrement lorsqu'elle s'inscrit dans une perspective dialogique et ouverte à l'altérité. Une recherche future pourrait ainsi explorer comment les élèves s'approprient les contenus culturels à travers les outils numériques et comment ces outils favorisent, ou non, l'ouverture à l'autre, la tolérance et la construction de repères culturels.

En complément, il serait pertinent de s'intéresser plus précisément aux pratiques et aux représentations des enseignants face à l'intégration des technologies éducatives. Notre

étude a montré que certains enseignants restent réticents ou peu formés, ce qui peut limiter l'impact du numérique. Une recherche approfondie pourrait analyser les freins rencontrés (techniques, pédagogiques, institutionnels), les leviers d'appropriation des outils, ainsi que les besoins en formation initiale et continue. Lebrun (2015 :150) insiste à cet égard sur la nécessité de concevoir des dispositifs de formation ancrés dans les pratiques réelles des enseignants et co-construits avec eux, pour éviter par exemple les injonctions descendantes souvent peu efficaces. Étudier les profils enseignants, leurs parcours numériques, leur rapport à l'innovation pédagogique et à la créativité constituerait un enrichissement notable dans la compréhension des conditions de réussite de l'intégration numérique.

Enfin, une voie prometteuse consisterait à expérimenter des dispositifs pédagogiques innovants, conçus et évalués en lien avec des objectifs de créativité, de motivation et de développement linguistique. Il pourrait s'agir par exemple de modules hybrides combinant des phases présentielles et à distance, de séquences d'écriture numérique collaborative, de parcours de gamification intégrés dans les progressions annuelles, ou encore de projets interdisciplinaires articulant langue, arts visuels et technologies. Ces expérimentations pourraient faire l'objet d'évaluations rigoureuses, tant qualitatives que quantitatives, en analysant non seulement les productions des élèves, mais aussi leurs attitudes, leurs interactions, leur autonomie et leur engagement dans les apprentissages. Puren (2018 : 29) rappelle que la cohérence entre objectifs pédagogiques, outils numériques et évaluation est essentielle pour garantir l'efficacité d'un dispositif.

En définitive, les perspectives de recherche ouvertes par ce travail sont multiples et stimulantes. Elles invitent à dépasser la seule dimension technologique pour interroger en profondeur les conditions pédagogiques, institutionnelles et humaines de l'innovation éducative. Le numérique, pour devenir un véritable levier d'apprentissage, doit s'inscrire dans une vision systémique, qui englobe la formation des enseignants, l'aménagement des espaces, l'accompagnement des élèves, la conception de contenus adaptés et la valorisation des productions. Les futures recherches devront ainsi continuer à explorer cette complexité, dans une perspective de transformation durable, inclusive et orientée vers le développement global de l'apprenant.

Cette étude avait pour objectif d'examiner l'impact de l'intégration des outils numériques sur le développement de la créativité ainsi que des compétences orales et écrites des élèves du primaire dans l'enseignement du FLE en Grèce. À travers une approche qualitative basée sur l'analyse de questionnaires et d'entretiens, nous avons pu dégager des résultats à la fois riches et révélateurs.

Les données recueillies ont montré que les outils numériques, lorsqu'ils sont intégrés dans un cadre pédagogique structuré, favorisent l'engagement des élèves, renforcent leur motivation et encouragent des formes d'expression plus créatives. Les enseignants interrogés ont souligné que l'usage d'applications interactives, de projets collaboratifs et de supports multimédias permettait non seulement de dynamiser l'enseignement, mais aussi d'impliquer davantage les élèves dans leurs apprentissages.

Cependant, l'étude a également mis en lumière certaines limites, notamment liées à l'inégalité d'accès aux ressources technologiques et au besoin de formation continue des enseignants. Ces freins montrent que le potentiel du numérique ne peut être pleinement exploité sans un accompagnement adéquat et des conditions matérielles favorables.

En somme, cette recherche confirme que les technologies numériques peuvent jouer un rôle central dans l'innovation pédagogique, à condition d'être utilisées de manière réfléchie, inclusive et centrée sur l'élève. Elle ouvre ainsi la voie à de futures recherches, notamment sur la formation des enseignants, l'analyse comparative entre contextes scolaires, ou encore l'impact des outils spécifiques sur les compétences langagières. Le numérique, loin d'être une fin en soi, apparaît ici comme un moyen puissant de renouveler l'enseignement du FLE et de favoriser un apprentissage plus créatif, motivant et adapté aux besoins des apprenants d'aujourd'hui.

CONCLUSION

Cette étude a mis en évidence l'impact significatif que peut avoir l'intégration des outils numériques sur le développement des compétences orales et écrites ainsi que sur la créativité des élèves du primaire dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). Les technologies numériques, loin d'être de simples supports, constituent de véritables leviers pédagogiques lorsqu'ils sont utilisés de manière ciblée, réfléchie et en cohérence avec les objectifs d'apprentissage.

Les résultats ont montré que les élèves se sentent plus motivés, engagés et libres d'exprimer leur créativité lorsqu'ils travaillent dans un environnement numérique qui valorise l'interaction, la collaboration et l'autonomie. Parallèlement, les enseignants interrogés reconnaissent les bénéfices de ces approches mais expriment aussi des besoins clairs en matière de formation continue et de ressources adaptées.

Cependant, l'intégration du numérique ne peut se faire de manière isolée. Elle exige une vision pédagogique globale, un soutien institutionnel et une adaptation constante aux évolutions technologiques et sociétales. La mise en place d'un cadre de formation spécifique pour les enseignants, le renforcement des infrastructures scolaires et le développement de contenus éducatifs pertinents sont des éléments essentiels pour garantir l'efficacité de cette transition.

Malgré les résultats encourageants issus de l'analyse, cette recherche présente certaines limites qu'il convient de souligner. Tout d'abord, la taille de l'échantillon, bien qu'adaptée à une approche qualitative, reste restreinte pour permettre une généralisation des conclusions. Ensuite, la nature même de la recherche — fondée sur les déclarations et les perceptions subjectives des participants — peut être influencée par des biais personnels ou sociaux.

Par ailleurs, le contexte spécifique de l'étude — un centre de langues privé en Grèce — peut différer sensiblement d'autres environnements éducatifs, ce qui limite la transférabilité des résultats. Enfin, le mode de passation des entretiens (en visioconférence) et les conditions temporelles de l'enquête ont potentiellement influencé la spontanéité des réponses et la qualité de l'interaction entre la chercheuse et les participants.

En perspective, il serait pertinent de poursuivre cette recherche sur un échantillon plus large, en diversifiant les contextes scolaires (zones rurales, établissements publics/privés) et en analysant l'évolution des compétences des élèves sur le long terme. De plus, explorer l'impact du numérique sur d'autres aspects de l'apprentissage, comme la pensée critique ou les compétences interculturelles, pourrait offrir de nouvelles pistes pédagogiques.

En définitive, promouvoir une éducation numérique inclusive, créative et linguistiquement enrichissante constitue un enjeu fondamental pour répondre aux défis de l'école du XXI^e siècle.

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα: Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.

BIBLIOGRAPHIE

Adamaki, E. (2023). *Pédagogie différenciée et enseignement du français langue étrangère à l'école primaire grecque : Représentations et pratiques* [Mémoire de Master, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο]. Apothesis.

Aden, J. (2016). *Créativité et apprentissage des langues*. Paris : Didier.

Adjanohoun, C. (2021). *Créativité et numérique en classe de langue : enjeux et pratiques*. Paris: L'Harmattan.

Administration centrale. (2018). *La maîtrise de l'écriture : Un objectif essentiel de l'enseignement*.

Aerts, K., & Groeneveld, W. (2023). Pro-f-quiz: increasing the PROductivity of Feedback through activating QUIZzes. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2305.15906>

Alexander, P. A. (2008). Why this and why now? Introduction to the special issue on metacognition and self-regulation. *Educational Psychology Review*, 20(4), 369–372.

Aubert, J. (2019). *Développer les compétences orales par la pratique du théâtre en classe : pourquoi travailler l'expression orale en classe ? Quels sont les apports du théâtre dans le développement des compétences orales des élèves ?* [Mémoire de Master, ÉSPÉ Académie de Paris]. HAL. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02190543v1/document>

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Baron, G.-L., & Bruillard, É. (2008). *Technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement*. Paris : Retz.

Beaud, S. (1999). *L'art de la thèse*. Paris : La Découverte.

Béchetti-Bizot, C. (2017). *Vers une école augmentée par le numérique*. Ministère de l'Éducation nationale. Consulté sur <https://www.education.gouv.fr/vers-une-societe-apprenante-rapport-sur-la-recherche-et-developpement-de-l-education-tout-au-long-de-5843>

Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). *Classroom contexts for creativity*. *High Ability Studies*, 25(1), 53–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>

Bénard, S. (2015). *L'importance des compétences linguistiques*. Thot Cursus. <https://cursus.edu/index.php/fr/11325/limportance-des-competences-linguistiques>

Benjamin. (2024). *Les 5 niveaux de maîtrise de la créativité*. Trendemic.
<https://www.trendemic.net/les-5-niveaux-de-maitrise-de-la-creativite/>

Besançon, M., Georgsdottir, A. S., & Lubart, T. (2005). *La créativité, son développement et l'école*. *Diversité*, 140, 47–54.
https://www.persee.fr/doc/diver_1769-8502_2005_num_140_1_2369

Bingimlas, K. A. (2009). *Les obstacles à l'intégration réussie des TIC dans l'enseignement et l'apprentissage : Une revue de la littérature*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 5(3), 235–245.
<https://doi.org/10.12973/ejmste/75275>

Blanchet, A. (2011). *L'enquête et ses méthodes : L'entretien*. Paris : Armand Colin.

Bourgeois, É. (2018). Le développement de l'enfant : la contribution de Piaget au champ de l'éducation. *Revue internationale d'éducation de Sèvres*, 79, 99–108.
<https://doi.org/10.4000/ries.7077>

Bruner, J. (1996). *L'éducation, entrée dans la culture*. Paris : Retz.

Bureau, J., & Guay, F. (2022, janvier 15). *Motivation scolaire : les enseignants jouent un rôle plus important que les parents*. *École Branchée*. Consulté sur
<https://ecolebranchee.com/motivations-scolaires-les-enseignants-jouent-un-role-plus-important-que-les-parents/>

Camarda, A., & Cassotti, M. (2020). Développement neurocognitif de la créativité. In N. Poirel (Éd.), *Développement neurocognitif de l'enfant* (pp. 26–27). Louvain-La-Neuve : De Boeck.

Candelier, M. (2005). *L'éveil aux langues à l'école primaire*. Strasbourg : Conseil de l'Europe.

Chaîné, F. (2012). Créativité et création en éducation. *Éducation et francophonie*, 40(2), 1–5. <https://id.erudit.org/iderudit/1013810ar>

Charlier, B. & Peraya, D. (2003). *Apprendre avec les technologies*. De Boeck.

Charlier, B., & Peraya, D. (2003). *Technologie et innovation en pédagogie : Dispositifs innovants de formation pour l'enseignement supérieur* (Éds.). Bruxelles : De Boeck.

Charlier, B., & Peraya, D. (2003). Transformation des dispositifs de formation : entre instrumentalisation et instrumentation. *Revue française de pédagogie*, 143, 145–161.

Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Didier.

Couture, L. (2024). *La motivation de nos élèves à distance : quelques astuces*. École branchée. <https://ecolebranchee.com/motivation-eleves-distance-astuces/>

Crew, N., Smith, J., & Brown, L. (2024). *The impact of creativity training on creative performance: A meta-analytic review of 5 decades of creativity training studies*. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 19(2), 123–145. <https://doi.org/10.1037/aca0000523>

Cropley, A. J. (2001). *Creativity in education and learning: A guide for teachers and educators*. London : Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203826270>

Cropley, A. J. (1997). Fostering creativity in the classroom: General principles. *Roepers Review*, 19(3), 134–140.

De Vecchi, G. (2002). *Former à la créativité en éducation*. Paris: ESF.

Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York, NY: Plenum Publishing Co.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). *Handbook of self-determination research*. Rochester, NY: University of Rochester Press.

Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches*. Oxford: Elsevier.

Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge : Cambridge University Press.

Dupuis, M. (2018). *La communication orale en salle de classe*. Québec : Michelle Dupuis Education.

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 115–140.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135153>

Fenouillet, F., & Lieury, A. (2006). *Motivation et réussite scolaire* (2^e éd.). Paris : Dunod.

Fréchette-Simard, C., Plante, I., Dubeau, A., & Duchesne, S. (2019). La motivation scolaire et ses théories actuelles : une recension théorique. *Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 54(3), 500–517.

Gagnon, R. (2011). L'improvisation théâtrale au service de l'expression orale et écrite et de son enseignement. *Revue suisse des sciences de l'éducation*, 33(2), 252–265.

Garcia-Debanc, C., & Plane, S. (2004). Comment enseigner l'oral à l'école primaire ? In C. Garcia-Debanc & S. Plane (Éds.), *Hatier pédagogie* (pp. 33–36). Paris : Hatier.

Garcia-Debanc, C. (2009). *La production d'écrits à l'école : apprendre à écrire, apprendre par l'écrit*. Paris : ESF éditeur.

Garcia-Debanc, C., & Plane, S. (2010). *L'oral à l'école : objet d'enseignement et outil pour apprendre*. *Revue française de pédagogie*, (172), 5–14.
<https://doi.org/10.4000/rfp.2141>

Gauthier, B. (1992). *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (2e éd.). Québec : Presses de l'Université du Québec.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* (pp. 1–28). New York : Palgrave Macmillan.

Gillet, D. (2017). *Les ressources authentiques en classe de FLE : Pour une approche interculturelle*. Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion.

Gil-Flores, J., Rodríguez-Santero, J., & Ortiz-de-Villate, C. (2024). *Pratiques pédagogiques et aspects organisationnels associés à l'utilisation des TIC. Large-scale*

Assessments in Education, 12(1), Article 26. <https://doi.org/10.1186/s40536-024-00215-w>

Godwin-Jones, R. (2018). Using mobile technology to develop language skills and cultural understanding. *Language Learning & Technology*, 22(3), 3-17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.005>

Goldhammer, F., Naumann, J., & Holling, H. (2017). *ICT Engagement: a new construct and its assessment in PISA 2015*. In S. King (Ed.), *Large-scale Assessments in Education*. Springer.

Guichon, N. (2012). *Didactique de l'oral et technologies*. Lyon : ENS Éditions.

Guichon, N., & Hauck, M. (2011). Teacher education research in CALL and CMC: More in demand than ever. *ReCALL*, 23(3), 187–199.

Guichon, N. (2012). Vers l'appropriation des outils numériques en didactique des langues : entre innovation et résistance. *ALSIC*, 15(1), 107–122.

Guichon, N. (2012). *Vers l'oral multimédia : usages des technologies dans l'enseignement-apprentissage de l'oral en langue étrangère*. Paris : Didier.

Hattie, J. (2015). The applicability of Visible Learning to higher education. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 1(1), 79-91. <https://doi.org/10.1037/stl0000021>

Hayes, J. R., & Flower, L. S. (1980). Identifying the organization of writing processes. In L. W. Gregg & E. R. Steinberg (Éds.), *Cognitive processes in writing* (pp. 3–30). Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum.

Helfand, M., Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2016). *The Four-C Model of Creativity: Culture and Context*. Dans V. P. Glăveanu (Éd.), *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research* (pp. 15–36). Palgrave Macmillan.
https://doi.org/10.1057/978-1-137-46344-9_2

Helmy N., N. (2019). *Students' perceptions about the impact of using Padlet on class engagement: An exploratory case study*. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 9(4), 1–18.

Hew, K. F., & Brush, T. (2007). Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223-252.
<https://doi.org/10.1007/s11423-006-9022-5>

Jack, E., Alexander, C., & Jones, E. M. (2024). *Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom*. arXiv preprint.
<https://arxiv.org/abs/2402.18313>

Jean-Charles, S. (2022). L'intérêt de la créativité en didactique des langues, du Français Langue Étrangère (FLE) en particulier. *HAL*.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (pp. 45–78). Boston, MA : Allyn & Bacon.

Karagiannis, A., & Papadopoulou, E. (2020). *Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση: Προκλήσεις και προοπτικές*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.

Karsenti, T., & Fievez, A. (2013). *Les TIC en éducation : Bilan, enjeux et perspectives*. Montréal: CRIFPE.

Kleine Staarman, J., Krol, K., & Van der Meijden, H. (2024). *Investigating Student Engagement with Digital Interactive Learning Environments*. In *Proceedings of the International Conference on Educational Technology*. Springer.

Kleine Staarman, J., Krol, K., & Van der Meijden, H. (2005). Peer interaction in three collaborative learning environments. *Journal of Classroom Interaction*, 40(1).

Kowalski, F. V., & Kowalski, S. E. (2013). *Enhancing curiosity using interactive simulations combined with real-time formative assessment facilitated by open-format questions on tablet computers* [prépublication]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/1308.1110>

Krassadaki, E., Tsafarakis, S., Kapenis, V., & Matsatsinis, N. (2022). *Emergency remote teaching in a time of global crisis due to Coronavirus*. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 14(1), i–vi. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3778083>

Lacroix, M.-E., & Potvin, P. (2009). *La motivation scolaire*. Québec: Centre de transfert pour la réussite éducative du Québec (CTREQ).

Lebrun, M. (2007). *Intégrer les TICE dans l'enseignement : une analyse des pratiques*. Bruxelles : De Boeck.

Lebrun, M. (2015). *Intégrer les TIC : quelle(s) pédagogie(s) ?* Bruxelles : De Boeck Supérieur.

Lebrun, M. (2015). *Le numérique peut-il rendre l'école plus efficace ?* Louvain-la-Neuve: Presses universitaires de Louvain.

Lévy, P. (2020). *Les technologies de l'intelligence*. Paris: La Découverte.

Lettres Numériques. (2018, 26 octobre). Outils numériques à l'école : avantages et inconvénients. Consulté sur <https://www.lettresnumeriques.be/2018/10/26/outils-numeriques-a-lecole-avantages-et-inconvenients/>

Leroy, C. (2008). *L'entretien de recherche en sciences sociales : L'objet et ses accès*. Paris: Dunod.

Leroy, P. (2008). *Les techniques d'entretien en sciences sociales*. Paris: Éditions du Seuil.

Loewen, S., Crowther, D. R., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). *Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study*. ReCALL, 31(4), 565–583. <https://doi.org/10.1017/S0958344019000065>

Louche, C., Bartolotti, C., & Papet, J. (2006). Motivation intrinsèque et présentation de soi à différentes instances dans une organisation. *Bulletin de psychologie*, 350–357.

Lubart, T., & Barbot, B. (2019). *Psychologie de la créativité*. Paris : Armand Colin.

Lugen, M. (2015). *La conduite de l'entretien qualitatif : Méthodes et techniques*. Paris: CNRS Éditions.

MacCormack, J., & Hutchinson, N. L. (2019). *Expression écrite : Stratégies pour développer le savoir-écrire*. TA@l'école.

Manesis, N., Vlachou, E., Anastasiou, N., Konstantinopoulou, A., Peristeropoulou, F., & Tsoli, D. (2022). *The benefits of distance education during the COVID-19 pandemic: Greek teachers' opinions. Review of European Studies*, 14(2), 65–75.
<https://doi.org/10.5539/res.v14n2p65>

Maslin, J., et al. (2023). *Fostering young children's creativity in online learning environments: A systematic literature review. Thinking Skills and Creativity*, 48.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101274>

Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43-71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.004>

McCutchen, D., Abbott, R. D., Green, L. B., Beretvas, S. N., Cox, S., Potter, N. S., ... Gray, A. L. (2002). Beginning literacy: Links among teacher knowledge, teacher practice, and student learning. *Journal of Learning Disabilities*, 35(1), 69–86.
<https://doi.org/10.1177/002221940203500106>

Megalou, E., Tsilivigos, Y., Kaklamanis, C., & Politi, A. (2021). The evolution of e-me digital educational platform and experiences from its nation-wide use in schools during COVID-19 pandemic. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*.

MEN (2002). *La place de l'oral dans les enseignements à l'école primaire*. Paris : Ministère de l'Éducation nationale.

Meunier, H. (2012). Les futurs enseignants du Québec sont-ils technocompétents ? *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 9(1–2). Montréal : RITPU.

MEQ (2008). *Guide d'enseignement efficace de la communication orale de la maternelle à la 3e année*. Québec : Ministère de l'Éducation du Québec.

Ministère de l'Éducation de l'Ontario. (2008). *Guide d'enseignement efficace de la communication orale, de la maternelle à la 3e année*. Toronto : Ministère de l'Éducation de l'Ontario.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Mokadem, M. (2016). *La motivation comme facteur de réussite scolaire* (Mémoire de Master). Université Grenoble Alpes — ESPE Académie de Grenoble. Consulté sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01430237>

Nassar, N. (2021, February 22). *Using Zoom and Google Docs for collaborative writing*. TESOL.

Nikolaïdis, G. (2019). *Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις ΤΠΕ: Ανάγκες και προτάσεις*. Θεσσαλονίκη : Εκδόσεις Κυριακίδη.

Nikolaou, G. (2017). *Διαπολιτισμική εκπαίδευση και διδασκαλία ξένων γλωσσών*. Αθήνα : Μεταίχμιο.

Nikolopoulou, K., & Kousloglou, M. (2022). *Online teaching in COVID-19 pandemic: Secondary school teachers' beliefs on teaching presence and school support*. *Education Sciences*, 12(3), 216. <https://doi.org/10.3390/educsci12030216>

Paez Mendoza, A. (2017). *Titre de l'ouvrage ou de l'article*. Lieu de publication : Éditeur.

Pahayahay, A. P. (2025). *Enhancing collaboration through Google Workspace: Assessing and strengthening current practices*. arXiv.

Paillé, P., & Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (4e éd.). Paris: Armand Colin.

Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach* (pp. 53–87). Oxford : Oxford University Press.

Papadopoulou, M. (2011). La production écrite en FLE : Approches didactiques dans le contexte grec. *Revue grecque de linguistique appliquée*, 27, 63–79.

Papageorgiou, G. (2025). *TICE et enseignement du FLE à l'école primaire en Grèce : Les facteurs qui entravent leur utilisation efficace* [Mémoire de Master, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο]. Apothesis.

Pellerin, G. (2005). Les TIC en classe : une porte ouverte sur la motivation. *Québec français*, 137, 70–72.

Pennebaker, J. W., & Beall, S. K. (1997). Effets de l'expression écrite d'un événement positif et négatif sur le niveau d'anxiété d'étudiants. *ResearchGate*.

Peraya, D. (2014). Les compétences du XXI^e siècle : des savoirs aux savoir-être numériques. *Communication et professionnalisation*, 1, 9–21.

Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1–12.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

Porter, B., & Bozkaya, B. (2020). *Assessing the Effectiveness of Using Live Interactions and Feedback to Increase Engagement in Online Learning*. *arXiv preprint*.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Puozzo Capron, I., & Perrin, N. (2014). La créativité et l'apprentissage des langues, des mathématiques et du sport. *L'Éducateur*, 2, 1–11.

Puren, C. (2018). Didactique du FLE et technologies éducatives : vers une convergence ? *Cahiers de l'Acedle*, 15(1), 24–33.

Puren, C. (2018). Intégrer les technologies dans une perspective actionnelle : conditions, obstacles, démarches. *Les Langues Modernes*, 1.

Purvis, T., Robinson, J., & O'Dwyer, L. (2020). Writing competence as a predictor of academic success and employability. *Journal of Writing Research*, 12(2), 45–67.

Rée, J. (2006). Teachers as facilitators: What autonomy-supportive teachers do and why their students benefit. *The Elementary School Journal*, 106(3), 225–236.

Rey, O., & Feyfant, A. (2012). Vers une éducation plus innovante et créative. *Institut Français de l'Éducation*, 70.

Reeve, J. (2006). *Teachers as facilitators: What autonomy-supportive teachers do and why their students benefit. The Elementary School Journal*, 106(3), 225–236. Consulté sur https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006_Reeve_TeachersAsFacilitators.pdf

Rives, M., & Gomez, C. (2019). Favoriser la motivation et l'apprentissage par les TICE (Technologies de l'Information et de la Communication dans l'Enseignement). *Université Toulouse Jean Jaurès*.

Roberge, C. (2024). Motivation scolaire à l'ère digitale : les bénéfices de cette nouvelle réalité. <https://la2eclasse.com/motivation-scolaire-a-lere-digitale>

Robinson, K. (2006, février). *Do Schools Kill Creativity?* [Vidéo TED]. TED Conferences. Consulté su https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=fr

Roure, C. (2019). Impact des technologies numériques sur la motivation des élèves en éducation physique au sein du style d'enseignement par la découverte guidée. *Open Edition Journal*, 3, 1–2. <https://doi.org/10.4000/ejrieips.3570>

Runco, M. A., & Acar, S. (2012). *Divergent thinking as an indicator of creative potential*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66-75.

Sánchez, M. (2013). Les TIC et les élèves en difficulté. *Éducation et société inclusives*, 2(71), 105–112.

Santosa, P., Dehne, N., Hansen, N., & al. (2023). *A quasi-experimental study on the development of creative writing skills in primary school students*. *Education Sciences*, 14(1), Article 91. <https://doi.org/10.3390/educsci14010091>

Shoukat, B., & Adnan, M. S. (2025). Technology feedback and student motivation in technology-enhanced learning environments: A correlational study. *Policy Research Journal*, 3(1), 838–854.

Silva, G. (2008). La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère. *Synergies Europe*, 3, 105–112. <https://gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>

Sinoir, J. (2017). *La motivation scolaire* (Mémoire de Master, École supérieure du professorat et de l'éducation, Académie de Rouen). Consulté sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01679197>

Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Sui, C.-J., Yen, M.-H., & Chang, C.-Y. (2023). *Investigating Effects of Perceived Technology-enhanced Environment on Self-regulated Learning: Beyond P-values*. *arXiv*.

Thomas, M. (2000). *Projects in the language classroom* (pp. 10–35). London : Macmillan.

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.

UNESCO. (2023a, 27 juillet). *L'UNESCO lance un appel urgent pour une utilisation appropriée de la technologie dans l'éducation*. Paris : Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

UNESCO. (2023b, 5 septembre). *Pourquoi la technologie dans l'éducation doit être utilisée selon nos propres termes*. Paris : Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.

UNESCO. (2020b). *Rapport mondial de suivi sur l'éducation : Inclusion et éducation – Tous sans exception*. Paris : UNESCO. Consulté sur <https://digitallibrary.un.org/record/4028105?ln=fr>

Viau, R. (1995). *La motivation en contexte scolaire*. Paris : Revue française de pédagogie.

Viau, R. (2009). *La motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wang, A. I. (2019). The wear out effect of a game-based student response system. *Frontiers in Psychology*, 10, 687.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Warschauer, M. (2003). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge, MA: MIT Press.

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Xydopoulos, G., & Manolopoulou-Sergi, E. (2010). *Foreign Language Teaching in Greek Primary Schools: Challenges and Prospects*. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 6(2), 45–57

Zhang, X. (2021). A content analysis and meta-analysis on the effects of Classcraft on gamification learning experiences in terms of learning achievement and motivation. *Education Research International*, 2021, Article ID 2678913.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Revue systématique des recherches sur les applications de l'intelligence artificielle dans l'enseignement supérieur : où sont les enseignants ? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39.
<https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

SITOGRAFIE

Comité d'éthique de la recherche de HEC Montréal. (s.d.). *Code d'éthique et pratiques éthiques de HEC Montréal*. Consulté sur https://www.hec.ca/direction_services/secretariat_general/juridique/reglements_politiques/documents/REG_comite-ethique-gouvernance-nomination.pdf

Conseil des ministres de l'Éducation du Canada. (2013). *Parlons d'excellence : Compétences linguistiques pour un enseignement efficace* (pp. 2–7). Repéré à https://www.cmec.ca/Publications/Lists/Publications/Attachments/320/Parlons_dexcellence.pdf

Couture, L. (2020). *La motivation de nos élèves à distance : quelques astuces*. École branchée. Récupéré de <https://ecolebranchee.com/motivation-eleves-distance-astuces/>

Europass. (s.d.). *European digital credentials*. <https://europa.eu/europass/>

Eschenauer, S. (s.d.). *Pourquoi et en quoi la créativité a-t-elle sa place en classe de langue(s)?* Repéré à <https://exemple.url>

Espruit. (2024, 15 novembre). *Quels sont les multiples possibles de la créativité étudiante ?* Récupéré de <https://espruit.fr/2024/11/15/quels-sont-les-multiples-possibles-de-la-creativite-etudiante>

Inspection générale de l'Éducation nationale. (1999). *La place de l'oral dans les enseignements à l'école primaire*. Repéré à <https://www.vie-publique.fr/rapport/36637-la-place-de-loral-dans-les-enseignements-lecole-primaire>

Kahoot! (s.d.). *Game-based learning platform*. <https://kahoot.com>

Komis, V., & Politis, P. (2001). Les TIC dans le système éducatif grec : Le difficile cheminement de l'intégration. *EPI - Enseignement Public et Informatique*. Repéré à <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00001190>

Larousse. (s.d.). Motivation. Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/motivation/52784>

La rédaction numérique de France Inter. (2023). *Numérique à l'école : l'UNESCO pointe de possibles effets néfastes sur l'apprentissage*. Récupéré de <https://www.radiofrance.fr/franceinter/numerique-a-l-ecole-l-unesco-pointe-de-possibles-effets-nefastes-sur-l-apprentissage-9726330>

LearningApps. (s.d.). *Interactive learning modules*. <https://learningapps.org>

Le Robert. (S.d.). *Motivation*. Repéré à <https://dictionnaire.lerobert.com/fr/>

Lettres Numériques. (2018, 26 octobre). *Outils numériques à l'école : avantages et inconvénients*. Récupéré de <https://www.lettresnumeriques.be/2018/10/26/outils-numeriques-a-lecole-avantages-et-inconvenients/>

Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. (2018, novembre). *Cycle 2 | Français | Écriture : le geste d'écriture et la copie* [PDF]. Repéré à <https://eduscol.education.fr/105/developpement-et-structuration-du-langage-oral-et-ecrit-cycle-1>

Ministère de l'Éducation Nationale. (2025, février). *Enseigner avec le numérique*. Repéré à <https://eduscol.education.fr/103/enseigner-avec-le-numerique>

Padlet. (s.d.). *Collaborative tool*. <https://padlet.com>

Quizlet. (s.d.). *Vocabulary and study sets*. <https://quizlet.com>

Thot Cursus. (2017, 22 mai). *L'importance des compétences linguistiques*. Repéré à <https://cursus.edu/fr/11325/limportance-des-competences-linguistiques>

UNESCO. (2014, 18 juin). *Améliorer les compétences linguistiques : Conclusions de la Conférence internationale sur les langues*. Consulté sur <https://www.unesco.org/fr/articles/ameliorer-les-competences-linguistiques-conclusions-de-la-conference-internationale-sur-les-langues>

UNESCO. (2020a). *Rapport mondial de suivi sur l'éducation : Inclusion et éducation – Tous sans exception*. Paris : UNESCO. Consulté sur <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375469>

UNICEF. (s.d.). *Les douze compétences de vie essentielles*. Consulté sur https://www.unicef.org/mena/media/6191/file/Twelve%20Core%20Life%20Skills%20for%20MENA_FR.pdf

Voinçon, M. (2020, 31 mars). *Le numérique au service de la performance scolaire*. Repéré à <https://www.digilor.fr/le-numerique-au-service-de-la-performance-scolaire/>

ANNEXES

QUESTIONNAIRE DESTINE AUX PROFESSEURS

Informations Démographiques

Sexe :

a) Masculin

b) Féminin

Âge : _____

Années d'expérience dans l'enseignement :

- a) Moins de 5 ans
- b) 5 à 10 ans
- c) 11 à 20 ans
- d) Plus de 20 ans

Niveau d'enseignement :

- a) Primaire
- b) Secondaire
- c) Autre (précisez) : _____

1. Depuis combien d'années utilisez-vous des outils numériques dans vos cours ?

- a) Jamais
- b) Moins d'un an
- c) 1 à 3 ans
- d) Plus de 3 ans

2. Quels outils numériques utilisez-vous le plus fréquemment en classe ?

- a) Tablettes
- b) Ordinateurs
- c) Tableau blanc interactif
- d) Applications éducatives (précisez) : _____

3. Pensez-vous que le numérique favorise la créativité des élèves ?

- a) Oui, beaucoup

- b) Oui, un peu
- c) Non, pas vraiment
- d) Non, pas du tout

4. À votre avis, les outils numériques renforcent-ils les compétences orales et écrites des élèves ?

- a) Oui, tout à fait
- b) Oui, en partie
- c) Non, pas vraiment
- d) Non, pas du tout

5. Quelles compétences orales et écrites visez-vous à développer chez vos élèves grâce aux outils numériques ?

- a) Amélioration de la prononciation et de l'intonation
- b) Développement de la fluidité et de la spontanéité à l'oral
- c) Renforcement de la compréhension orale
- d) Enrichissement du vocabulaire et de l'expression écrite
- e) Amélioration de l'orthographe et de la grammaire
- f) Développement des compétences rédactionnelles (rédaction d'essais, de textes narratifs, etc.)
- g) Autre (précisez) : _____

6. Les élèves semblent-ils plus à l'aise pour exprimer leurs idées oralement grâce aux outils numériques ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Cela dépend des outils

Si oui ou si cela dépend des outils, pouvez-vous donner des exemples concrets d'activités ou de situations où les outils numériques ont facilité l'expression orale des

élèves ? (ex. enregistrements audio, présentations interactives, discussions en ligne, etc.)

7. Quels sont les principaux défis que vous rencontrez lors de l'utilisation du numérique en classe ?

- a) Manque de matériel
- b) Formation insuffisante
- c) Temps limité
- d) Autre (précisez) : _____

8. Quelle est votre méthode préférée pour intégrer le numérique dans vos activités pédagogiques?

- a) Projets collaboratifs
- b) Jeux éducatifs
- c) Présentations multimédia
- d) Autre (précisez) : _____

9. Pourquoi avez-vous choisi cette méthode ? Quels bénéfices observez-vous pour les élèves ?

- a) Elle favorise l'engagement et la participation active des élèves.
- b) Elle stimule la créativité et l'imagination des élèves.
- c) Elle facilite la compréhension des notions complexes.
- d) Elle encourage l'apprentissage autonome et la prise d'initiative.

e) Elle améliore les interactions entre les élèves et développe le travail en équipe.

f) Autre (précisez) : _____

10. Avez-vous reçu une formation pour utiliser les outils numériques en enseignement ?

a) Oui

b) Non

c) Si oui, à quelle fréquence ? : _____

11. Quel type de formation avez-vous suivie ?

a) Formation initiale (pendant les études ou la formation professionnelle)

b) Formation continue organisée par l'établissement scolaire

c) Formation en ligne (webinaires, auto-formation)

d) Ateliers ou séminaires spécialisés

e) Autre (précisez) : _____

12. De quelle manière intégrez-vous le CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues) dans votre enseignement pour évaluer les compétences linguistiques des élèves ?

a) Utilisation des descripteurs du CECRL pour fixer des objectifs d'apprentissage

b) Évaluation des compétences selon les niveaux (A1, A2, B1, etc.)

c) Mise en place d'activités basées sur des tâches communicatives (ex. simulations, jeux de rôle, débats)

d) Utilisation d'outils numériques alignés sur le CECRL (ex. applications d'auto-évaluation, portfolios numériques)

e) Intégration du CECRL dans les évaluations formatives et sommatives

f) Autre (précisez) : _____

13. De quelle manière le CECRL vous aide-t-il à structurer vos cours de langue en fonction des niveaux des élèves ?

a) En adaptant les objectifs pédagogiques aux niveaux du CECRL (A1, A2, B1, etc.)

- b) En proposant des activités différenciées selon les compétences linguistiques des élèves
- c) En utilisant des ressources spécifiques alignées sur le CECRL (ex. manuels, plateformes numériques, évaluations)
- d) En facilitant l'évaluation formative et sommative des élèves selon les descripteurs du CECRL
- e) Autre (précisez) : _____

14. Pensez-vous que l'intégration du numérique dans l'école primaire devrait être augmentée ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Pas nécessaire

15. Pensez-vous que l'intégration du numérique dans l'enseignement primaire est un facteur déterminant pour l'avenir des élèves ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Ça dépend du contexte

Je vous remercie sincèrement d'avoir pris le temps de répondre à mon questionnaire et pour votre précieuse contribution à la réalisation de la partie pratique de mon mémoire de Master 2.

ENTRETIENS

E1

-Καλησπέρα σας και σας ευχαριστώ θερμά που δεχτήκατε να συμμετάσχετε στην παρούσα έρευνα. Πριν ξεκινήσουμε, θα ήθελα να σας κάνω κάποιες σύντομες ερωτήσεις για να καταγράψουμε τα βασικά σας χαρακτηριστικά. Μπορείτε να μου πείτε καταρχάς το φύλο σας;

- Καλησπέρα σας, φυσικά. Είμαι γυναίκα.

- Ευχαριστώ πολύ. Ποια είναι η ηλικία σας;

- Είμαι 39 ετών.

- Και πόσα χρόνια εργάζεστε ως καθηγήτρια Γαλλικών;
- Έχω 12 χρόνια εμπειρίας συνολικά.
- Διδάσκετε σε πρωτοβάθμια ή δευτεροβάθμια εκπαίδευση;
- Διδάσκω σε ιδιωτικό δημοτικό σχολείο, κυρίως σε παιδιά Δ', Ε' και ΣΤ' τάξης.
- Πολύ ωραία, σας ευχαριστώ. Τώρα μπορούμε να περάσουμε στις ερωτήσεις σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη σας. Χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημα;
- Χρησιμοποιώ ψηφιακά εργαλεία για πάνω από δέκα χρόνια. Στην αρχή ήταν κυρίως βίντεο ή CD-ROM, αλλά τώρα χρησιμοποιώ Padlet, Kahoot, διαδραστικές παρουσιάσεις. Η ψηφιακή τεχνολογία είναι αναπόσπαστο μέρος των μαθημάτων μου.
- Πιστεύετε ότι αυτά τα εργαλεία ενισχύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών σας;
- Ναι, σε μεγάλο βαθμό. Τα παιδιά ενθουσιάζονται όταν τους δίνεται η δυνατότητα να φτιάξουν αφίσες, ιστορίες, κόμικς. Έχουμε φτιάξει μέχρι και βιντεάκια στα γαλλικά με το Canva και έχουν εκφραστεί πολύ δημιουργικά.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Όταν εισάγω ένα νέο εργαλείο ή ένα ψηφιακό παιχνίδι στην τάξη, τα παιδιά είναι αμέσως πιο συγκεντρωμένα. Θέλουν να συμμετέχουν, κάνουν ερωτήσεις, είναι πραγματικά ενθουσιασμένα. Αυτό φαίνεται και στην προσπάθειά τους.
- Και όσον αφορά τις γλωσσικές δεξιότητες, βλέπετε βελτίωση;
- Ναι, ειδικά στον προφορικό λόγο. Όταν κάνουν ηχογραφήσεις ή παρουσιάσεις με τους συμμαθητές τους, προσπαθούν περισσότερο να μιλήσουν σωστά. Η τεχνολογία τους κινητοποιεί και γλωσσικά.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;

- Πιστεύω ότι χρειάζονται και τα δύο. Το χαρτί βοηθά στην εμπέδωση της γνώσης, ειδικά στη γραμματική ή το λεξιλόγιο. Από την άλλη, τα ψηφιακά εργαλεία είναι πιο κατάλληλα για δημιουργικά έργα και δραστηριότητες που κινητοποιούν περισσότερο τους μαθητές
- Υπάρχουν όμως προκλήσεις ;
- Σίγουρα. Πρώτα απ' όλα, τεχνικά προβλήματα. Άλλοτε κολλάει η σύνδεση, άλλοτε δεν υπάρχει tablet για κάθε παιδί. Και φυσικά, όχι όλοι οι εκπαιδευτικοί έχουν την απαραίτητη εκπαίδευση. Προσωπικά έχω παρακολουθήσει κάποιες επιμορφώσεις, αλλά χρειάζεται συνέχεια.
- Έχετε παρακολουθήσει κάποια σχετική εκπαίδευση;
- Έχω μάθει μόνη μου, μέσω εκπαιδευτικών βίντεο και πειραματισμών με τα εργαλεία. Θα ήθελα να υπάρχει κάποια πρακτική επιμόρφωση, με συγκεκριμένα παραδείγματα έργων που μπορώ να εφαρμόσω απευθείας στην τάξη.
- Πώς βλέπετε το μέλλον της διδασκαλίας του FLE στο δημοτικό όσον αφορά την τεχνολογία;
- Πιστεύω ότι ο συνδυασμός παραδοσιακών και ψηφιακών μεθόδων είναι το κλειδί. Η τεχνολογία από μόνη της δεν αρκεί, αλλά με την κατάλληλη παιδαγωγική προσέγγιση κάνει τη διαφορά. Ειδικά όταν ενισχύει την αυθεντική επικοινωνία.
- Πολύ ωραία! Σας ευχαριστώ για τις απαντήσεις σας, θα σταματήσω εδώ την καταγραφή.
- Να είστε καλά!

E2

- Καλησπέρα σας, κυρία Μ., σας ευχαριστώ πολύ που δεχτήκατε να συμμετάσχετε στην έρευνά μας. Θα ήθελα να ξεκινήσουμε με κάποιες γενικές πληροφορίες. Ποιο είναι το φύλο και η ηλικία σας;
- Καλησπέρα σας, κι εγώ σας ευχαριστώ. Είμαι γυναίκα και είμαι 45 χρονών.
- Πόσα χρόνια διδάσκετε;
- Διδάσκω συνολικά 20 χρόνια, από τα οποία τα 15 είναι στο δημόσιο δημοτικό σχολείο.

- Σε ποιο επίπεδο εργάζεστε τώρα;
- Διδάσκω γαλλικά στην Ε' και ΣΤ' τάξη δημοτικού.
- Χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στην τάξη; Και για πόσα χρόνια περίπου;
- Ναι, τα τελευταία 4 με 5 χρόνια τα χρησιμοποιώ αρκετά τακτικά. Η πανδημία μας ώθησε να εξοικειωθούμε περισσότερο. Πριν τα χρησιμοποιούσα μόνο περιστασιακά.
- Ποια εργαλεία χρησιμοποιείτε συχνότερα;
- Χρησιμοποιώ tablets όταν είναι διαθέσιμα, κυρίως για εργασίες ομάδων. Ο διαδραστικός πίνακας είναι βασικό εργαλείο, και κατά καιρούς αξιοποιώ εφαρμογές όπως το Kahoot για επανάληψη, το Canva για δημιουργικές εργασίες, και το Book Creator για projects. Μου αρέσει επίσης να δουλεύω με βίντεο από το TV5Monde.
- Πιστεύετε ότι η χρήση των εργαλείων αυτών ενισχύει τη δημιουργικότητα των μαθητών;
- Ναι, ξεκάθαρα. Παρατηρώ ότι τα παιδιά εκφράζονται πολύ πιο ελεύθερα όταν δουλεύουν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Για παράδειγμα, όταν δημιουργούν αφίσες ή παρουσιάσεις στο Canva, όχι μόνο οργανώνουν το λόγο τους στα γαλλικά, αλλά ενεργοποιούν και τη φαντασία τους. Ακόμα και τα παιδιά που διστάζουν να μιλήσουν, συμμετέχουν πιο εύκολα όταν πρόκειται για ψηφιακή δημιουργία.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Τα ψηφιακά μέσα τους δίνουν όρεξη να μάθουν. Ακόμα και οι πιο ντροπαλοί μαθητές τολμούν να μιλήσουν ή να γράψουν περισσότερο όταν χρησιμοποιούμε διαδραστικές διαδικτυακές δραστηριότητες.
- Θεωρείτε ότι τα εργαλεία αυτά ενισχύουν και τις δεξιότητες στον προφορικό και γραπτό λόγο;
- Ναι. Στον προφορικό λόγο, για παράδειγμα, έχουμε κάνει ηχογραφήσεις διαλόγων που τα παιδιά έγραψαν μόνα τους. Τους ενθουσιάζει να ακούνε τον εαυτό τους και προσπαθούν να προφέρουν καλύτερα. Στη γραπτή έκφραση, μπορούν να διορθώσουν τα λάθη τους πιο εύκολα χάρη σε εργαλεία όπως το Grammarly ή ακόμα και ενσωματωμένους διορθωτές. Είναι επίσης πιο καθαρό από ένα σημειωματάριο.

- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης.
- Εγώ ξεκινώ με το ψηφιακό υλικό για να προσελκύσω την προσοχή τους και να εισαγάγω την ενότητα, αλλά μετά περνάμε στο χαρτί για να γράψουν, να σημειώσουν και να εξασκηθούν. Η σύνδεση των δύο λειτουργεί πολύ καλά.
- Υπάρχουν συγκεκριμένες δεξιότητες που στοχεύετε να αναπτύξετε;
- Ναι, η προφορά και η κατανόηση του προφορικού είναι βασικές. Επίσης, ενισχύουμε τη γραφή μέσα από δημιουργικά κείμενα. Προσπαθώ να βελτιώσω και την ορθογραφία και τη γραμματική, αλλά όχι αποκομμένα – πάντα ενταγμένα σε νόημα.
- Οι μαθητές σας αισθάνονται πιο άνετα όταν χρησιμοποιούν τέτοιου είδους εργαλεία για να εκφραστούν;
- Ναι, αρκετοί νιώθουν μεγαλύτερη ασφάλεια. Για παράδειγμα, είχαμε μια δραστηριότητα όπου έπρεπε να κάνουν μια παρουσίαση στα γαλλικά με εικόνες και φωνητική περιγραφή. Τα παιδιά που διστάζουν να μιλήσουν μπροστά σε κοινό το έκαναν με ενθουσιασμό όταν ήξεραν ότι μπορούν να ηχογραφήσουν πρώτα.
- Ποιες είναι οι μεγαλύτερες δυσκολίες που έχετε αντιμετωπίσει;
- Πρώτα απ' όλα, ο εξοπλισμός. Δεν υπάρχουν πάντα tablets ή υπολογιστές για όλα τα παιδιά. Επίσης, η σύνδεση στο internet πολλές φορές δεν βοηθά. Ένα άλλο πρόβλημα είναι η έλλειψη χρόνου: θέλει αρκετή προετοιμασία και δεν είναι πάντα εύκολο με το ωρολόγιο πρόγραμμα. Και φυσικά, η επιμόρφωση είναι περιορισμένη. Πολλές φορές μαθαίνουμε μόνοι μας πειραματικά.
- Έχετε παρακολουθήσει κάποια σχετική εκπαίδευση;
- Ναι, ένα διαδικτυακό σεμινάριο και μερικά workshops του σχολικού συμβούλου. Όμως θα ήθελα κάτι πιο πρακτικό και στοχευμένο για την ξενόγλωσση εκπαίδευση.
- Χρησιμοποιείτε το CECRL στη διδασκαλία σας;
- Ναι, όσο μπορώ. Εστιάζω στους περιγραφικούς δείκτες για να ορίσω στόχους και να αξιολογήσω την πρόοδο των μαθητών. Έχω χρησιμοποιήσει και online portfolios για αυτοαξιολόγηση.

- Τι πιστεύετε για το μέλλον της τεχνολογίας στο δημοτικό σχολείο;
- Πιστεύω ότι πρέπει να ενσωματωθεί ακόμα περισσότερο, με ουσία. Το ψηφιακό είναι απαραίτητο, όχι μόνο για την τεχνογνωσία, αλλά και για τη γλωσσική ανάπτυξη, τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία. Αρκεί να υπάρχει σωστή καθοδήγηση και στήριξη.
- Πολύ ωραία! Σας ευχαριστώ για τις απαντήσεις σας, θα σταματήσω εδώ την καταγραφή.
- Να είστε καλά!

E3

- Καλησπέρα σας κύριε Σ., σας ευχαριστώ για τη συμμετοχή σας στην έρευνά μας. Πείτε μας μερικά βασικά στοιχεία.
- Καλησπέρα. Ονομάζομαι Αντώνης Σ., είμαι 37 ετών και διδάσκω Γαλλικά εδώ και 10 χρόνια. Τα τελευταία 8 χρόνια εργάζομαι σε δημόσιο γυμνάσιο.
- Από πότε χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημά σας;
- Ξεκίνησα δειλά πριν 6–7 χρόνια, αλλά ουσιαστικά από το 2020 και μετά τα χρησιμοποιώ σε κάθε μάθημα. Η τηλεκαίδευση με "έσπρωξε" στο να τα ενσωματώσω πιο συστηματικά.
- Ποια είναι τα πιο συχνά εργαλεία που χρησιμοποιείτε;
- Χρησιμοποιώ PowerPoint, Wordwall, Quizizz και συχνά Padlet για ασκήσεις γραπτής παραγωγής. Το Canva έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι των projects μου, γιατί βοηθά πολύ τους μαθητές να οργανώνουν το υλικό τους με δημιουργικό τρόπο.
- Πιστεύετε ότι τα εργαλεία αυτά ενισχύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών;
- Απόλυτα. Το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο, οι μαθητές εκφράζονται πιο ελεύθερα. Στο πλαίσιο ενός πρότζεκτ για τις διακοπές, οι μαθητές δημιούργησαν online αφίσες και βίντεο με φωνητικές αφηγήσεις. Όχι μόνο ενεργοποιήθηκαν δημιουργικά, αλλά έμαθαν και πώς να συνεργάζονται μεταξύ τους.

- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Θα έλεγα ότι εξαρτάται από το εργαλείο και το πώς το χρησιμοποιείς. Όταν κάναμε ένα πρότζεκτ δημιουργίας ψηφιακού κόμικ, τα παιδιά έδειξαν απίστευτο ενδιαφέρον. Συγκριτικά με ένα παραδοσιακό γραπτό, ήταν πολύ πιο ενεργά
- Ποιες δεξιότητες στοχεύετε περισσότερο;
- Εστιάζω πολύ στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Τα εργαλεία με βοηθούν να προσεγγίσω το λεξιλόγιο με παιγνιώδη τρόπο και να εξασκήσουμε τη σύνταξη χωρίς να κουράζονται τα παιδιά. Επίσης, η προφορά βελτιώνεται όταν οι ίδιοι ηχογραφούνται.
- Νιώθουν πιο άνετα οι μαθητές να εκφραστούν προφορικά μέσω των εργαλείων;
- Ναι, ιδίως οι πιο ντροπαλοί. Όταν χρησιμοποιούμε avatars ή ηχογραφήσεις, παρατηρώ ότι "ξεκλειδώνονται". Επίσης, το feedback που λαμβάνουν μέσω ακρόασης τούς βοηθά να βελτιώνονται.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Εγώ ξεκινώ με το ψηφιακό υλικό για να προσελκύσω την προσοχή τους και να εισαγάγω την ενότητα, αλλά μετά περνάμε στο χαρτί για να γράψουν, να σημειώσουν και να εξασκηθούν. Η σύνδεση των δύο λειτουργεί πολύ καλά.
- Ποια εμπόδια έχετε συναντήσει;
- Πρώτα απ' όλα, η άνιση πρόσβαση. Κάποια σχολεία δεν έχουν επαρκή εξοπλισμό ή το internet είναι ασταθές. Επίσης, ο περιορισμένος διδακτικός χρόνος συχνά δεν επιτρέπει πολύπλοκες δραστηριότητες. Και τέλος, υπάρχει ανάγκη για συνεχή επιμόρφωση, συχνά αισθάνομαι μόνος στην προσπάθεια να καινοτομήσω.
- Ποια μέθοδο ενσωμάτωσης του ψηφιακού προτιμάτε;
- Προτιμώ τα ομαδικά projects, όπως παρουσιάσεις ή ψηφιακά έντυπα. Αυξάνουν τη συμμετοχή και αναδεικνύουν τα ταλέντα κάθε μαθητή.

- Ποια οφέλη διαπιστώνετε;
- Καλύτερη κατανόηση, συνεργασία, δημιουργικότητα, μεγαλύτερη αυτονομία και – το πιο σημαντικό – χαρά για το μάθημα.
- Έχετε λάβει σχετική εκπαίδευση;
- Κυρίως μέσω διαδικτυακών σεμιναρίων και αυτομόρφωσης. Θα ήθελα όμως περισσότερη πρακτική επιμόρφωση, με παραδείγματα προσαρμοσμένα στο δημοτικό και γυμνάσιο.
- Χρησιμοποιείτε τον CECRL στη δουλειά σας;
- Ναι. Τον χρησιμοποιώ για να θέσω στόχους ανά επίπεδο, να δημιουργήσω ασκήσεις που αντιστοιχούν σε λειτουργικούς σκοπούς και για την αξιολόγηση. Τα παιδιά μαθαίνουν σταδιακά να αναγνωρίζουν τα επίπεδά τους.
- Πιστεύετε ότι το ψηφιακό πρέπει να ενισχυθεί περαιτέρω στο σχολείο;
- Ναι, αλλά όχι άκριτα. Χρειάζεται υποστήριξη, επιμόρφωση, υλικοτεχνική υποδομή και κυρίως παιδαγωγική στόχευση. Το εργαλείο δεν έχει αξία από μόνο του – πρέπει να χρησιμοποιείται με νόημα.
- Πολύ ωραία! Σας ευχαριστώ για τις απαντήσεις σας, θα σταματήσω εδώ την καταγραφή.
- Να είστε καλά!

E4

- Καλησπέρα σας Ελένη. Ευχαριστώ που συμμετέχετε στη μελέτη. Θα ξεκινήσω με κάποιες γενικές πληροφορίες. Ποια είναι η ηλικία σας και πόσα χρόνια διδάσκετε Γαλλικά;
- Καλησπέρα σας. Είμαι 29 ετών και διδάσκω εδώ και 4 χρόνια. Εργάζομαι σε ένα ιδιωτικό φροντιστήριο γλωσσών, όπου έχω κυρίως παιδιά δημοτικού από Β' έως ΣΤ' τάξη.
- Χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημά σας;

- Δεν μπορώ να πω ότι τα χρησιμοποιώ καθημερινά, αλλά όποτε έχω πρόσβαση σε προβολέα ή υπολογιστή, προσθέτω ένα βίντεο ή ένα παιχνίδι. Στους μαθητές αρέσουν πολύ.
- Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιείτε πιο συχνά;
- Συνήθως χρησιμοποιώ το διαδραστικό πίνακα, PowerPoint για την παρουσίαση λεξιλογίου, Quizlet για εξάσκηση και απομνημόνευση, και το LearningApps για παιγνιώδεις δραστηριότητες. Χρησιμοποιώ επίσης το YouTube για παιδικά τραγούδια στα γαλλικά.
- Θεωρείτε ότι αυτά τα εργαλεία ενισχύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών σας;
- Νομίζω ότι ναι, αλλά μόνο εάν οι δραστηριότητες καθοδηγούνται σωστά. Μερικοί μαθητές τείνουν να περιπλανώνται αν δεν υπάρχει πλαίσιο. Αλλά με σαφείς οδηγίες, δημιουργούν όμορφα πράγματα. Οι μικροί μαθητές λατρεύουν τις δραστηριότητες που τους δίνουν τη δυνατότητα να "παίξουν" με το περιεχόμενο. Για παράδειγμα, φτιάξαμε μια ψηφιακή αφίσα για τα ζώα με το Canva, όπου κάθε παιδί ηχογράφησε τη φωνή του. Ήταν πολύ περήφανα για το αποτέλεσμα.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Βλέπω ξεκάθαρη διαφορά. Οι μαθητές είναι πιο αφοσιωμένοι, ειδικά όταν τους ζητείται να δημιουργήσουν κάτι διαδραστικό, όπως μια παρουσίαση ή ένα κουίζ. Δείχνουν ενθουσιασμό και υπευθυνότητα.
- Πώς συμβάλλουν τα ψηφιακά εργαλεία στην ανάπτυξη των προφορικών και γραπτών δεξιοτήτων;
- Οι προφορικές δεξιότητες συχνά παραμελούνται στα παραδοσιακά μαθήματα. Με ψηφιακά εργαλεία, μπορώ να τους προσφέρω εικονικά παιχνίδια ρόλων, ηχογραφημένες παρουσιάσεις...Με τα προγράμματα ηχογράφησης, οι μαθητές εξασκούνται στον προφορικό λόγο και προσπαθούν να βελτιώσουν την προφορά τους. Στον γραπτό λόγο, χρησιμοποιούμε πολύ τις λέξεις-εικόνες και τα κουίζ. Επίσης, μέσα από δημιουργικές εργασίες γράφουν μικρά κείμενα – όπως για παράδειγμα μια περιγραφή του εαυτού τους, που στη συνέχεια παρουσιάζουν.

- Νιώθουν άνεση τα παιδιά να μιλούν γαλλικά με αυτά τα εργαλεία;
- Ναι, ειδικά όταν ξέρουν ότι δεν θα εκτεθούν αμέσως. Δηλαδή, προτιμούν να ηχογραφήσουν κάτι και μετά να το ακούσουμε μαζί, αντί να μιλήσουν μπροστά στην τάξη. Το ίδιο ισχύει και με τις παρουσιάσεις – αν φτιάξουν ένα PowerPoint ή μια μικρή ιστορία, είναι πιο ενθουσιασμένα να τη μοιραστούν.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Πάντα κάνω δραστηριότητα στο χαρτί μετά από μια ψηφιακή δραστηριότητα, για εμπέδωση. Τους βοηθά να οργανώσουν καλύτερα τις σκέψεις τους και να δομήσουν το λόγο τους.
- Τι προκλήσεις αντιμετωπίζετε στην ενσωμάτωση αυτών των εργαλείων;
- Σε επίπεδο υποδομών, το φροντιστήριο έχει καλό εξοπλισμό. Αλλά το κύριο πρόβλημα είναι ο χρόνος. Οι ώρες είναι περιορισμένες και δεν προλαβαίνουμε πάντα να ενσωματώσουμε ένα project. Επίσης, όχι όλοι οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε υπολογιστή ή tablet στο σπίτι για ασκήσεις.
- Ποια μέθοδο προτιμάτε όταν ενσωματώνετε ψηφιακά εργαλεία;
- Τα διαδραστικά παιχνίδια και οι ομαδικές δραστηριότητες. Πιστεύω πως όταν δουλεύουν σε ομάδες και έχουν έναν στόχο – π.χ. να φτιάξουν μια παρουσίαση για τις αγαπημένες τους δραστηριότητες – συμμετέχουν όλοι, ακόμη και οι πιο "ντροπαλοί".
- Έχετε λάβει κάποια εκπαίδευση πάνω στο αντικείμενο;
- Παρακολούθησα ένα σεμινάριο 20 ωρών με θέμα "Τεχνολογίες στην εκπαίδευση", αλλά κυρίως εκπαιδεύτηκα μόνη μου, μέσα από βίντεο, forums και πειραματισμό.
- Ενσωματώνετε τον CECRL στο πρόγραμμά σας;
- Ναι, το φροντιστήριο μάς ενθαρρύνει να το χρησιμοποιούμε. Βασιζόμαστε στους περιγραφείς για να διαμορφώσουμε στόχους, ιδιαίτερα για το επίπεδο A1. Οι δραστηριότητες είναι επικοινωνιακές, με έμφαση στην καθημερινή χρήση της γλώσσας.

- Πιστεύετε ότι πρέπει να επεκταθεί η χρήση των ψηφιακών στο δημοτικό;
- Σίγουρα ναι, με παιδαγωγικό σκοπό όμως. Όχι μόνο για "εφέ". Επίσης, θα πρότεινα οι δάσκαλοι να εκπαιδεύονται από νωρίς και να μοιράζονται παραδείγματα καλών πρακτικών.

E5

- Καλησπέρα σας κυρία Λ. Ευχαριστώ που συμμετέχετε στη συνέντευξη. Μπορείτε να μας πείτε λίγα λόγια για εσάς;
- Βεβαίως. Είμαι η Σοφία, 34 ετών, και διδάσκω Γαλλικά τα τελευταία 11 χρόνια. Εργάζομαι αποκλειστικά σε δημοτικά σχολεία, κυρίως σε Ε' και ΣΤ' τάξεις.
- Από πότε χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημα;
- Περίπου από το 2018, αλλά σταθερά από την περίοδο της τηλεκπαίδευσης και μετά. Έκτοτε, αποτελούν κομμάτι της καθημερινής διδασκαλίας μου.
- Ποια είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιείτε συχνότερα;
- Ο διαδραστικός πίνακας, οι εφαρμογές LearningApps, Kahoot και Canva. Χρησιμοποιώ επίσης εκπαιδευτικά βίντεο από το TV5 Monde και το YouTube.
- Πιστεύετε ότι αυτά ενισχύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών σας;
- Αδιαμφισβήτητα. Έχω παρατηρήσει ότι οι μαθητές κινητοποιούνται περισσότερο όταν τους ζητάω να δημιουργήσουν κάτι δικό τους. Μια χρονιά, φτιάξαμε ψηφιακές κάρτες για τα Χριστούγεννα και είδα ενθουσιασμό και φαντασία που δεν είχαν φανεί με τα συμβατικά μέσα.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Είμαι χρόνια στην εκπαίδευση και πρέπει να παραδεχτώ ότι το ψηφιακό στοιχείο τραβάει την προσοχή τους. Θυμάμαι μια φορά που χρησιμοποιήσαμε διαδραστικά γαλλικά τραγούδια — οι μαθητές που συνήθως είναι αμέτοχοι, συμμετείχαν με χαρά.
- Ποιες δεξιότητες ενισχύονται μέσω του ψηφιακού;

- Η προφορά, η κατανόηση, αλλά κυρίως ο προφορικός λόγος. Όταν τα παιδιά ηχογραφούν τις απαντήσεις τους ή φτιάχνουν διαλόγους με avatars, βελτιώνονται εντυπωσιακά.
- Νιώθουν πιο άνετα να μιλήσουν με αυτά τα εργαλεία;
- Ναι. Κυρίως γιατί νιώθουν πιο "ασφαλείς". Μπορούν να επαναλάβουν μια ηχογράφηση και να βελτιώσουν το αποτέλεσμα. Έτσι σταδιακά χτίζουν αυτοπεποίθηση.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Για μένα, το χαρτί είναι βασικό. Δεν είμαι αντίθετη με το ψηφιακό, αλλά δεν μπορεί να το αντικαταστήσει πλήρως. Τα παιδιά χρειάζονται να γράφουν με το χέρι. Αυτό τους βοηθά να θυμούνται καλύτερα.
- Τι δυσκολίες αντιμετωπίζετε;
- Η μεγαλύτερη είναι ο περιορισμένος εξοπλισμός. Υπάρχει μόνο ένας διαδραστικός πίνακας για όλο το σχολείο. Επίσης, η εκπαίδευση! Δεν είμαστε αρκετά εκπαιδευμένοι. Τα εργαλεία τα ανακαλύπτω μόνη μου, αλλά δεν είναι εύκολο όταν δεν έχεις foundation.
- δεν υπάρχει σταθερή επιμόρφωση για τους εκπαιδευτικούς. Τα περισσότερα τα έχω μάθει μόνη μου.
- Ποια μέθοδο προτιμάτε;
- Τα πολυμεσικά projects. Οι μαθητές γράφουν, ηχογραφούν, εικονογραφούν. Έτσι, συνδυάζουν γλώσσα και τέχνη. Τα οφέλη είναι η εμπλοκή, η μνήμη, η ενθουσιώδης συμμετοχή.
- Έχετε λάβει επιμόρφωση;
- Έχω κάνει μερικά σεμινάρια, αλλά όχι στοχευμένα για το δημοτικό ή για το μάθημα των γαλλικών. Θα χρειαζόταν πιο εξειδικευμένο υλικό.
- Ενσωματώνετε το CECRL;

- Ναι, κυρίως ως κατευθυντήρια γραμμή. Χρησιμοποιώ περιγραφείς για να θέσω στόχους και φτιάχνω ασκήσεις τύπου «réaliser une tâche».
- Πρέπει να ενισχυθεί η ψηφιακή ενσωμάτωση;
- Απόλυτα. Αρκεί να δοθεί έμφαση στην παιδαγωγική αξιοποίηση και όχι απλώς στην τεχνολογία για την τεχνολογία. Χρειάζεται και επένδυση και επιμόρφωση.

E6

- Καλησπέρα σας κυρία Τ., σας ευχαριστώ που συμμετέχετε. Πείτε μας λίγα πράγματα για εσάς.
 - Καλησπέρα σας. Ονομάζομαι Μαρία Τ., είμαι 42 ετών και διδάσκω Γαλλικά εδώ και 20 χρόνια. Τα τελευταία 7 χρόνια εργάζομαι σε ιδιωτικό δημοτικό σχολείο.
 - Από πότε ενσωματώνετε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημά σας;
 - Τα χρησιμοποιώ εδώ και πολύ καιρό. Δημιούργησα ακόμη και τα δικά μου διαδραστικά φύλλα στο Wordwall ή στο LearningApps. Για μένα, είναι μια φυσική προέκταση της διδασκαλίας.
 - Ποια εργαλεία χρησιμοποιείτε περισσότερο;
 - Padlet, Wordwall, Genially και Canva. Τα χρησιμοποιώ για ασκήσεις, δημιουργικές εργασίες, ακόμα και για την αξιολόγηση. Το Genially ειδικά είναι εξαιρετικό για δημιουργία διαδραστικών παρουσιάσεων.
 - Πιστεύετε ότι τα εργαλεία αυτά ενισχύουν τη δημιουργικότητα;
 - Πάρα πολύ. Τα παιδιά γίνονται δημιουργικά όταν έχουν ελευθερία και μέσα. Ένα παράδειγμα είναι όταν φτιάχνουν κόμικς στα γαλλικά – γράφουν διαλόγους, επιλέγουν εικόνες, δίνουν ζωή στις λέξεις.
 - Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
 - Σαφώς και βοηθάει. Όταν τα παιδιά δημιουργούν κάτι δικό τους — μια βιντεοπαρουσίαση, ένα podcast, μια διαδραστική κάρτα — νιώθουν υπερήφανα. Αυτή η αναγνώριση τους κινητοποιεί να συνεχίσουν με όρεξη.

- Ποιες δεξιότητες στοχεύετε να ενισχύσετε μέσω των ψηφιακών;
- Τα ψηφιακά μέσα διευκολύνουν την κατανόηση των γραπτών δομών. Οι μαθητές βλέπουν καλύτερα την κατασκευή ενός κειμένου χάρη σε οπτικά μοντέλα. Το λεξιλόγιο και η γραμματική ενισχύονται μέσα από παιχνίδια και ιστορίες.
- Οι μαθητές σας νιώθουν πιο άνετα στην έκφραση μέσω των εργαλείων;
- Σαφώς. Η χρήση avatars ή βίντεο μειώνει το άγχος τους. Επίσης, η δυνατότητα επανάληψης βοηθά να βελτιώσουν την απόδοσή τους.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Το ψηφιακό είναι εξαιρετικό για την εισαγωγή εννοιών και την παρουσίαση. Όμως το χαρτί παραμένει αναγκαίο, ειδικά για σημειώσεις, σκίτσα και επαναλήψεις. Χρειάζεται μια ισορροπία.
- Ποιες είναι οι δυσκολίες που έχετε συναντήσει;
- Ο χρόνος προετοιμασίας είναι μεγαλύτερος. Επίσης, κάποια παιδιά δεν έχουν γρήγορο internet στο σπίτι. Παρ' όλα αυτά, οι περισσότεροι ανταποκρίνονται θετικά.
- Ποια είναι η προτιμώμενη μέθοδος ενσωμάτωσης του ψηφιακού;
- Τα συνεργατικά projects. Τα παιδιά δουλεύουν σε ομάδες, φτιάχνουν παρουσιάσεις ή ιστορίες και νιώθουν υπεύθυνα για το αποτέλεσμα.
- Τι κερδίζουν από αυτή τη διαδικασία;
- Κίνητρο, εμπλοκή, ενίσχυση δεξιοτήτων 21ου αιώνα όπως η συνεργασία, η δημιουργικότητα και η επίλυση προβλημάτων.
- Έχετε λάβει επιμόρφωση στον τομέα αυτό;
- Ναι, συμμετείχα σε δύο σεμινάρια ΤΠΕ για εκπαιδευτικούς, αλλά και σε σεμινάρια που οργάνωσε το σχολείο. Επίσης, διαρκώς ενημερώνομαι μόνη μου.
- Χρησιμοποιείτε το CECRL στη διδασκαλία σας;

- Ναι. Οι δραστηριότητές μου βασίζονται στους περιγραφείς του CECRL, κυρίως για επίπεδο A1. Χρησιμοποιώ και εφαρμογές αυτοαξιολόγησης.
- Πιστεύετε ότι πρέπει να ενισχυθεί το ψηφιακό στο δημοτικό;
- Απολύτως. Αλλά απαιτείται σχεδιασμός, κατάλληλη επιμόρφωση και σταθερή υποστήριξη από την πολιτεία και τους φορείς.

E7

- Καλησπέρα σας κύριε Μ., σας ευχαριστώ θερμά για τη συμμετοχή σας. Μπορείτε να μας δώσετε μια σύντομη εικόνα του εκπαιδευτικού σας προφίλ;
- Καλησπέρα. Ονομάζομαι Ανδρέας, είμαι 28 ετών και εργάζομαι εδώ και τρία χρόνια ως καθηγητής Γαλλικών σε κέντρο ξένων γλωσσών. Διδάσκω αποκλειστικά παιδιά δημοτικού, κυρίως Β' έως Ε' τάξη.
- Πότε αρχίσατε να χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία σας;
- Σχεδόν από την αρχή της καριέρας μου. Είχα κάνει πρακτική με ψηφιακά εργαλεία στο πανεπιστήμιο και θεώρησα λογικό να τα εντάξω από νωρίς.
- Ποια είναι τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα εργαλεία σας;
- Χρησιμοποιώ πολύ το Wordwall και το Kahoot για ανατροφοδότηση και επανάληψη. Το Canva για εικαστικές δημιουργίες και το Flipgrid για προφορικές δραστηριότητες. Το YouTube επίσης για γαλλικά τραγούδια και σύντομα βίντεο.
- Πιστεύετε πως αυτά ενισχύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών;
- Αναμφίβολα. Το Canva, για παράδειγμα, έχει βοηθήσει τα παιδιά να φτιάχνουν αφίσες ή κόμικς και να διατυπώνουν απλά κείμενα στα γαλλικά. Παράλληλα, με το Flipgrid δίνουν "συνεντεύξεις" στα γαλλικά και αναπτύσσουν πρωτοβουλία.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Αυτό που τους παρακινεί περισσότερο είναι η δυνατότητα να παρουσιάσουν το έργο τους. Όταν φτιάχνουμε αφίσες ή βίντεο και τα δείχνουμε στην τάξη, βλέπεις τη χαρά και την υπερηφάνεια στο πρόσωπό τους.

- Τι δεξιότητες αναπτύσσουν κυρίως οι μαθητές μέσω των ψηφιακών εργαλείων;
- Η προφορά και η αυτοπεποίθηση στον προφορικό λόγο. Επίσης, η κατανόηση από αυθεντικό υλικό όπως τραγούδια ή βίντεο. Στον γραπτό λόγο, μικρά κείμενα, λεξιλόγιο και βασικές γραμματικές δομές.
- Οι μαθητές σας δείχνουν άνεση στην έκφραση με αυτά τα εργαλεία;
- Ναι, πιο πολύ απ' ό,τι περίμενα. Μέσω ηχογραφήσεων και βίντεο έχουν το περιθώριο να προσπαθήσουν ξανά και αυτό μειώνει τον φόβο του "λάθους". Σε παιχνίδια ρόλων με avatars διασκεδάζουν και μαθαίνουν παράλληλα.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Τα παιδιά δείχνουν προτίμηση στο ψηφιακό, ειδικά για παιχνίδια και παρουσιάσεις. Παρ' όλα αυτά, στις γραμματικές ασκήσεις, προτιμώ το παραδοσιακό τετράδιο. Το θεωρώ πιο αποτελεσματικό για αυτού του τύπου την εξάσκηση.
- Ποιες είναι οι δυσκολίες που συναντάτε;
- Εξακολουθεί να υπάρχει κάποια δυσπιστία για την ψηφιακή τεχνολογία. Μας ζητείται να χρησιμοποιήσουμε νέες τεχνολογίες, αλλά χωρίς πόρους ή υποστήριξη.
- Τι μέθοδο ενσωμάτωσης του ψηφιακού προτιμάτε;
- Συνδυασμό παιχνιδιού και δημιουργικού project. Για παράδειγμα, μετά από μια ενότητα για τα ζώα, φτιάξαμε ένα ψηφιακό βιβλίο με περιγραφές των αγαπημένων τους ζώων, στα γαλλικά.
- Τι πιστεύετε ότι κερδίζουν τα παιδιά;
- Ενθουσιασμό, νόημα στη γλώσσα, αλλά και μεταγλωσσικές δεξιότητες όπως η συνεργασία και η αυτοαξιολόγηση.
- Έχετε παρακολουθήσει σχετική επιμόρφωση;
- Μόνο σε διαδικτυακή μορφή. Σεμινάρια MOOC ή μέσω YouTube. Δυστυχώς, δεν υπάρχουν στοχευμένα προγράμματα για Γαλλικά στο δημοτικό.
- Χρησιμοποιείτε το CECRL;

- Σε βασικό επίπεδο. Χρησιμοποιώ τους περιγραφείς A1 για να θέτω στόχους και να δημιουργώ απλές επικοινωνιακές δραστηριότητες με βάση το προφίλ της κάθε τάξης.
- Πώς βλέπετε το μέλλον της ψηφιακής ενσωμάτωσης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση;
- Πιστεύω πως είναι αναγκαία, αλλά πρέπει να γίνει με ουσιαστική επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και ανανέωση των υποδομών. Δεν αρκεί να υπάρχουν εργαλεία – πρέπει να ξέρουμε πώς και πότε να τα χρησιμοποιούμε.

E8

- Κύριε Σ., ευχαριστώ που είστε μαζί μας. Μπορείτε να μας περιγράψετε σύντομα το προφίλ σας;
- Ευχαριστώ για την πρόσκληση. Είμαι ο Δημήτρης, 55 ετών, και διδάσκω Γαλλικά εδώ και 30 χρόνια. Από αυτά, τα 18 είμαι σε δημοτικό σχολείο. Έχω ζήσει όλη τη μετάβαση από το παραδοσιακό στο ψηφιακό μάθημα.
- Πότε αρχίσατε να χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία;
- Είμαι ακόμα αρχάριος. Προσπαθώ να προσαρμοστώ. Χρησιμοποιώ ό,τι μπορώ: βίντεο YouTube, διαδραστικά τραγούδια, κάποιες παρουσιάσεις. Αλλά μερικές φορές είναι δύσκολο να τα διαχειριστείς όλα αυτά ταυτόχρονα.
- Ποια εργαλεία είναι τα πιο χρήσιμα για εσάς;
- Κυρίως ο διαδραστικός πίνακας, Quizlet, LearningApps και το TV5 Monde. Επίσης, χρησιμοποιώ Padlet για εργασίες που θέλω να παρουσιάζονται δημόσια.
- Πώς επηρεάζουν τη δημιουργικότητα των μαθητών αυτά τα μέσα;
- Όταν συνδυάζουμε την τεχνολογία με ελευθερία έκφρασης, το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Είχαμε κάνει ένα project με θεματική "Το σχολείο του μέλλοντος" – τα παιδιά έφτιαξαν παρουσιάσεις, κόμικ, και μικρά βίντεο στα γαλλικά. Ήταν εξαιρετικά.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;

- Μαθαίνω κι εγώ ακόμα, αλλά έχω ήδη δει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια στην αρχή του μαθήματος ανεβάζουν τη διάθεση και την κινητοποίηση. Τα παιδιά ανυπομονούν να συμμετάσχουν, ειδικά όταν υπάρχει και ανταγωνιστικό στοιχείο.
- Ποιες γλωσσικές δεξιότητες ενισχύονται μέσα από το ψηφιακό;
- Η ακουστική κατανόηση κυρίως. Βοηθά πολύ η συχνή επαφή με αυθεντική γλώσσα. Στην έκφραση – κυρίως στον προφορικό λόγο – βοηθούν τα ηχητικά έργα και οι δραστηριότητες τύπου "παρουσίαση".
- Νιώθουν άνετα τα παιδιά να εκφράζονται μέσα από ψηφιακά εργαλεία;
- Πιο άνετα από ό,τι στον πίνακα! Ακόμα και οι πιο ντροπαλοί δοκιμάζουν, γιατί δεν είναι εκτεθειμένοι άμεσα. Στο Flipgrid ηχογραφούν τον εαυτό τους και αποκτούν αυτοπεποίθηση.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Στην αρχή χρησιμοποιούσα κυρίως ψηφιακά μέσα, αλλά τώρα εφαρμόζω και πιο κλασικές τεχνικές. Για παράδειγμα, μετά από κάθε online quiz δίνω μια έντυπη δραστηριότητα για να κρατήσουν σημειώσεις ή να κάνουν γραπτή παραγωγή.
- Ποιες είναι οι βασικές δυσκολίες που αντιμετωπίζετε;
- Ο εξοπλισμός. Ένα εργαστήριο για 200 παιδιά δεν αρκεί. Επίσης, δεν υπάρχει τεχνική υποστήριξη. Το πιο κουραστικό όμως είναι ότι χάνεις χρόνο μαθαίνοντας μόνος τα εργαλεία – δεν υπάρχει ουσιαστική επιμόρφωση.
- Ποια μέθοδο προτιμάτε στην ενσωμάτωση του ψηφιακού;
- Δίνω έμφαση σε διαθεματικά project, με στοιχεία συνεργασίας. Η τεχνολογία είναι μέσο, όχι αυτοσκοπός. Σκοπός είναι να μάθουν τα παιδιά να εκφράζονται και να συνεργάζονται.
- Τι οφέλη βλέπετε για τα παιδιά;
- Αύξηση συμμετοχής, εμπλοκή, περισσότερη κριτική σκέψη. Το πιο σημαντικό είναι ότι τους δίνουμε ρόλο – αισθάνονται ότι συνεισφέρουν πραγματικά.

- Έχετε παρακολουθήσει σχετική επιμόρφωση;
- Μόνο μία φορά σε επιμορφωτικό πρόγραμμα του ΠΕΚΕΣ. Κυρίως, όμως, αυτοδιδασκαλία και συνεργασία με συναδέλφους. Η πραγματικότητα είναι ότι δεν υπάρχει συστηματική στήριξη.
- Εφαρμόζετε το CECRL στο μάθημά σας;
- Ναι. Έχω προσαρμόσει τους στόχους μου σύμφωνα με τα επίπεδα A1–A2. Χρησιμοποιώ δραστηριότητες με βάση τις γλωσσικές πράξεις και αξιολογώ με περιγραφείς.
- Πιστεύετε ότι πρέπει να επεκταθεί η ψηφιακή ενσωμάτωση στο δημοτικό;
- Ναι, αλλά με προσοχή. Δεν χρειάζεται ψηφιοποίηση για όλα. Αν γίνει σωστά και παιδαγωγικά, έχει δυναμική. Αν γίνει επιφανειακά, θα είναι απλώς μόδα που περνά.

E9

- Καλησπέρα σας κυρία Κ., σας ευχαριστώ θερμά για τη συμμετοχή σας. Μπορείτε να μας δώσετε μια εικόνα του επαγγελματικού σας προφίλ;
- Καλησπέρα. Λέγομαι Ειρήνη Κ., είμαι 50 ετών και διδάσκω τη γαλλική γλώσσα σε δημοτικά σχολεία εδώ και 25 χρόνια. Τα τελευταία δέκα εργάζομαι κυρίως σε πολυπληθή δημόσια σχολεία σε αστικές περιοχές.
- Από πότε ξεκινήσατε να χρησιμοποιείτε ψηφιακά εργαλεία στο μάθημα;
- Εδώ και περίπου 6 χρόνια. Στην αρχή διστακτικά, αλλά με τον καιρό – και ειδικά μετά την τηλεκαίδευση – έχουν γίνει αναπόσπαστο κομμάτι της διδασκαλίας μου.
- Ποια εργαλεία προτιμάτε;
- Χρησιμοποιώ πολύ τον διαδραστικό πίνακα, εφαρμογές όπως το Wordwall για επανάληψη, το LearningApps για κατανόηση και το Edpuzzle για επεξεργασία βίντεο. Συχνά αξιοποιώ και υλικό από TV5 Monde.
- Πιστεύετε ότι τα ψηφιακά μέσα ενισχύουν τη δημιουργικότητα;

- Ασφαλώς. Όταν τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν ένα κουίζ, μια ψηφιακή αφίσα ή μια παρουσίαση, ενεργοποιούν τη φαντασία τους. Τους δίνει κίνητρο να ασχοληθούν με τη γλώσσα πιο ενεργά.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Πρέπει όμως να είμαστε προσεκτικοί. Αν χρησιμοποιούμε συνέχεια τα ίδια εργαλεία, ο ενθουσιασμός μειώνεται. Πρέπει να υπάρχει ποικιλία και ισορροπία στις δραστηριότητες.
- Ποιες γλωσσικές δεξιότητες πιστεύετε ότι ενισχύονται περισσότερο;
- Η κατανόηση και η παραγωγή προφορικού λόγου μέσω βίντεο και ηχογραφήσεων. Για γραπτές παραγωγές, χρησιμοποιώ συχνά το Padlet. Οι μαθητές μπορούν να δουν ο ένας τα κείμενα του άλλου, να εμπνευστούν από αυτά και να γράψουν τα δικά τους. Το βρίσκουν λιγότερο τρομακτικό από το χαρτί.
- Είναι πιο άνετα τα παιδιά να εκφραστούν μέσα από τέτοιες πλατφόρμες;
- Σίγουρα. Πολλά παιδιά που διστάζουν να μιλήσουν στην τάξη εκφράζονται άνετα όταν ηχογραφούν τον εαυτό τους ή φτιάχνουν μια ψηφιακή παρουσίαση.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;
- Θα έλεγα ότι προτιμούν το ψηφιακό όταν πρόκειται για παιχνίδι, δημιουργία ή παρουσίαση. Αλλά όταν θέλουν πραγματικά να μάθουν, ανοίγουν τα τετράδιά τους και δουλεύουν με συγκέντρωση.
- Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζετε;
- Ο εξοπλισμός είναι συχνά ανεπαρκής. Ένας παλιός υπολογιστής και ένας πίνακας που δεν λειτουργεί πάντα σωστά. Επίσης, η έλλειψη τεχνικής υποστήριξης είναι πρόβλημα. Χρειάζεται και περισσότερη επιμόρφωση.
- Ποια είναι η μέθοδος που προτιμάτε για την ενσωμάτωση του ψηφιακού;

- Συνήθως δημιουργώ μικρές εργασίες project. Μια φορά, τα παιδιά δημιούργησαν "ψηφιακά προφίλ" σαν να ήταν χαρακτήρες ενός παραμυθιού και το παρουσίασαν στα γαλλικά. Ήταν πολύ δημιουργικό.
- Τι θεωρείτε ότι αποκομίζουν από αυτές τις δραστηριότητες;
- Πέρα από τις γλωσσικές δεξιότητες, καλλιεργούν συνεργασία, δημιουργικότητα, αυτοπεποίθηση. Και φυσικά, μαθαίνουν να διαχειρίζονται την τεχνολογία με υπευθυνότητα.
- Έχετε παρακολουθήσει σχετική επιμόρφωση;
- Ναι, αλλά ήταν περισσότερο τεχνική και λιγότερο παιδαγωγική. Θα ήθελα επιμορφώσεις εστιασμένες στο πώς τα ψηφιακά μπορούν να ενισχύσουν τη γλωσσική διδασκαλία.
- Ενσωματώνετε το CECRL στην καθημερινή σας πρακτική;
- Ναι. Οι στόχοι μου βασίζονται στο επίπεδο A1 και χρησιμοποιώ τις δραστηριότητες τύπου tâches – π.χ. συμπλήρωση φόρμας, παρουσίαση εαυτού, συνέντευξη, πάντα στα γαλλικά.
- Πώς βλέπετε το μέλλον της ενσωμάτωσης του ψηφιακού στο δημοτικό;
- Πιστεύω ότι δεν υπάρχει επιστροφή. Ο ψηφιακός εγγραμματισμός πρέπει να είναι μέρος του εκπαιδευτικού μας σχεδιασμού. Όμως χρειάζεται υποστήριξη, επιμόρφωση και παιδαγωγική καθοδήγηση για να μη γίνει επιφανειακή χρήση.

E10

- Καλησπέρα Νίκο, ευχαριστώ που συμμετέχεις στην έρευνα. Πες μας λίγα λόγια για το επαγγελματικό σου προφίλ.
- Καλησπέρα και από μένα. Είμαι 26 χρονών, τελείωσα Γαλλική Φιλολογία πρόσφατα και εργάζομαι τα τελευταία δύο χρόνια σε ένα φροντιστήριο όπου διδάσκω γαλλικά σε παιδιά δημοτικού, από 8 έως 12 ετών.
- Έχεις εντάξει την τεχνολογία στο μάθημά σου από την αρχή;

- Ναι, σχεδόν από την πρώτη χρονιά. Λόγω της ηλικίας μου ήμουν ήδη εξοικειωμένος με ψηφιακά εργαλεία και θεώρησα ότι είναι ένας τρόπος να κάνω το μάθημα πιο ελκυστικό.
- Ποια ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιείς περισσότερο;
- Πολύ συχνά το Quizizz και το Wordwall για παιχνίδια και αξιολόγηση, το Canva για δημιουργικές ασκήσεις και βίντεο από το YouTube ή TV5 Monde. Επίσης χρησιμοποιούμε το Genially για διαδραστικές παρουσιάσεις.
- Θεωρείς ότι αυτά τα εργαλεία καλλιεργούν τη δημιουργικότητα των μαθητών σου;
- Απόλυτα. Έχω παρατηρήσει ότι τα ψηφιακά εργαλεία κάνουν τη δραστηριότητα πιο ελκυστική, αλλά δεν είναι αυτόματα. Πρέπει να τα υποστηρίξουμε στη δημιουργική διαδικασία, διαφορετικά είναι απλώς αντιγραφή και επικόλληση.
- Κατά τη γνώμη σας, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην τάξη ενισχύει τη μαθητική κινητοποίηση και συμμετοχή στην εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Μπορείτε να δώσετε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;
- Έχω παρατηρήσει ότι τα συνεργατικά πρότζεκτ στο διαδίκτυο είναι πολύ αποτελεσματικά για να παρακινήσουν τους μαθητές. Όταν ξέρουν ότι το έργο τους θα προβληθεί ή θα παρουσιαστεί στην τάξη, εργάζονται με μεγαλύτερη υπευθυνότητα.
- Ποιες γλωσσικές δεξιότητες πιστεύεις ότι ενισχύονται;
- Σίγουρα ο προφορικός λόγος. Με τα ηχογραφημένα podcasts ή τα παιχνίδια ρόλων αισθάνονται πιο άνετα να μιλήσουν. Στον γραπτό λόγο βοηθά η δημιουργία διαλόγων και μικρών περιγραφών με εικόνες.
- Νιώθουν πιο άνετα να εκφραστούν με αυτά τα μέσα;
- Απόλυτα. Θυμάμαι ένα κορίτσι πολύ ντροπαλό που μέσα από μια ψηφιακή παρουσίαση άνοιξε πραγματικά. Όταν ηχογραφούν ή δημιουργούν avatars, εκφράζονται χωρίς άγχος.
- Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τη χρήση των παραδοσιακών έντυπων μέσων (χαρτί, τετράδια) σε σχέση με τα ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας; Τι προτιμούν οι μαθητές σας και ποιες θεωρείτε ότι είναι οι δυνατότητες και τα μειονεκτήματα του κάθε τύπου υποστήριξης;

- Χρησιμοποιώ και τα δύο, αλλά εστιάζω στο πώς μπορούν να συνδυαστούν. Πρώτα κάνουμε ένα διαδραστικό μάθημα με χρήση εικόνων και βίντεο, και μετά τους ζητώ να αποτυπώσουν γραπτώς ό,τι έμαθαν. Αυτή η εναλλαγή είναι πολύ αποτελεσματική.
- Αντιμετωπίζεις προκλήσεις στην ενσωμάτωση του ψηφιακού;
- Στο φροντιστήριο έχουμε καλό εξοπλισμό, όμως το πρόβλημα είναι ο χρόνος. Μερικές φορές οι μαθητές ενθουσιάζονται πολύ με τα ψηφιακά εργαλεία και αυτό περιπλέκει τη διαχείριση της τάξης. Πρέπει να προσέχετε να μην χάσετε τον έλεγχο.
- Πώς ενσωματώνεις τα ψηφιακά μέσα;
- Συνδυάζω τις παραδοσιακές ασκήσεις με ψηφιακές δραστηριότητες. Για παράδειγμα, κάνουμε εισαγωγή στο λεξιλόγιο με εικόνες και μετά μια δραστηριότητα σε Quizizz για ενίσχυση.
- Τι θεωρείς πιο σημαντικό κέρδος για τους μαθητές σου;
- Το ότι συμμετέχουν πιο ενεργά. Δεν είναι παθητικοί ακροατές. Παίρνουν πρωτοβουλίες, σκέφτονται δημιουργικά, και μπαίνουν στη θέση του "δημιουργού περιεχομένου".
- Έχεις παρακολουθήσει σχετική επιμόρφωση;
- Μόνο διαδικτυακή. Webinars ή σεμινάρια αυτομόρφωσης. Πιστεύω ότι οι νέοι εκπαιδευτικοί έχουν μια "έμφυτη" ψηφιακή παιδεία, αλλά χρειαζόμαστε και παιδαγωγική καθοδήγηση.
- Χρησιμοποιείς το CECRL για να οργανώνεις το μάθημα;
- Προσπαθώ. Προσανατολίζω τις δραστηριότητες προς τους περιγραφείς επιπέδου A1. Δεν είναι πάντα εύκολο με παιδιά μικρής ηλικίας, αλλά βοηθά να υπάρχει σαφήνεια στους στόχους.
- Πιστεύεις ότι πρέπει να αυξηθεί η ενσωμάτωση του ψηφιακού στο δημοτικό;
- Ναι, αλλά με επίγνωση. Το μάθημα δεν πρέπει να γίνει οθόνη. Πρέπει να βρίσκουμε ισορροπία ανάμεσα στο ψηφιακό και το βιωματικό. Αλλά το μέλλον είναι εδώ και πρέπει να το αγκαλιάσουμε

QUESTIONNAIRE DESTINE AUX APPRENANTS

Informations Démographiques

Sexe :

a) Garçon

b) Fille

Âge : _____

Niveau scolaire : _____

1. À quelle fréquence utilises-tu des outils numériques (ordinateur, tablette, applications) à l'école pour apprendre ?

- a) Tous les jours
- b) Plusieurs fois par semaine
- c) Rarement
- d) Jamais

2. Quel(s) outil(s) numérique(s) utilises-tu le plus souvent en classe ?

- a) Tablette
- b) Ordinateur
- c) Applications éducatives (Quizlet, Kahoot, etc.)
- d) Autre (précise) : _____

3. Pensez-vous que l'utilisation des outils numériques vous aide à être plus créatif dans votre travail scolaire ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Un peu

4. L'utilisation des outils numériques en classe te permet-elle de mieux comprendre les leçons ?

- a) Oui, cela m'aide beaucoup
- b) Un peu, mais cela dépend des sujets
- c) Non, je préfère d'autres méthodes

5. Pensez-vous que les activités numériques t'aident à mieux apprendre à parler ou à écrire ?

- a) Oui, beaucoup
- b) Oui, un peu

c) Non, pas vraiment

d) Non, pas du tout

6. Quel type d'activité numérique préfères-tu en classe ?

a) Jeux éducatifs interactifs

b) Vidéos explicatives et interactives

c) Exercices collaboratifs (travaux de groupe en ligne)

d) Recherche et rédaction de textes numériques

e) Autre (précise) : _____

7. Utilises-tu des outils numériques pour améliorer tes compétences en écriture ?

a) Oui, régulièrement

b) Parfois, pour certaines tâches

c) Non, je préfère écrire sur papier

Si oui, quels outils utilises-tu le plus souvent ?

a) Traitement de texte (ex. Word, Google Docs)

b) Correcteurs orthographiques et grammaticaux (ex. Antidote, Grammarly)

c) Plateformes éducatives pour l'écriture (ex. Blog, Padlet, Moodle)

d) Recherche en ligne pour enrichir les textes (ex. dictionnaires numériques, Wikipédia)

e) Autre (précise) : _____

8. Les outils numériques vous aident-ils à mieux comprendre les leçons ?

a) Oui

b) Non

c) Un peu

9. Avez-vous l'occasion de travailler de manière autonome avec des outils numériques à l'école ?

a) Oui

b) Non

c) Parfois

10. Pensez-vous que les outils numériques vous aident à mieux organiser ton travail scolaire ?

a) Cela m'aide beaucoup à rester organisé et à suivre mes tâches

b) J'ai parfois du mal à m'y retrouver, mais cela dépend des outils utilisés

c) Cela dépend du type de travail, certains outils sont plus utiles que d'autres

d. Autre (précise) :

11. Préfères-tu réaliser des activités créatives (dessins, présentations, projets) avec des outils numériques ou sur papier ?

a) Avec des outils numériques

b) Sur papier

c) Cela dépend du type d'activité

12. Selon toi, quelles sont les difficultés des outils numériques en classe ?

a) Ils sont compliqués à utiliser

b) Il y a des problèmes techniques

c) Pas assez de temps pour les utiliser

d) Autre (précise) :

13. Penses-tu que savoir utiliser les outils numériques à l'école est important pour ton avenir ?

a) Oui, cela sera essentiel pour mes études et mon futur métier

b) Non, ce n'est pas indispensable

c) Ça dépend du métier que je veux faire

Je vous remercie sincèrement d'avoir pris le temps de répondre à mon questionnaire et pour votre précieuse contribution à la réalisation de la partie pratique de mon mémoire de Master 2.

ENTRETIENS

A1

-Καλησπέρα! Σε ευχαριστώ που δέχτηκες να συμμετάσχεις στη συνέντευξη. Πριν ξεκινήσουμε, μπορείς να μου πεις λίγα λόγια για εσένα;

-Γεια σας! Ονομάζομαι Νίκος, είμαι 11 χρονών και πηγαίνω στην Ε' Δημοτικού. Φοιτώ σε ένα ιδιωτικό σχολείο και τα απογεύματα παρακολουθώ μαθήματα γαλλικών στο φροντιστήριο.

- Πολύ ωραία! Πόσα χρόνια κάνεις γαλλικά;

-Είμαι στον δεύτερο χρόνο. Ξεκίνησα από την Δ' Δημοτικού.

-Στα μαθήματα γαλλικών χρησιμοποιείτε υπολογιστές ή τάμπλετ;

-Ναι, αρκετές φορές. Η δασκάλα μας χρησιμοποιεί τον υπολογιστή για να μας δείχνει βίντεο ή να κάνουμε ασκήσεις στο διαδραστικό πίνακα. Μερικές φορές δουλεύουμε και στο Canva ή στο Word για να φτιάχνουμε αφίσες ή να γράφουμε ιστορίες.

- Σου αρέσει αυτή η μέθοδος με τα ψηφιακά εργαλεία;
- Ναι! Είναι πολύ πιο διασκεδαστικό. Όταν φτιάχνουμε κόμικ ή παρουσιάσεις, νιώθω ότι μαθαίνω χωρίς να βαριέμαι. Μου αρέσει που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εικόνες, μουσική και να φτιάχνουμε κάτι δικό μας.
- Πιστεύεις ότι έχεις γίνει πιο δημιουργικός μέσα από αυτές τις δραστηριότητες;
- Ναι, γιατί σκεφτόμαστε ιδέες, κάνουμε ομάδες και λέμε ιστορίες. Μου άρεσε πολύ όταν φτιάξαμε ένα ψηφιακό παραμύθι με γαλλικές λέξεις για ένα τερατάκι που ψάχνει φίλους!
- Και τι γίνεται με τα γαλλικά; Νιώθεις ότι τα έχεις βελτιώσει μέσα από αυτές τις δραστηριότητες;
- Νομίζω πως ναι. Θυμάμαι καλύτερα τις λέξεις όταν τις χρησιμοποιώ για να γράψω κάτι δικό μου ή όταν κάνουμε παιχνίδια με ερωτήσεις. Στην ορθογραφία με βοηθάει το Word γιατί μου δείχνει τα λάθη.
- Ποια είναι η αγαπημένη σου ψηφιακή δραστηριότητα στο μάθημα γαλλικών;
- Όταν κάνουμε quiz στο Kahoot! Είναι σαν παιχνίδι και είναι πολύ γρήγορο. Επίσης, μου άρεσε που φτιάξαμε ένα Padlet με φωτογραφίες και λεζάντες στα γαλλικά.
- Θα ήθελες να χρησιμοποιείτε ακόμα περισσότερο τα ψηφιακά μέσα στο μάθημα;
- Ναι! Θα ήθελα να έχουμε και τάμπλετ για όλους, και να κάνουμε κι άλλα παιχνίδια ή να φτιάχνουμε βίντεο.
- Υπάρχει κάτι που δε σου άρεσε από τις ψηφιακές δραστηριότητες;
- Μερικές φορές κολλάει ο υπολογιστής ή δεν έχουμε ίντερνετ. Επίσης, όταν δουλεύουμε όλοι μαζί στον ίδιο πίνακα, είναι δύσκολο να ακουστεί η ιδέα μου.
- Σε ευχαριστώ πολύ Νίκο για τον χρόνο και τις απαντήσεις σου!
- Κι εγώ σας ευχαριστώ!

A2

- Καλημέρα σου! Πώς σε λένε και πόσο χρονών είσαι;
- Με λένε Μαρία και είμαι 9 χρονών. Πηγαίνω στην Δ' Δημοτικού.

- Μαρία, κάνεις γαλλικά στο σχολείο ή σε κάποιο φροντιστήριο;
- Τα κάνω στο φροντιστήριο. Ξεκίνησα φέτος.
- Πώς σου φαίνονται τα γαλλικά;
- Στην αρχή ήταν δύσκολα, αλλά τώρα μου αρέσουν. Μαθαίνουμε τραγουδάκια, λέξεις και κάνουμε παιχνίδια.
- Χρησιμοποιείτε υπολογιστή ή τάμπλετ στο μάθημα;
- Ναι, η δασκάλα έχει ένα λάπτοπ και προβάλλει βίντεο στον τοίχο. Επίσης, κάποιες φορές παίζουμε κουίζ στο Kahoot και φτιάχνουμε πράγματα στο Canva.
- Πιστεύεις ότι με αυτά τα εργαλεία μαθαίνεις πιο εύκολα γαλλικά;
- Ναι, γιατί βλέπω τις λέξεις και τις εικόνες μαζί και μου μένουν πιο εύκολα. Μου αρέσει όταν φτιάχνουμε ιστορίες με ζωγραφιές.
- Έχεις νιώσει ότι με αυτές τις δραστηριότητες γίνεσαι πιο δημιουργική;
- Ναι, ειδικά όταν γράφουμε ιστορίες ή φτιάχνουμε αφίσες στα γαλλικά. Έχω φτιάξει μία με τα χρώματα και τα ζώα και την έδειξα στη μαμά μου!
- Ποια είναι η αγαπημένη σου δραστηριότητα με υπολογιστή στο μάθημα;
- Να φτιάχνουμε κόμικ! Είχα φτιάξει ένα με ένα σκυλάκι που πάει στο Παρίσι!
- Σου έχει τύχει ποτέ να δυσκολευτείς με την τεχνολογία στο μάθημα;
- Μερικές φορές δεν φορτώνει καλά το βίντεο ή χάνεται το ίντερνετ. Αλλά η δασκάλα λέει να κάνουμε υπομονή.
- Αν μπορούσες, τι άλλο θα ήθελες να κάνετε με τον υπολογιστή στα γαλλικά;
- Θα ήθελα να παίζουμε κι άλλα παιχνίδια ή να μιλάμε με παιδιά από άλλες χώρες στα γαλλικά!
- Ευχαριστώ πολύ Μαρία! Ήσουν καταπληκτική!
- Ευχαριστώ κι εγώ! Ήταν ωραίο!

A3

- Καλησπέρα! Πες μας το όνομά σου και την ηλικία σου.

- Με λένε Ανδρέα και είμαι 8 χρονών. Πηγαίνω στη Γ' Δημοτικού.
- Ωραία, Ανδρέα. Μαθαίνεις γαλλικά;
- Ναι, ξεκίνησα φέτος στο φροντιστήριο.
- Πώς σου φαίνεται το μάθημα;
- Είναι ωραίο γιατί κάνουμε πολλά χρώματα, εικόνες και τραγούδια.
- Χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή ή τάμπλετ στο μάθημα;
- Ναι, η δασκάλα δείχνει πράγματα από τον υπολογιστή και παίζουμε κουίζ.
- Σου αρέσουν αυτές οι δραστηριότητες;
- Ναι! Μου αρέσει όταν βρίσκω σωστές απαντήσεις στο Kahoot. Και όταν πατάμε πάνω στις εικόνες.
- Πιστεύεις ότι μαθαίνεις καλύτερα έτσι;
- Ναι, γιατί θυμάμαι καλύτερα τις λέξεις όταν βλέπω και τη φωτογραφία. Και όταν παίζουμε, δεν βαριέμαι.
- Σου αρέσει να φτιάχνεις δικά σου πράγματα, όπως ιστορίες ή αφίσες;
- Ναι, είχαμε φτιάξει μία ζωγραφιά με ζώα και γαλλικές λέξεις. Ήταν πολύ αστείο!
- Έχεις δυσκολευτεί ποτέ με τον υπολογιστή;
- Μερικές φορές κάνει ώρα να φορτώσει ή κολλάει, αλλά η κυρία το φτιάχνει.
- Αν μπορούσες να διαλέξεις εσύ τι να κάνετε στο μάθημα, τι θα διάλεγες;
- Να κάνουμε βίντεο με εμάς που λέμε γαλλικές λέξεις και να τα βλέπουμε όλοι!
- Ευχαριστώ πολύ, Ανδρέα!
- Παρακαλώ!

A4

- Πόσα χρόνια κάνεις γαλλικά;
- Τρία. Τα ξεκίνησα στην Δ' Δημοτικού.

- Σας δίνουν την ευκαιρία να χρησιμοποιείτε τεχνολογία στο μάθημα;
- Ναι, πολλές φορές δουλεύουμε σε ομάδες με τάμπλετ και φτιάχνουμε παρουσιάσεις.
- Πιστεύεις ότι βοηθάει στην προφορική εξάσκηση;
- Ναι, όταν ακούμε διαλόγους, μας βοηθάει να προφέρουμε σωστά.
- Νιώθεις πιο δημιουργικός με αυτά τα εργαλεία;
- Σίγουρα! Έχουμε φτιάξει κόμικ και ένα podcast με τη φωνή μας στα γαλλικά!

A5

- Πώς είναι το μάθημα γαλλικών για σένα;
- Είναι διασκεδαστικό γιατί μαθαίνουμε λέξεις με τραγούδια και παίζουμε στον υπολογιστή.
- Έχεις φτιάξει κάτι με υπολογιστή;
- Ναι, φτιάξαμε ένα ζωάκι με όνομα και περιγραφή στα γαλλικά.
- Σου φαίνεται εύκολο ή δύσκολο;
- Είναι εύκολο όταν βλέπω τις εικόνες. Αν είναι μόνο γράμματα, με κουράζει.
- Τι σου άρεσε πιο πολύ μέχρι τώρα;
- Να χρωματίζουμε ψηφιακά και να γράφουμε φράσεις!

A6

- Πώς σου φαίνεται το μάθημα γαλλικών με χρήση τεχνολογίας;
- Πιο ζωντανό. Όταν γράφουμε στον υπολογιστή, κάνουμε λιγότερα λάθη.
- Έχεις φτιάξει κάτι δημιουργικό;
- Ναι, φτιάξαμε κόμικ με έναν γάτο που πήγε στο Παρίσι.
- Σου φαίνεται ότι έχεις βελτιώσει τα γαλλικά σου;
- Ναι, κυρίως στον προφορικό λόγο γιατί ακούω πιο πολύ.
- Τι σε δυσκολεύει;

– Όταν χαλάει το ίντερνετ, δεν μπορούμε να κάνουμε τις δραστηριότητες.

A7

- Σου αρέσουν τα γαλλικά;
- Πάρα πολύ! Είναι αστεία γλώσσα και μαθαίνουμε λέξεις με κίνηση και εικόνες.
- Τι κάνετε με τον υπολογιστή;
- Φτιάχνουμε παρουσιάσεις με φωτογραφίες και λεξούλες. Παίζουμε και κουίζ.
- Σου άρεσε κάποια συγκεκριμένη εργασία;
- Ναι, φτιάξαμε μια κάρτα γενεθλίων με ευχές στα γαλλικά και την στείλαμε στην τάξη!
- Τι άλλο θα ήθελες να κάνετε;
- Να έχουμε δικά μας προφίλ και να γράφουμε blog στα γαλλικά.

A8

- Πώς σου φαίνονται τα γαλλικά;
- Είναι λίγο δύσκολα, αλλά ενδιαφέροντα.
- Σε τι σε βοηθάει η τεχνολογία στο μάθημα;
- Με βοηθάει να καταλαβαίνω καλύτερα τις λέξεις όταν τις βλέπω και τις ακούω μαζί.
- Τι είδους δραστηριότητες κάνετε στον υπολογιστή;
- Φτιάχνουμε ιστορίες, τραγουδάμε με βίντεο, και κάναμε και ένα padlet.
- Ένιωσες ποτέ πιο δημιουργικός στο μάθημα;
- Ναι, όταν γράφαμε ένα παραμύθι στα γαλλικά και το διαβάσαμε μπροστά στην τάξη.
- Προτιμάς το μάθημα με τεχνολογία ή χωρίς;
- Με τεχνολογία. Είναι πιο ζωντανό και δεν βαριέμαι.

A9

- Πώς σου φαίνεται το μάθημα των γαλλικών;

- Μου αρέσει γιατί μαθαίνουμε κάτι διαφορετικό από τα αγγλικά.
- Ποια μέθοδος σου αρέσει πιο πολύ για να μαθαίνεις;
- Όταν κάνουμε ομαδικές εργασίες στον υπολογιστή και δημιουργούμε αφίσες ή παρουσιάσεις.
- Χρησιμοποιείτε συχνά τεχνολογικά μέσα;
- Όχι κάθε φορά, αλλά όταν τα χρησιμοποιούμε, είναι πολύ ωραία. Κυρίως για projects ή ασκήσεις στο διαδίκτυο.
- Τι σου έχει μείνει πιο πολύ από τις δραστηριότητες με υπολογιστή;
- Όταν φτιάξαμε ένα ψηφιακό λεξικό με λέξεις στα γαλλικά και εικόνες.
- Πώς νιώθεις όταν μιλάς στα γαλλικά;
- Στην αρχή ντρεπόμουν, αλλά τώρα έχω περισσότερη αυτοπεποίθηση.

A10

- Σου αρέσει το μάθημα των γαλλικών;
- Ναι, αλλά μερικές φορές είναι λίγο δύσκολο.
- Πώς προτιμάς να μαθαίνεις;
- Μέσα από παιχνίδια και τραγούδια. Κι όταν βλέπουμε μικρά βιντεάκια με υπότιτλους.
- Τι ρόλο παίζει η τεχνολογία στο μάθημα για σένα;
- Με βοηθάει να μη βαριέμαι και να καταλαβαίνω καλύτερα με εικόνες.
- Έχεις φτιάξει ποτέ κάτι δημιουργικό στο μάθημα;
- Ναι, γράψαμε ένα κόμικ στα γαλλικά στον υπολογιστή και το τυπώσαμε.
- Νιώθεις ότι βελτιώνονται οι ικανότητές σου με τη χρήση υπολογιστή στο μάθημα;
- Ναι, ειδικά όταν γράφω. Έχω μάθει να ψάχνω και λεξικά online.

A11

- Ποια είναι η αγαπημένη σου δραστηριότητα στο μάθημα;

- Όταν ζωγραφίζουμε και βάζουμε λεζάντες στα γαλλικά.
- Τι σου αρέσει από την τεχνολογία στο μάθημα;
- Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Παίζουμε και μαθαίνουμε ταυτόχρονα.
- Έχεις νιώσει ότι φαντάζεσαι ή δημιουργείς πράγματα στο μάθημα;
- Ναι, όταν φτιάχνουμε ιστορίες ή παίζουμε θέατρο στα γαλλικά.
- Προτιμάς την παραδοσιακή διδασκαλία ή την πιο "ψηφιακή";
- Την ψηφιακή. Είναι σαν να είμαι μέσα στο παιχνίδι.

A12

- Πώς σου φαίνονται τα γαλλικά;
- Διασκεδαστικά αλλά μερικές φορές δύσκολα.
- Ποια δραστηριότητα σε βοήθησε να μάθεις καλύτερα;
- Όταν παίζαμε ένα παιχνίδι ρόλων με ένα ψηφιακό σκηνικό.
- Τι κάνετε με υπολογιστές ή διαδραστικό πίνακα;
- Παίζουμε κουίζ, λύνουμε ασκήσεις και ακούμε διαλόγους.
- Νιώθεις ότι βελτιώνεις το γράψιμο ή την ομιλία στα γαλλικά με αυτές τις δραστηριότητες;
- Ναι, ειδικά την ομιλία, γιατί ακούω πώς προφέρονται σωστά οι λέξεις.

A13

- Ποιο είναι το πιο ενδιαφέρον μέρος του μαθήματος;
- Όταν φτιάχνουμε δικές μας παρουσιάσεις ή γράφουμε άρθρα.
- Σου αρέσει να δουλεύεις στον υπολογιστή για τα γαλλικά;
- Ναι, είναι πιο άνετο και μπορώ να ψάχνω λέξεις εύκολα.
- Ποια δεξιότητα νομίζεις πως βελτιώνεις με την τεχνολογία;
- Κυρίως το γραπτό λόγο και την κατανόηση προφορικού λόγου.

A14

- Τι σου αρέσει περισσότερο στο μάθημα των γαλλικών;
- Ότι τραγουδάμε και παίζουμε.
- Ποιο εργαλείο σου άρεσε πιο πολύ;
- Το Wordwall. Παίζουμε και κάνουμε επανάληψη με ωραίο τρόπο.
- Σε βοήθησε αυτό να μάθεις καλύτερα;
- Ναι, γιατί θυμάμαι πιο εύκολα τις λέξεις.

A15

- Σου αρέσει να δουλεύεις σε ομάδες στο μάθημα;
- Ναι, ειδικά όταν φτιάχνουμε κάτι μαζί στον υπολογιστή.
- Πώς νομίζεις ότι η τεχνολογία βοηθά στη δημιουργικότητα;
- Βάζουμε μουσική, εικόνες, και φτιάχνουμε κάτι δικό μας. Είναι πιο ενδιαφέρον από το να γράφουμε σε χαρτί μόνο.

