



ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΩΣ ΞΕΝΗΣ/ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Διπλωματική Εργασία  
**« La littératie numérique en classe de Fle : l'apport des textes  
multimodaux numériques à l'enseignement/apprentissage du  
Français Langue Etrangère »**

ΝΕΦΕΛΗ ΛΕΩΝ

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βασιλική Πανταζή

Πάτρα, Φεβρουάριος 2025

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτητή/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.

**« La littérature numérique en classe de Fle : l'apport des textes multimodaux numériques à l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère »**

ΝΕΦΕΛΗ ΛΕΩΝ

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Βασιλική Πανταζή

ΣΕΠ-ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Μαρία Κατσαντώνη

Διευθύντρια Μεταπτυχιακού  
προγράμματος ΓΑΛ

Πάτρα, Φεβρουάριος 2025

## **Rémerciements**

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers ceux et celles qui ont joué un rôle déterminant dans l'achèvement de ce mémoire.

Tout d'abord, je souhaite remercier chaleureusement Mme Pantazi pour son soutien, ses conseils avisés, sa patience et sa disponibilité tout au long de ce parcours. Je remercie également Mme Katsantoni pour avoir lu et évalué ce mémoire.

Je tiens à exprimer ma gratitude aux élèves qui ont participé à l'élaboration des scénarios. Leur engagement, leur créativité et leur collaboration ont été inestimables et ont permis d'enrichir ce mémoire.

Enfin, je souhaite exprimer ma reconnaissance envers mes filles, Stella et Kelly pour leur soutien incondtionnel et leur encouragement.

À tous et à toutes, un grand merci pour leur aide précieuse et leur soutien constant.

## Περίληψη

Η άνοδος της ψηφιακού γραμματισμού και του διαδικτύου έχει αρκετές επιπτώσεις στην καθημερινή ζωή των νέων στον 21ο αιώνα. Η παρούσα μελέτη εξετάζει τη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού στη διδασκαλία/εκμάθηση της Γαλλικής ως Ξένης Γλώσσας (FLE), εστιάζοντας στη συμβολή των ψηφιακών πολυτροπικών κειμένων στους μαθητές της γαλλικής γλώσσας. Στον σημερινό ψηφιακό κόσμο, η παραδοσιακή μορφή γραμματισμού δεν είναι πλέον αρκετή. Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν ψηφιακό γραμματισμό για να μπορέσουν να ασχοληθούν με το περιβάλλον της τεχνολογίας. Καθώς η λειτουργία των πολυτροπικών κειμένων υπερβαίνει την απλή μετάδοση πληροφοριών, το πρώτο ερώτημα της έρευνάς μας αφορά την αποτελεσματικότητα της χρήσης τους στην τάξη της γαλλικής γλώσσας, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού στους μαθητές. Θα εξετάσουμε εάν τα πολυτροπικά κείμενα βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν την ικανότητα να χρησιμοποιούν αποτελεσματικές στρατηγικές για την έρευνα στο διαδίκτυο και να αναλύουν, να επικρίνουν και να οργανώνουν αυτήν την έρευνα. Θα εξετάσουμε επίσης εάν τους βοηθούν να αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και τέλος εάν μπορούν να κατανοήσουν, να διαβάσουν και να παράγουν ένα πολυτροπικό κείμενο. Αυτά τα κείμενα περιλαμβάνουν διάφορους τρόπους επικοινωνίας που διευκολύνουν την κατανόηση της γλώσσας. Η δεύτερη ερώτησή μας βασίζεται επομένως στον αντίκτυπο αυτών των κειμένων στα κίνητρα των μαθητών για το μάθημα. Τέλος, θα εξετάσουμε εάν η χρήση πολυτροπικών κειμένων είναι αποτελεσματική για την ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας μεταξύ των μαθητών. Στη συνέχεια προχωράμε στη σύγκριση των αποτελεσμάτων της πρακτικής μας με αυτά που αναφέρουμε στο μέρος της βιβλιογραφικής μας έρευνας που το περιεχόμενο της αφορά τα αποτελέσματα ανάλογης έρευνας για τη συμβολή πολυτροπικών κειμένων. Έτσι θα δούμε αν τα ερευνητικά μας ερωτήματα έχουν επαληθευτεί και αν η έρευνά μας έχει ομοιότητες με προηγούμενες έρευνες. Για να λάβουμε τα αποτελέσματα αυτής της διαδικασίας προτείνουμε τη συμμετοχική παρατήρηση ως μεθοδολογία έρευνας.

## Λέξεις – Κλειδιά

Γραμματισμός- ψηφιακός γραμματισμός-πολυτροπικότητα-πολυτροπικά κείμενα- γαλλική γλώσσα

## **Resumé**

L'essor de la culture numérique et Internet a plusieurs effets sur la vie quotidienne des jeunes du 21<sup>e</sup> siècle. Cette étude examine l'importance de la littératie numérique dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère (FLE), en se concentrant sur l'apport des textes multimodaux numériques chez les apprenants.es de FLE. Dans le monde actuel où le numérique se trouve partout, la littératie traditionnelle ne suffit plus. Les apprenants.es doivent développer la littératie numérique pour être capable de se plonger dans l'environnement de la technologie. Comme leur fonction va plus loin de la simple transmission de l'information, la première question de notre recherche concerne l'efficacité de l'utilisation des textes multimodaux en classe de FLE sur le développement de la compétence de la littératie numérique chez les élèves. Nous examinons si ces textes aident les élèves à développer la capacité à utiliser des stratégies efficaces pour faire des recherches en ligne, à analyser, critiquer et organiser ces recherches. Nous examinons également s'ils les aident à développer les compétences nécessaires pour utiliser les outils numériques et enfin s'ils peuvent comprendre, lire et produire un document multimodal. Ces documents incluent plusieurs modes de communication qui facilitent la compréhension de la langue. Notre deuxième question se repose donc sur l'impact de ces textes à la motivation des élèves pour le cours de FLE. En dernier lieu nous examinons si l'utilisation des textes multimodaux est efficace pour développer la compétence linguistique chez les élèves. Nous procédons ensuite à comparer les résultats de notre pratique avec ceux que nous mentionnons dans la partie de notre recherche bibliographique dont le contenu concerne les résultats des recherches pareilles sur l'apport des documents multimodaux. De cette façon, nous voulons examiner si nos questions de recherche ont été vérifiées et si notre recherche présente des points communs avec des recherches antérieures. Pour obtenir les résultats de ce processus nous proposons comme méthodologie de recherche l'observation participante.

## **Mots clés**

Littératie- littératie numérique-multimodalité-textes multimodaux-FLE

## Table des matières

Rémerciements .....	iv
Περίληψη .....	v
Resumé.....	vi
Index des figures .....	viii
Liste des abréviations, sigles et acronymes .....	ix
Introduction .....	1
Partie théorique.....	3
Chapitre 1 .....	3
La littératie: définition .....	3
1.1. Les types de la littératie.....	4
1.1.1 La littératie fonctionnelle.....	4
1.1.2 La littératie critique .....	5
1.1.3 La littératie scolaire .....	5
1.1.4 La littératie sociale .....	6
1.1.5 La littératie numérique, Education aux Medias et à l'Information (EMI).....	7
1.1.6 La littératie visuelle .....	10
1.2. Le numérique en classe de FLE .....	11
1.3. Les outils numériques .....	13
Chapitre 2 : Les textes multimodaux.....	16
2.1. La multimodalité dans le contexte de l'enseignement .....	16
2.2. La nature des textes multimodaux .....	18
2.2.1. Le type des textes multimodaux et leur valeur éducative .....	19
2.3. Le modèle de cinq ressources de Hinrichsen et Coombs.....	22
Chapitre 3 : L'enseignement du français à travers l'écriture créative et les nouvelles technologies .....	25
3.1. L'écriture créative.....	25
3.2. L'écriture créative et les nouvelles technologies.....	26
Chapitre 4 : La revue de littérature.....	28
Partie II : La recherche .....	33
Chapitre 1 : Méthodologie de la recherche. ....	33
1.1. Outil de recherche : l'observation participante .....	33
1.2 Les scénarios pédagogiques.....	34
1.3. Déroulement de l'expérimentation .....	56
1.4. Analyse des données recoltées .....	66
1.5. Discussion .....	67
1.6. Difficultés rencontrées .....	68
1.7. Limites de la recherche et propositions.....	69
Conclusion .....	69
Références bibliographiques .....	71
Références bibliographiques grecques .....	79
Sitographies.....	81
Annexe A: « Les fiches de travail » .....	82
Annexe B : « Les travaux des élèves » .....	89

## Index des figures

<b>Figure 1 :CADRE DE RÉFÉRENCE DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE   REPRÉSENTATION GRAPHIQUE, 2019, p.12 .....</b>	<b>8</b>
---	----------

## Liste des abréviations, sigles et acronymes

CERCL	Cadre Européen de Référence pour les Langues
EMI	Education aux Médias et à l'Information
FLE	Français Langue Etrangère
IVLA	International Visual Litteracy Association
LITV	Littératie Visuelle
LITVE	Littératie Visuelle Numérique
NLG	New London Groupe
OCDE	Organisation de Coopération et de Développement Economiques
ONU	Organisation des Nations Unies
TIC	Technologies de l'Information et de la Communication
TICE	Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
ΙΕΠ	Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής

## Introduction

Dans le monde actuel, le numérique occupe une place prédominante. Les gens ont changé la façon dont ils s'informent, communiquent, s'expriment et s'instruisent. Par conséquent, la littératie numérique constitue une compétence très importante pour les adultes et surtout pour les jeunes qui grandissent dans cet environnement où la technologie se trouve partout. Ces changements ont également influencé le contexte scolaire en donnant de nouvelles perspectives à l'approche de l'enseignement/apprentissage et plus précisément à celui de la langue française qui est la cible de notre mémoire.

L'introduction des textes multimodaux numériques en classe de FLE répond à la nécessité de changer notre approche de l'enseignement/apprentissage de la langue. Ces documents qui combinent le texte, l'image et le son s'adaptent aux nouvelles habitudes de l'information, de la communication et de l'expression des jeunes. L'apparition des documents multimodaux et leur intégration dans le curriculum éducatif est déjà une réalité. On les utilise depuis plusieurs décennies bien qu'ils ne portent pas ce nom (Lebrun & Lacelle, 2012).

Dans cette étude nous voulons déterminer d'abord, si les documents multimodaux numériques en milieu scolaire constituent un support qui favorise le développement de la littératie numérique chez les apprenants.es. Ensuite nous voulons examiner si les textes multimodaux numériques suscitent l'intérêt des apprenants. Enfin cette étude vise à identifier si l'usage des textes multimodaux numériques en classe favorise le développement de la compétence linguistique chez les apprenants.es.

Afin de répondre à nos questions de recherche, nous essaierons d'abord de présenter un cadre théorique en nous concentrant sur plusieurs thèmes dont les différentes notions de la littératie, le rôle du numérique en classe, les outils et les applications numériques qui constituent un moyen indispensable pour la création numérique ainsi que les textes multimodaux et leur rôle dans la classe. Par la suite, nous traiterons de déterminer la relation entre l'écriture créative et la production numérique. Ensuite, nous étudierons les résultats des travaux de chercheurs qui concernent les textes multimodaux numériques et leur impact sur les élèves.

Dans la deuxième partie nous présenterons notre méthodologie de recherche, les scénarios pédagogiques que nous avons appliqués en classe pour réaliser notre expérimentation ainsi que les résultats de notre observation. Ensuite nous passerons à la comparaison des résultats de notre pratique avec ceux que nous avons mentionnés à la partie de notre recherche bibliographique. En dernier lieu, nous éclairerons les difficultés que nous avons rencontrées lors de notre expérimentation ainsi que les limites de notre étude.

## **Partie théorique**

### **Chapitre 1**

Dans cette partie théorique nous examinerons la notion de la littératie en tant qu'élément essentiel de l'alphabétisation d'un individu. Nous examinerons aussi les différents types de littératie qui ont une relation avec l'épanouissement d'une personne ainsi qu'avec son essor personnel, son instruction, son éducation. Ensuite nous verrons le rôle du numérique en classe de FLE et nous présenterons quelques outils numériques que nous avons utilisés pour l'élaboration de nos scénarios pédagogiques.

#### **La littératie: définition**

La notion de littératie, en anglais « literacy », a une histoire sémantique évolutive, remontant au latin « litteratus » (Fraenkel et Aïssatou, 2013). En 1958 Herbert Grundmann explique qu'avant le XIIe siècle, être "illiteratus" signifiait ne pas savoir lire, écrire ni parler latin, mais ce terme a évolué pour inclure ceux capables de lire dans la langue vulgaire sans maîtriser le latin. (Ibid.). Le fait que pendant une longue période, la notion de la littératie était conceptuellement liée à l'alphabétisation a eu pour conséquence que l'alphabétisation a pris un caractère statique. Une personne alphabétisée était considérée comme celle qui connaissait seulement l'écriture et la lecture. L'apprentissage de l'écriture et de la lecture était considéré comme le privilège exclusif de l'école. C'est pourquoi l'apprentissage de la lecture et de l'écriture était fondamentalement un processus technique (Galadomos, s.d.).

L'OCDE (2000, p.10) définit le terme de la littératie comme « l'aptitude à comprendre et à utiliser l'information écrite dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités ». Selon Mitsikopoulou (2001) la notion de la littératie concerne la capacité d'une personne à fonctionner efficacement dans différents environnements et situations de communication en utilisant des textes écrits et oraux, ainsi que des textes non linguistiques comme des images, des schémas, des cartes.

Dans la notion de la littératie sont inclus des objectifs sociaux et idéologiques, car la littératie est un ensemble de positions idéologiques non seulement sur l'alphabétisation en

soi, mais aussi sur son point de connexion avec la vie sociale, ainsi que sur son rôle dans la construction de la vie sociale et de la réalité (Baynham 2002 cité dans Mavraganis ,2021).

L'avènement des technologies a profondément transformé nos habitudes de lecture et d'écriture, engendrant de nouveaux genres textuels liés à la communication via les technologies (Dezutter, Thonard et Eid, 2014 cités dans Dezutter & Lépine, 2020, p.7). Dans l'ère numérique, les textes deviennent de plus en plus multimodaux (Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012 cités dans Dezutter & Lépine, 2020, p.7), mêlant texte écrit, images fixes ou animées, et son.

Mitsikopoulou (2001) précise que la question des compétences et aptitudes requises pour qu'un individu soit considéré comme alphabétisé dans une société donnée est complexe. Elle souligne que ces exigences peuvent varier d'une société à l'autre et évoluer dans le temps en raison des changements constants dans les modes de communication. Cependant, elle met en évidence le rôle fondamental de la littératie dans la reconnaissance sociale, tandis que son absence, en particulier l'analphabétisme, peut entraîner une stigmatisation sociale. En outre, elle évoque les débats intenses sur la nature politique et sociale de la littératie, notamment sur les types de compétences exigées et offertes aux citoyens par le système éducatif d'un pays.

À travers la revue de littérature, nous observons une tentative de la subdivision de la littératie en catégories spécifiques comme la littératie visuelle, scolaire, sociale, informationnelle, technologique, numérique, fonctionnelle, critique et médiatiques.

## **1.1. Les types de la littératie.**

### **1.1.1 La littératie fonctionnelle**

L'UNESCO (2006) adopte la définition que le même Organisme a donné en 1978 pour la littératie fonctionnelle et la caractérise comme la capacité à lire, écrire et compter pour le fonctionnement efficace de son groupe et de sa communauté et pour le développement de l'individu et de la communauté (Unicef, 2006, p.31).

La littératie fonctionnelle est bien plus que la simple capacité de lire et d'écrire. La littératie fonctionnelle offre aux individus les outils nécessaires pour s'adapter à la société et à

naviguer dans un monde imprégné de textes, de situations et de communications diverses. La littératie fonctionnelle franchit les frontières de la salle de classe pour influencer tous les aspects de la vie quotidienne. Il s'agit d'une littératie mesurable et quantitative (Mitsikopoulou, 2001).

### **1.1.2 La littératie critique**

Le concept de littératie critique a commencé à être utilisé de manière systématique dans l'enseignement des langues dès le début des années 1990, bien que ses fondements théoriques remontent déjà à la pédagogie critique de Freire dans les années 1960. Son influence et sa diffusion sont telles que depuis le milieu des années 1990, la plupart des courants pédagogiques soutiennent qu'ils évoluent également vers la direction de la littératie critique (Koutsoyannis, s.d.).

Le but de la littératie critique est de sensibiliser les individus aux fonctions des formes dominantes de littératie ainsi qu'à développer leur pensée critique (Mitsikopoulou, 2001). La littératie critique met l'accent sur les objectifs sociaux et les contextes qu'elle ne considère pas comme acquis. Elle les soumet à une analyse critique qu'il considère comme faisant partie intégrante du processus éducatif (Katsarou, s.d.) Ainsi, la littératie critique est-elle liée à l'émancipation, selon P. Freire. Pour lui, l'objectif principal de l'alphabétisation est de donner aux individus les moyens de devenir des observateurs actifs de leur environnement social, les libérant ainsi (Freire & Macedo, 1987 cités dans Katsarou, s.d.). La pensée critique et l'engagement social sont les deux éléments essentiels de la littératie critique (ibid.).

Bien que la littératie critique soit souvent discutée comme une approche homogène dans l'éducation linguistique, en réalité, il s'agit d'une toile de fond de différentes traditions épistémologiques, tendances éducatives et principes pédagogiques (Kollyropoulou, 2021-2022).

### **1.1.3 La littératie scolaire**

La littératie scolaire est généralement liée à l'enseignement de la lecture et de l'écriture, à l'acquisition des compétences cognitives telles que le développement du raisonnement, la

maîtrise des règles grammaticales, la gestion des concepts abstraits et des questions hypothétiques ainsi qu'au développement des compétences communicationnelles et d'autres compétences intellectuelles (Mitsikopoulou, 2001).

Les enfants adoptent et développent dès l'âge précoce des compétences en alphabétisation principalement à travers leur environnement familial. Ils apprennent donc à interagir avec les gens (Cope & Kalantzis, 2000, pp. 121-122 cité dans Tzifopoulos, 2014, p.28). En entrant au milieu scolaire ils ont déjà développé assez de compétences. Les connaissances et les compétences acquises ne sont pas les mêmes pour les enfants étant donné que chacun vient d'un milieu familial différent. Ils n'ont pas tous les enfants les mêmes occasions et les mêmes influences cognitives et sentimentales. Nous constatons donc des inégalités éducatives, car les enfants issus de milieux socialement défavorisés maîtrisant un code linguistique limité, présentent des retards linguistiques et manquent de compétences en alphabétisation scolaire (Bernstein, 1979 cité dans Tzifopoulos, 2014, p.28).

L'environnement scolaire est considéré comme une communauté d'alphabétisation où les élèves ne doivent pas apprendre seulement à maîtriser une langue. Ils doivent aussi comprendre les sens qui sont structurés par les différents genres de documents que l'on utilise en classe ainsi que par les interactions que ces documents peuvent produire (Kostouli, s.d, p.8). Il est important de souligner que la forme même de la littératie scolaire évolue, car les besoins sociaux changent à un rythme rapide. (Mitsikopoulou, 2001). L'intégration des nouvelles technologies dans la vie moderne demande le développement chez les élèves d'autres types de compétences. La communauté pédagogique a introduit les dernières années ces technologies en classe dans le but de renouveler les pratiques pédagogiques. Comme le soulignent Aronowitz & DiFazio (1994), l'introduction de ces nouvelles formes d'alphabétisation a entraîné des changements significatifs dans la compréhension même de l'alphabétisation scolaire, telle qu'elle était abordée jusqu'à récemment (Aronowitz & DiFazio ,1994 cité dans Mitsikopoulou, 2001).

#### **1.1.4 La littératie sociale**

La littératie comme pratique sociale est liée aux pratiques de l'écrit. Il s'agit des manières communes auxquelles les individus recourent quand ils utilisent le langage écrit dans leur vie quotidienne (Barton et Hamilton, 2010). Mitsikopoulou (2001) considère, elle aussi, que

la capacité à lire, comprendre ou écrire un texte est le résultat des pratiques sociales et historiques, en lien avec l'accès de chacun à des milieux sociaux spécifiques où différents types de textes sont rencontrés. Au sein des institutions sociales, où les individus interagissent selon leurs intérêts et besoins personnels, sociaux et professionnels, les membres de la société acquièrent des compétences sociales et explorent divers genres de textes. Cette connaissance est mobilisée lors de la lecture, favorisant une meilleure compréhension du texte. Grâce au système éducatif, les jeunes entrent en contact avec les institutions sociales et les différentes formes de littératie. Leur accès à des milieux sociaux spécifiques et leurs expériences sociales différentes contribuent à former leur identité sociale, ce qui facilite la compréhension des différents discours et types de textes. Pour qu'une personne puisse produire ou comprendre les différents types de textes et de discours, elle doit connaître la manière dont les textes sont produits et diffusés ainsi que l'approche à suivre à chaque genre des textes. Pour atteindre cet objectif, il est nécessaire de développer différents types de littératie ainsi que de produire différents types de textes, qu'ils soient unimodaux ou multimodaux. (Mitsikopoulou, 2001).

### **1.1.5 La littératie numérique, Education aux Medias et à l'Information (EMI)**

La littératie numérique est devenue une compétence essentielle dans le monde moderne, où la technologie a envahi presque dans tous les aspects de notre vie. Dans le Cadre de Référence pour la compétence numérique du Ministère de l'Education et de l'enseignement supérieure canadienne (2019, p.31) la littératie numérique est définie comme :

*« L'ensemble des connaissances et compétences permettant à une personne d'utiliser, de comprendre, d'évaluer, de s'engager et de créer dans un contexte numérique et, d'une façon plus générale, celles lui permettant de participer à la société. Conséquemment, la littératie numérique ne se limite pas au savoir technologique. Elle comprend aussi de nombreuses pratiques éthiques et sociales qui s'installent au quotidien, dans nos milieux de travail et d'apprentissage, dans nos loisirs et dans nos activités de tous les jours ».*



Figure 1 :CADRE DE RÉFÉRENCE DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE | REPRÉSENTATION GRAPHIQUE, 2019, p.12

Les enfants qui viennent au milieu scolaire sont, selon Prensky (2001), des « digital natives », en français des « natifs numériques ». Ils savent utiliser dès leur petit âge les téléphones portables, les tablettes et les ordinateurs. Ils peuvent écrire et envoyer facilement des textos, avoir accès à plusieurs applications et interagir dans divers réseaux sociaux. L'éducation a un rôle important à jouer dans le développement de la littératie numérique. Les programmes scolaires doivent intégrer des cours qui enseignent aux élèves non seulement comment utiliser les technologies, mais aussi comment les comprendre et les critiquer de manière réfléchie. De plus les élèves apprennent à respecter les lois et les règlements qui portent sur le numérique. Ils apprennent aussi à interagir et à utiliser des outils numériques collaboratifs pour réaliser des tâches et des projets créatifs en commun. Ils acquièrent aussi la compétence de mobiliser différentes ressources pour résoudre des problèmes et ils ont la possibilité d'évaluer leur travail tout au long du processus (Gouvernement du Québec ,2019).

Ollivier (2018, p.9) précise que la littératie numérique est le résultat de la relation de la littératie technologique, de la littératie de la construction de sens et de la littératie de l'interaction. Selon Ollivier (2018, p.10) la littératie technologique est la capacité « à identifier des outils et des ressources numériques (appareil, logiciel, application...) et à savoir les utiliser ». Le rôle de l'enseignant est de montrer aux apprenants à utiliser de la meilleure façon les outils et les ressources numériques pour répondre chaque fois aux besoins demandés. Quant à la littératie de l'interaction, Ollivier (2018) considère qu'elle est la capacité de l'individu à agir et à interagir de façon efficace et approprié en utilisant les moyens technologiques qui a à sa disposition. En ce qui concerne la littératie de construction de sens, il note que nous y intégrons la littératie informationnelle, mais aussi la littératie des médias et du visuel.

Le Deuff (2014) considère que la littératie informationnelle est intégrée dans le cadre plus large de la littératie numérique. Les élèves ainsi que tous les citoyens sont aujourd'hui des utilisateurs autonomes face à l'information. Ils cherchent, consomment, partagent et même créent du contenu, surtout dans les nouveaux médias (Peters & Gervais ,2016). Selon Le Deuff (2012) la littératie informationnelle est l'éducation aux médias se trouvent autour du concept de la littératie numérique.

La littératie médiatique et l'éducation aux médias sont nées au milieu du XXe siècle. Plusieurs débats ont eu lieu sur le sujet des mass media et leur valeur éducative. Ces débats ont apporté des changements à la conception de l'éducation (Kubey, 2001 cité dans Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012). La littératie médiatique, telle que définie par Fastrez et de Smedt (2013), se réfère à la compétence des individus à appréhender, analyser et évaluer de manière critique les médias sous leurs diverses formes. Cette compétence va au-delà de la simple réception passive des contenus médiatiques, impliquant plutôt une pensée critique et une conscience développée des processus de production, de diffusion et de réception de l'information. Une personne compétente en littératie médiatique est capable à déchiffrer et à interpréter les messages véhiculés à travers divers médias, qu'il s'agisse de textes, d'images, de vidéos ou d'éléments interactifs, comme le soulignent aussi Lebrun, Lacelle et Boutin (2012). Elle est habile même à produire de différents types de médias imprimés ou électroniques.

Piette (2007) établit une distinction entre l'éducation aux médias et l'éducation par les médias. L'éducation par les médias se réfère à l'utilisation de divers médias tels que les films, les affiches, les spots publicitaires, les émissions de télévision ou de radio dans le cadre de l'enseignement. En revanche, l'éducation aux médias se concentre sur l'analyse des médias, en examinant la construction et la diffusion des productions médiatiques ainsi que leurs impacts sur le public.

Il est certain que dans le milieu scolaire et pour des buts éducatifs les élèves sont confrontés à ces deux fonctionnements des médias. Premièrement dans l'enseignement de la langue française nous utilisons comme support les medias. Deuxièmement les élèves doivent apprendre à maîtriser d'une façon critique ces médias, décoder et analyser leurs composantes principales comme le message émis, le producteur de chaque type des médias, le public auquel s'adresse le message ainsi que leurs éléments technologiques (ibid.2007).

### **1.1.6 La littératie visuelle**

L'image constitue un moyen d'apprentissage dès l'âge le plus précoce des enfants. C'est par l'image des albums ou de la télé qu'ils se socialisent et développent leurs capacités affectives. Quand les enfants entrent dans le milieu scolaire c'est aussi à l'image qu'ils ont accès. L'école d'aujourd'hui donne une grande importance au décodage et l'encodage de l'image, selon des normes qui doivent tant à la tradition qu'à l'émergence des nouvelles technologiques numériques (Lebrun, 2015).

La notion de la littératie visuelle (visual literacy) a été conçue aux Etats-Unis en 1969. Toutefois la première mention de la littératie visuelle est due à John Debes, fondateur de l'International Visual Literacy Association (IVLA) dans un article publié en 1968. Elle est définie comme la capacité à comprendre, interpréter, évaluer, utiliser et créer l'image et les medias visuels (Meyer, J.P., 2014).

Selon Debes (1969) la littératie visuelle fait référence à un ensemble de compétences visuelles qu'un être humain peut développer en voyant et en même temps en possédant et en intégrant d'autres expériences sensorielles.

De nos jours à cause de la multiplication des environnements numériques la notion de la littératie visuelle (LITV) définie comme l'habileté de la compréhension et de la production relative à l'information visuelle d'origine a été remplacée par la notion de la littératie

visuelle numérique (LITVN) (Morgan Spalter et van Dam, 2008 cités dans Lebrun, 2015). Morgan Spalter et van Dam croient que la LITVN développe la capacité « d'évaluer de façon critique le matériel visuel numérique, en deux ou trois dimensions, fixe ou animé, de prendre des décisions sur la base de représentations visuelles numériques de données ou d'idées et d'utiliser l'ordinateur pour communiquer visuellement » (Lebrun, 2015, p.13). Dans un monde où les informations sont de plus en plus communiquées à travers des images, des infographies et des vidéos, la capacité à lire et à interpréter visuellement est très importante.

## 1.2. Le numérique en classe de FLE

De nos jours les jeunes sont de plus en plus orientés vers le numérique et cela nous montre les nouveaux changements socioculturels du monde. L'utilisation de l'expression « ère numérique » décrit la société de l'information qui est connectée grâce à la puissance des réseaux sociaux (Lebrun & Lacelle, 2014). Ces changements ont un impact même dans le milieu scolaire. Avec l'avènement des nouvelles technologies, les enseignants ont à leur disposition un éventail d'outils numériques qui peuvent transformer radicalement l'expérience des élèves. Selon Mangenot (2000, p.4), « l'intégration, c'est quand l'outil informatique est mis avec efficacité au service des apprentissages ». L'auteur précise que l'efficacité présuppose qu'il y ait un gain en termes de temps d'apprentissage supplémentaire, de réduction de la taille des groupes, d'activité plus grande de chaque apprenant, d'appropriation meilleure et de motivation.

Dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), le numérique occupe une place de plus en plus prépondérante. Tout d'abord, le numérique permet de diversifier les supports pédagogiques. Les élèves peuvent ainsi accéder à une multitude de ressources en ligne telles que des vidéos, des podcasts, des jeux interactifs, des exercices en ligne, des applications mobiles. Cette variété de supports permet de répondre aux différents styles des élèves et de personnaliser l'apprentissage. Dans la classe il y a des élèves qui ont de plus en plus de difficultés cognitives, comportementales, sociales et affectives. Grâce à des outils numériques, les enseignants peuvent leur proposer des activités adaptées à leur niveau et à leurs besoins spécifiques (Harnane, 2021). Cette individualisation de l'enseignement

contribue à maximiser l'efficacité de l'apprentissage et à garantir la réussite de tous les élèves, quel que soit leur niveau initial.

En outre, le numérique facilite la communication en classe. Les plateformes de visioconférence, les forums en ligne et les réseaux sociaux offrent aux élèves la possibilité de pratiquer la langue en dehors des heures de cours, que ce soit en échangeant avec leurs camarades ou en interagissant avec des locuteurs natifs. Cette pratique régulière de la langue dans un contexte authentique favorise le développement des compétences linguistiques. Plusieurs chercheurs (Black, 2005, 2006, 2008 ; Kramsch, A 'Ness, & Lam, 2000 ; Ollivier, 2009 ; Pastfield-Neofitou, 2001 ; Sykes, Oskoz, & Thorne, 2008 ; Yi, 2007, 2008 cités dans Ollivier, 2014) présentent les avantages incontestables de la participation informelle des apprenants à des sites participatifs. Leurs études ont aussi montré que grâce aux activités des apprenants sur ces sites, ils gagnent aussi en confiance quant à leurs capacités linguistiques ainsi qu'ils développent des stratégies métacognitives (Ollivier, 2014).

Il est incontestable que les technologies numériques offrent la possibilité d'agir ensemble à distance. Il existe de nombreuses possibilités en ce qui concerne l'atteinte des objectifs d'apprentissage des langues. Cela peut varier en fonction du contexte, qu'il s'agisse d'un projet international au sein d'une institution formelle ou de jeux en ligne auxquels les individus participent de manière informelle mais qui peuvent être utilisés ensuite en groupe à des fins éducatives (Thorne & Reinhardt, 2008 cités dans Demaizière & Grosbois, 2014). Dans son ouvrage "Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines", le neuroscientifique Stanislas Dehaene (cité dans Tensorer, 2021) identifie quatre piliers fondamentaux de l'apprentissage : l'attention, l'engagement actif, le feedback ou retour sur erreur, et la consolidation. L'intégration du numérique dans les activités d'apprentissage peut considérablement soutenir ces aspects. En effet, les logiciels éducatifs ont la capacité de captiver l'attention des élèves en proposant des interfaces interactives et attrayantes. De plus, ils favorisent un engagement actif en offrant des environnements d'apprentissage dynamiques où les élèves sont constamment sollicités. Le feedback immédiat, une composante essentielle selon Dehaene (ibid.), est également facilité par les outils numériques, permettant aux élèves de recevoir des retours sur leurs erreurs instantanément, et ce, aussi souvent que nécessaire. Enfin, grâce à leur nature automatisée, les logiciels peuvent répéter les exercices à l'infini, sans jugement ni limitation de nombre d'élèves ce qui favorise la consolidation des apprentissages sur le long terme.

Enfin, le numérique offre des opportunités d'immersion virtuelle dans la langue et la culture françaises. Les élèves peuvent explorer des environnements virtuels francophones, visiter des musées en ligne, assister à des spectacles. Cette immersion virtuelle permet aux élèves de développer leur compréhension de la langue et de la culture de manière authentique et interactive.

### 1.3. Les outils numériques

Les TICE, abréviation de Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement, représentent l'intégration des outils informatiques et d'Internet dans le contexte éducatif. Elles visent à encourager l'utilisation de ces technologies au sein des écoles. Dans le domaine de l'éducation numérique, l'acronyme TIC est étendu d'un E pour mettre en évidence l'introduction du numérique ainsi que des méthodes spécifiques adaptées à l'enseignement et à l'apprentissage (Sara & Nadia, 2019).

Dans le « Dictionnaire pratique de didactique du FLE », Jean-Pierre Robert décrit :

*« Les TICE regroupent, pour des fins d'enseignement ou d'apprentissage un ensemble de savoirs, de méthodes et d'outils conçus et utilisés pour produire, entreposer, classer, retrouver et lire des documents écrits, sonores et visuels ainsi que pour échanger ces documents entre interlocuteurs, en temps réel ou différé. (...) ».* (Robert.J P, 2008 : Dictionnaire pratique de didactique du FLE, p. 198.cité dans Sara & Nadia, 2019, p.58)

De cette définition nous comprenons que les outils numériques pédagogiques qui représentent un vaste ensemble de ressources et de technologies sont utilisés dans l'enseignement pour faciliter l'apprentissage des élèves. Ces outils peuvent être classés en plusieurs types, chacun offrant des fonctionnalités spécifiques et répondant à des besoins éducatifs particuliers.

Tout d'abord, les plateformes d'apprentissage en ligne sont des outils numériques qui permettent d'apprendre en distance. Elles offrent aux enseignants la possibilité de créer des cours en ligne interactifs, de distribuer des ressources aux élèves, de suivre leur progression et de leur fournir des feedbacks.

Des plateformes comme Moodle, Google Classroom, permettent de centraliser les activités pédagogiques et d'encourager la collaboration entre les élèves. Les enseignants et les élèves grecs ont à leur disposition les plateformes éducatifs E-class et E-me.

Ensuite, les applications et logiciels éducatifs constituent un autre type d'outils numériques qui peuvent être utilisés dans une classe traditionnelle en complément des cours, ou en distance. Par exemple, Duolingo est une application populaire pour l'apprentissage des langues étrangères. Il y a aussi des outils numériques qui sont utilisés par les enseignants pour créer des activités en ligne comme « Learningsapps », « Wordwall », « Liveworksheets ».

Les ressources multimédias, telles que les vidéos, les podcasts, les images interactives représentent également un type d'outils numériques précieux en classe. Ces ressources permettent de rendre les concepts abstraits plus concrets, de susciter l'intérêt des élèves et de faciliter la compréhension des notions complexes. Par exemple, des vidéos éducatives sur You Tube ou des podcasts sur des sujets spécifiques peuvent enrichir les cours traditionnels. Dans le cadre de ce mémoire, il est pertinent d'explorer les dynamiques contemporaines de l'apprentissage et de la création pédagogique à travers l'utilisation d'outils numériques. Les élèves, acteurs essentiels de cette démarche, ont embrassé diverses plateformes en ligne pour donner forme à leurs idées et exprimer leur compréhension des concepts étudiés.

L'intégration d'applications telles que « Postermywall » et « Powtoon » témoigne de l'évolution des pratiques éducatives vers des formats multimédias interactifs. Ces outils offrent aux apprenants la possibilité de dépasser les limites des supports traditionnels en combinant texte, image et animation pour communiquer de manière engageante et efficace. De même, l'exploration de plateformes comme « Voice thread », souligne l'importance croissante de l'interaction et de la collaboration dans le processus éducatif. En permettant aux élèves de créer une présentation interactive et de partager les résultats de leurs recherches sur Internet dans le but d'organiser un voyage à Nice, ces technologies favorisent un environnement d'apprentissage dynamique et participatif.

Enfin, l'utilisation de « Word Art » pour la création de nuages de mots met en lumière l'aspect ludique et créatif de l'apprentissage numérique. En manipulant visuellement les concepts clés et en explorant les relations sémantiques à travers des représentations

graphiques, les élèves peuvent approfondir leur compréhension et exprimer leur pensée de manière innovante.

Les outils de collaboration en ligne sont également très utiles pour encourager l'interaction entre les élèves et favoriser le travail collectif. Les tableaux blancs virtuels, les outils de partage de documents en ligne, les forums de discussion, et les espaces de travail collaboratif permettent aux élèves de travailler ensemble même à distance. Des outils comme « Padlet », « Google Docs », sont largement utilisés à cet effet.

Enfin, les jeux éducatifs représentent un type d'outils numériques qui peuvent rendre l'apprentissage plus ludique et engageant pour les élèves. Les jeux numériques comme « Kahoot », « Quizziz », « Agora Quiz » utilisent des mécanismes de jeu pour renforcer les connaissances et les compétences des élèves de manière amusante et interactive.

Pour choisir les outils numériques les plus adaptés à leurs besoins, les enseignants doivent prendre en compte plusieurs facteurs. Tout d'abord, ils doivent évaluer les objectifs pédagogiques qu'ils souhaitent atteindre et choisir les outils qui correspondent le mieux à ces objectifs. Ensuite, ils doivent tenir compte des besoins spécifiques de leurs élèves, tels que leur niveau de compétence numérique, leurs intérêts et leurs styles d'apprentissage. Enfin, ils doivent également prendre en considération la disponibilité des ressources et des technologies dans leur environnement scolaire.<sup>1</sup>

En conclusion, les outils numériques pédagogiques offrent une multitude de possibilités pour enrichir l'enseignement et faciliter l'apprentissage des élèves. En choisissant les outils les plus appropriés en fonction de leurs objectifs pédagogiques et des besoins de leurs élèves, les enseignants peuvent créer des expériences d'apprentissage plus engageantes, interactives et efficaces.

---

<sup>1</sup> <https://axelor.com/fr/outils-numeriques-pedagogiques/> consulté le 10 mai 2024

## Chapitre 2 : Les textes multimodaux

Dans le contexte actuel de l'enseignement, la multimodalité s'impose comme une composante clé de la pédagogie moderne, bouleversant les approches traditionnelles axées principalement sur le texte imprimé. Dans ce chapitre nous allons nous référer à la multimodalité dans le contexte de l'enseignement. Dans un deuxième temps nous allons essayer de présenter la nature et le type des textes multimodaux numériques ainsi que leurs avantages dans la classe de FLE. Enfin nous allons définir le modèle de cinq ressources proposé par Hinrichen et Coombs (2013).

### 2.1. La multimodalité dans le contexte de l'enseignement

La notion de multimodalité, telle qu'elle est conceptualisée par Kress (2010), renvoie à l'intégration de plusieurs modes sémiotiques dans la communication, chaque mode jouant un rôle distinct dans la production et l'interprétation du sens. Dans le contexte éducatif, les documents multimodaux offrent une approche diversifiée de la communication où l'image, le son, le texte et d'autres modes se complètent, enrichissant ainsi le processus d'apprentissage. A cet égard la multimodalité n'est pas seulement une pratique émergente liée aux avancées technologiques, mais un paradigme qui reconfigure la manière dont les apprenants interagissent avec les savoirs.

Cope & Kalantzis (2000) cités dans Dagenais (2012) signalent que l'utilisation de divers outils d'expression dans l'apprentissage exige que les apprenants développent de nouvelles compétences de littératie. Selon cette approche, les apprenants doivent être non seulement exposés à ces documents, mais aussi être capables de comprendre les dynamiques de pouvoir, de représentation et d'interprétation qui sous-tendent les sources d'information qu'ils utilisent. (Cunningham et al. 2000 cités dans Dagenais ,2012). Par conséquent, maîtriser la multimodalité nécessite de savoir naviguer entre différents médias tout en étant capable d'analyser les messages implicites véhiculés à travers ces divers modes.

Dans ce cadre, la littératie médiatique multimodale, telle que proposée par Lebrun et Lacelle (2012), devient une composante essentielle du curriculum éducatif. Ces auteurs mettent en avant l'importance du développement chez les apprenants d'une compétence multimodale qui repose sur la capacité de la lecture et de la communication en combinant d'une façon

adéquate le texte, l'image, le son sur des supports médiatiques différents. Selon Lebrun et Lacelle (2012, p.7) cette compétence demande la combinaison de la lecture d'au moins deux modes, par exemple image et texte. Elle présuppose aussi d'autres compétences cachées comme la compétence cognitive, affective, pragmatique, sémiotique et textuelle. Les auteurs expliquent que la compétence cognitive demande à l'apprenant.e l'éveil de l'habileté à distinguer l'implicite tandis que la compétence affective repose sur un investissement émotionnel. Pour le développement de la compétence pragmatique l'apprenant.e distingue le contexte de production ou réception d'un document. Quand nous nous référons à la compétence sémiotique, nous supposons la reconnaissance des thèmes et des symboles. La compétence textuelle est définie comme l'habileté de reconnaissance, d'analyse, et d'utilisation des éléments linguistiques d'un texte ou des éléments sémiotiques d'une image ou même des codes spécifiques à la lecture et à la production en hypertexte. A la suite de ces constatations, il serait utile de mentionner qu'un apprenant.e ne doit pas seulement utiliser passivement des contenus multimodaux, mais en devenir un producteur actif, capable de comprendre les mécanismes de création du sens.

Kress (2003) cité dans Lebrun et al. (2012) a examiné les divers systèmes sémiotiques présentés dans les textes multimodaux et les processus spécifiques de construction de sens associés à ces textes. Selon lui, il est très important de se pencher sur la façon de créer en classe des expériences d'apprentissage qui intègrent la littératie traditionnelle avec les nouvelles formes de littératies. Cela inclut le développement de dispositifs pédagogiques innovants utilisant des outils comme les sites Web, les blogs les bandes dessinées, la production des vidéos, les jeux vidéo par exemple pour enrichir les curriculums actuels. Ces outils s'avèrent très efficaces pour aider les apprenants à acquérir des compétences sémiotiques, comme la capacité à identifier ou à créer des messages médiatiques qui utilisent à la fois des codes textuels et visuels. (Lebrun et al. ,2012)

Dans le but d'évaluer l'influence de ces changements technologiques et de la mondialisation à l'éducation, un groupe de dix chercheurs, éducateurs et visionnaires en 1994 à New London dans le New Hampshire, aux États-Unis, a développé la notion de *multilittératies*. D'après le New London Group (NLG), une pédagogie basée sur les multilittératies valorise et promeut une grande diversité de perspectives et d'outils linguistiques, culturels, communicatifs et technologiques. Ces approches visent à mieux préparer les élèves à s'adapter à un monde en constante évolution (Cazden et al. , 1996). Le New London Group soutient qu'un nouvel ordre culturel, institutionnel et global est

désormais confronté à une multitude de formes de communication et de médias numériques. En conséquence, le rôle de la langue en tant que principal mode de signification doit être repensé. Ils soutiennent aussi qu'il y a de différents modes de significations : linguistiques, audio, gestuelles, spatiales et multimodales. Dans la société du XXI<sup>e</sup> siècle, parmi ces significations, la multimodalité est la plus importante, car elle est définie comme la relation dynamique entre tous les autres modes (Bazinet, 2020).

En conclusion, la multimodalité dans le cadre éducatif s'impose comme un objet de réflexion épistémologique majeur, redéfinissant la manière dont l'information est perçue, produite et interprétée. Le défi actuel réside dans l'adaptation des outils pédagogiques à cette nouvelle réalité ainsi que dans la formation d'enseignants et d'apprenants capables de naviguer entre les différents modes de communication contemporains de manière qui favorise le développement de la compétence multimodale. Dans ce but, les dernières années la Ministère de l'Education en Grèce organise des séminaires sur « la formation des enseignants pour l'exploitation et l'application des technologies numériques dans la pratique didactique ».

## **2.2. La nature des textes multimodaux**

Un document médiatique multimodal se caractérise par l'intégration de divers modes d'expression tels que l'imprimé, l'audiovisuel, la téléphonie et l'ordinateur. Il apparaît ainsi une prépondérance du document numérique, que l'on retrouve sur une multitude de supports comme l'ordinateur, le smartphone, la télévision ou encore la tablette. Ce type de document se compose de multiples éléments, incluant des images, du texte, des hyperliens ainsi que des éléments sonores. De manière générale, lorsqu'il est question d'un document multimodal, il s'agit d'un texte combinant au moins deux modes d'expression distincts (par exemple, image et son, texte et image). Ce type de document se différencie du document « monomodal », qui repose exclusivement sur un seul mode d'expression, tel que le texte, l'image ou le son (Lebrun & Lacelle, 2012).

### 2.2.1. Le type des textes multimodaux et leur valeur éducative.

Les documents multimodaux en classe ont fait leur apparition il y a plusieurs décennies bien qu'ils ne portaient pas le nom (Lebrun & Lacelle, 2012). Les dernières années grâce à l'essor de l'équipement technique à l'école, les documents multimodaux numériques trouvent leur place en classe de langue étrangère en stimulant l'intérêt des apprenants et en leur donnant une motivation à l'apprentissage de la langue.

Pour l'apprentissage de la langue française un enseignant.e peut utiliser plusieurs types de textes multimodaux numériques. En essayant de présenter quelques types de ces textes nous pouvons d'abord nous référer aux **dessins animés** qui ne constituent pas seulement un moyen de divertissement pour les enfants. Grâce à l'association des différents éléments comme le son, l'image, les voix et le mouvement, les dessins animés peuvent aider les apprenants à comprendre l'histoire, mémoriser des mots et des expressions qu'ils peuvent réutiliser quand ils prennent la parole (Mekkaoui et al. ,2020). A ce titre, les dessins animés peuvent aider les apprenants à enrichir leur vocabulaire, améliorer la compréhension auditive et même les aider à acquérir de nouvelles structures grammaticales. Ils contribuent aussi à l'acquisition des éléments culturels.<sup>2</sup>

Les films constituent un autre type d'outils multimodaux dont le son et l'image y intégrés peuvent sensibiliser les élèves à divers thématiques comme l'éducation, les sciences, l'environnement, la société et d'autres. Une enquête d'opinion réalisée en 2011 indiquait que 98 % des enseignants interrogés au Royaume-Uni estimaient que « *le cinéma était un outil pédagogique utile* » et que tous convenaient qu' « *exposer les enfants à une grande variété de films les aidait à mieux comprendre le monde et les autres cultures* »<sup>3</sup>. Karlsen (2024) dans son mémoire se réfère à l'article de Canan Kardağ intitulé "*L'exploitation des films français dans l'enseignement des compétences orales en FLE*" (2009), où l'auteur souligne que l'intégration des films en français dans l'apprentissage du FLE offre aux apprenants une expérience enrichissante. En effet, cela leur permet d'être exposés à divers accents francophones, de prendre conscience des différents registres linguistiques, de mieux comprendre les caractéristiques prosodiques ainsi que les spécificités de la langue parlée.

---

<sup>2</sup> <https://talkpal.ai/fr/comment-les-dessins-animes-influencent-lapprentissage-linguistique-des-enfants/> consulté le 20 septembre 2024

<sup>3</sup> <https://www.unesco.org/fr/articles/faire-evoluer-les-idees-au-fil-des-images-le-cinema-au-service-de-leducation-la-paix>) consulté le 20 septembre 2024

De plus, les films favorisent le contact avec des interactions langagières et facilitent l'identification des éléments contextuels dans les situations de communication (Kardağ, 2009, p. 123 cité dans Karlsen, 2024). Pour les mêmes fins éducatives nous pouvons utiliser **les web-séries, les bandes annonces de films et les courts-métrages.**

Une autre catégorie des textes multimodaux sont les différents types **d'émissions radiophoniques**. Dans l'enseignement d'une langue étrangère la radio joue un rôle important comme elle constitue une source de documents sonores authentiques et elle permet de réaliser des exercices de compréhension orale. La radio se distingue comme un puissant vecteur de culture, offrant également une immense richesse : la langue orale. En diffusant des contenus audios, elle reflète les évolutions de la langue parlée, les particularités régionales et les habitudes linguistiques. Cela est une ressource précieuse non seulement pour les linguistes, mais aussi pour les apprenants, qui peuvent ainsi se familiariser facilement avec la langue parlée en France et dans l'ensemble du monde francophone (Lupi, 2009, p. 2). Selon Badau (2008) cité dans Lupi (2009, pp.2-3) :

*« Les documents sonores permettent d'améliorer la compréhension orale, la concentration des apprenants et leur appréhension de la réalité médiatique de la langue, en les mettant en contact avec les accents, les voix, les rythmes et les registres de langue de façon irremplaçable. En raison de sa nature, la radio peut avoir un côté affectif fort et favorise l'imagination ce qui donne lieu à de nombreuses activités. Elle permet de plus l'accès à d'autres sources d'informations, à d'autres rythmes et se renouvelle sans cesse ».*

**Les actualités télévisées** (le journal télévisé, les reportages, les interviews) sont souvent perçues comme les plus accessibles pour un apprenant en langue, car elles présentent des informations diffusées par les médias du monde entier. Leur structure respecte des normes d'écriture internationalement reconnues, tout en étant adaptée aux spécificités culturelles nationales. Ce format télévisuel est identifiable même lorsque l'on ne comprend pas bien la langue, grâce à leurs caractéristiques distinctives : un présentateur, des titres, de brefs reportages, des correspondants dans divers endroits du globe, ainsi qu'un ton sérieux et un cadrage spécifique, créant un rituel solennel pour la transmission des informations. Elles ont aussi une durée limitée de deux minutes, une variété des thèmes et des éléments qui facilitent la compréhension en classe (Compte, 2001, p.2). **Les émissions télévisées**, comme les sketches humoristiques et les documentaires, peuvent être aussi un excellent support pour

l'apprentissage de la langue française, permettant de travailler diverses compétences telles que les compétences culturelles ou lexicales.

Par la suite, l'intégration **du jeu numérique** en classe offre aux apprenants une occasion de mieux s'approprier les concepts étudiés. Les jeux numériques permettent de personnaliser les parcours d'apprentissage en offrant des exercices interactifs adaptés aux besoins spécifiques de chaque apprenant. Ils renforcent également l'engagement et la motivation des élèves en créant un cadre d'apprentissage à la fois amusant et interactif. De plus, ces jeux peuvent être utilisés en groupe afin de promouvoir la coopération et l'entraide entre les apprenants.<sup>4</sup> Ces jeux combinent l'image et le son et les apprenants sont plongés dans un environnement virtuel motivant et réaliste pour résoudre un problème. Il est également essentiel de souligner que le jeu peut renforcer la confiance des apprenants et susciter des émotions, facilitant ainsi le processus de mémorisation (Felicia, 2009).

L'intégration des clips vidéo des chansons en cours de langue facilite l'apprentissage de la langue cible tout en favorisant particulièrement le développement des compétences orales et écrites, grâce à des activités qui associent plaisir et apprentissage. Il est incontestable que l'intégration de la musique dans l'apprentissage des langues constitue l'un des outils qui favorisent la mise en œuvre d'une approche communicative, en s'appuyant sur le rôle social de la langue. De nos jours, grâce aux technologies de l'information et de la communication (TICE), la musique est de plus en plus indissociable de l'audiovisuel, et les vidéoclips renforcent cette connexion (Ruiz Pisano, 2011).

En plus, il y a le **Blog** qui consiste en un outil de publication et d'expression sur Internet. Selon Wikipédia « *Un blog typique combine du texte, des images numériques et des liens vers d'autres blogs, pages Web et autres médias liés à son sujet* ». <sup>5</sup>. Le blog utilisé à des fins pédagogiques permet de développer des pratiques éducatives de plus en plus variées. Il intègre le travail des enseignants et des apprenants dans une dynamique de création, de développement et de collaboration, que ce soit en classe ou en dehors. Grâce à ses fonctionnalités, le blog facilite le partage des savoirs et encourage la construction

---

<sup>4</sup> <https://www.ludomag.com/2023/07/18/rituels-de-jeux-numeriques-pour-ameliorer-les-competences-lexico-grammaticales-en-lv/> consulté le 8 octobre 2024

<sup>5</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Blog> consulté le 8/10/2024

collaborative de projets éducatifs au sein d'une communauté d'apprentissage. Il offre également un accès permanent à des objectifs pédagogiques spécifiques et constitue un outil utile pour des projets éducatifs tels que des journaux de classe, des albums de photos ou encore des carnets de voyage scolaire (Issa et al. 2023)

Enfin nous avons **l'affiche** qui selon la définition du dictionnaire Larousse est « *Feuille écrite ou imprimée placardée dans un lieu public et portant une annonce officielle, publicitaire ou propagandiste, à laquelle une image peut être associée* » et « *Programme d'un spectacle, d'un match, etc., défini par les vedettes, les rencontres qui le constituent* ». <sup>6</sup> Dans la classe de langue étrangère, l'affiche joue un rôle très important parce qu'elle transmet des informations soit par l'image soit par le texte qui l'accompagne. Les dernières années nous avons à notre disposition l'affiche numérique qui consiste à diffuser des contenus multimédias sur un réseau des supports. Il peut s'agir d'informations textuelles, d'images, de vidéos ou encore d'illustrations. Il s'agit d'un moyen de communication attractif, moderne et motivant. <sup>7</sup>

### 2.3. Le modèle de cinq ressources de Hinrichsen et Coombs.

Dans le domaine de l'éducation, la littératie a longtemps été définie de manière classique, impliquant la lecture et l'écriture de textes imprimés. Cependant, avec l'émergence des technologies numériques, de nouveaux cadres conceptuels ont été développés pour s'adapter aux formes contemporaines de communication. Un modèle influent dans ce domaine est celui des « quatre ressources » de Luke et Freebody (1990), qui identifie quatre rôles principaux que les lecteurs doivent adopter : le rôle du décodeur, du fabricant de sens, de l'utilisateur de texte et du critique de texte. Ce modèle a eu un impact significatif dans l'enseignement de la lecture et de la littératie traditionnelle.

Toutefois, avec l'apparition des environnements numériques et la montée des textes multimodaux, qui combinent différents modes de communication comme le texte, l'image et le son, il est nécessaire d'étendre cette approche. C'est dans ce cadre que Hinrichsen et Coombs (2013) proposent un nouveau modèle adapté à la littératie numérique critique,

---

<sup>6</sup> <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/affiche/1445> consulté le 8 octobre 2024

<sup>7</sup> <https://solutions.lesechos.fr/com-marketing/c/quels-sont-les-avantages-de-laffichage-numerique-32438/>, consulté le 8 octobre 2024

comprenant cinq ressources essentielles, spécifiquement développées pour traiter des textes multimodaux et des environnements numériques :

- **Le décodeur du sens** utilise ses connaissances sur l'alphabet, les sons, l'orthographe, le vocabulaire comme dans le modèle de Luke et Freebody (1990), mais avec un accent mis sur les compétences numériques. Il s'agit de comprendre et d'utiliser les conventions des textes numériques, comme la navigation dans des hyperliens, la lecture de flux d'informations et la compréhension de différents formats de données. L'apprenant doit maîtriser les outils et les technologies qui sous-tendent ces textes.
- **Le fabricant de sens ou participant de texte** engage l'apprenant à devenir un producteur actif de textes numériques. Cela inclut non seulement la rédaction de textes écrits, mais aussi la production de vidéos, de podcasts, de présentations interactives et d'autres formes de contenu multimodal. L'apprenant comme participant de texte doit aussi être capable d'identifier le contenu, le style et le but d'un texte multimodal. Il doit aussi faire des connections entre la nouvelle connaissance et ses expériences précédentes.
- **L'utilisateur de texte** doit développer la capacité à utiliser les textes numériques dans des contextes variés. Il s'agit de comprendre comment utiliser les informations obtenues à partir des textes numériques pour des objectifs pratiques.
- **Le critique de texte** renforce l'importance de l'analyse critique dans un monde numérique où l'information est abondante mais pas toujours fiable. Les apprenants doivent développer une conscience critique leur permettant de remettre en question la validité, l'intention et l'influence des textes numériques qu'ils consomment.
- **Persona.** Cette ressource vise à sensibiliser l'utilisateur aux enjeux de réputation, d'identité et d'appartenance dans différents contextes numériques. L'utilisateur doit apprendre à gérer sa « persona » en ligne et à développer un sentiment d'appartenance et un rôle de participant confiant.

L'un des points principaux de l'article de Hinrichsen et Coombs (2013) est l'importance d'intégrer ces cinq ressources dans le curriculum afin de préparer les apprenants à naviguer dans des environnements numériques complexes. L'éducation doit passer d'une approche centrée uniquement sur les textes imprimés à une approche plus holistique qui tient compte des défis et des opportunités par les médias numériques.

Pour ce faire, il est nécessaire de repenser les approches pédagogiques et de fournir aux apprenants des opportunités de développer ces compétences dans des contextes authentiques. Par exemple, les enseignants peuvent encourager la production de contenu multimodal en classe, l'analyse critique des informations en ligne, et l'utilisation d'outils numériques pour explorer différentes perspectives sur des sujets donnés.

## **Chapitre 3 : L'enseignement du français à travers l'écriture créative et les nouvelles technologies**

Dans le cadre de l'éducation contemporaine, les nouvelles technologies occupent une place de plus en plus importante, notamment dans l'enseignement des langues étrangères. L'intégration de l'écriture créative et des outils numériques dans l'apprentissage du français représente une approche pédagogique particulièrement significative. Dans ce chapitre, d'abord, nous définirons brièvement la notion de l'écriture créative. Ensuite nous verrons la valeur des ateliers de l'écriture créative dans le processus d'apprentissage de la langue française. Enfin, nous analyserons comment l'association de ce type d'écriture et de nouvelles technologies enrichissent l'expérience d'apprentissage des élèves.

### **3.1. L'écriture créative**

Écrire dans une langue étrangère mobilise à la fois les compétences personnelles et celles qui ont été enseignées et assimilées au sein d'un environnement scolaire. Selon Hindryckx et al. (2002, p.16) cité dans Mazouzi (2016, p.205) la production écrite est principalement définie « *comme une activité de construction de sens, tout comme la lecture et, méthodologiquement, la production écrite est la construction d'une approche qui sort des règles de transmission et de reproduction* ». Dans le cadre scolaire, la pédagogie Freinet met l'accent sur l'écriture en tant qu'outil de communication avant d'être un moyen d'apprentissage de la langue. Le texte libre, dans cette approche, est intégré à d'autres formes d'expression libre, comme la musique ou le dessin. Il fait partie d'une variété d'activités d'écriture pratiquées en classe. Cette méthode repose sur l'utilisation d'outils spécifiques pour la reproduction, la discussion et la diffusion des textes (Soulaf, 2019, p.44). Cette méthode de rédaction libre conçue par Freinet a jeté les bases des ateliers d'écriture créative qui ont vu le jour en Europe.

L'écriture créative est un genre d'écriture, fictive ou non, qui dépasse les limites de l'écriture professionnelle, journalistique et académique, ainsi que toute écriture qui utilise une certaine technique du langage. Cette catégorie d'écriture comprend la littérature et ses divers genres, tels que le roman, la nouvelle, le conte, la poésie, ainsi que tous les types d'écriture

dramatique, l'écriture cinématographique et certains types d'écriture utilisés à la télévision (Καραγιάννης, 2010).

Selon Katsantoni (2012, p.50) un atelier d'écriture créative a pour but et pour objectifs de :

- *mobiliser l'apprenant à délivrer son imaginaire, en s'exprimant premièrement oralement ensuite à l'écrit.*
- *l'aider à découvrir une partie de son identité par l'échange communicationnel et la coopération en groupe.*

Les exercices d'écriture créative constituent un élément essentiel d'un atelier et peuvent être répartis à la fin d'une session pédagogique, s'étalant de manière régulière sur plusieurs mois. Ils peuvent aussi mener à la réalisation d'un projet culturel et artistique collaboratif (Katsantoni, 2010, pp. 23-24 cité dans Katsantoni 2012, p. 51).

Nous pouvons comprendre que l'écriture créative est une forme d'expression littéraire qui met en avant l'originalité et l'imagination. Elle offre aux apprenants l'opportunité de développer à la fois leurs compétences linguistiques et leur épanouissement affectif et social.

### **3.2. L'écriture créative et les nouvelles technologies**

L'utilisation des nouvelles technologies vient compléter cette approche en apportant des outils interactifs et des ressources multimédias qui dynamisent le processus d'apprentissage. La rédaction d'un site Web ou la création de documents multimédia, par exemple, contribuent à l'enrichissement de l'écrit (nouveaux formats d'information, hyperlien entre les informations, contenu dynamique) (Cnesco ,2018). En plus, les plateformes d'écriture collaborative en ligne permettent aux élèves de travailler ensemble sur des projets d'écriture créative, d'échanger des idées et de recevoir des commentaires immédiats de la part de leurs pairs et de leurs enseignants. Le journal de classe constitue aussi un lieu d'expression et de créativité pour élèves. Mansour (2024, p.141) dans son article cite l'avis de l'ICEM (Institut Coopératif de l'École Moderne) sur ce moyen d'expression :

*Les médias prennent une place de plus en plus importante autour de nous et loin de desservir l'écrit, l'informatique et les multimédias le renforcent. C'est pourquoi il est apparu nécessaire d'aider les enfants à entrer dans ce monde de l'écrit et de les accompagner pour écrire eux-mêmes leurs propres journaux. (Icem Pedagogie Freinet, 2020, p. 34 cité dans Mansour, 2024 p .141)*

Par ailleurs, les réseaux sociaux et les blogs peuvent également jouer un rôle important dans l'apprentissage du français par l'écriture créative. Grâce à ces plateformes les élèves peuvent partager leurs créations, échanger avec une communauté plus large et obtenir un retour immédiat sur leurs productions. Par exemple, l'intégration de Facebook dans les activités d'écriture créative permet aux apprenants d'explorer de nouvelles formes d'expression sur une variété de thèmes, étant inspirés de différents supports déclencheurs comme les vidéos, les images, les citations et les poèmes (Benmedjou, & Dakhia, 2023, p.712).

De nos jours, les jeunes utilisent aussi d'autres moyens de communication pour s'exprimer et poster des vidéos comme Tic toc, Instagram. Ils aiment aussi créer des vidéos en utilisant les fonctionnalités de ces plateformes. Nous rencontrons également sur le web des *mèmes* qui est « un élément ou un phénomène repris et décliné en masse sur Internet. Il prend souvent la forme d'une photo avec ou sans légende, d'une vidéo, d'une phrase, d'un mot, d'un gif animé, d'un son, d'un personnage fictif ou réel ou d'une communauté ». <sup>8</sup>

En conclusion, l'intégration de l'écriture créative et des nouvelles technologies dans l'enseignement du français constitue une approche pédagogique qui favorise l'engagement des élèves et améliore leur processus d'apprentissage. La coexistence de la créativité et de la technologie ouvre de nouvelles perspectives pour l'enseignement des langues, permettant le développement simultané des compétences linguistiques et numériques.

---

<sup>8</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A8me> consulté le 9 décembre 2024

## Chapitre 4 : La revue de littérature

Nous avons déjà mentionné que l'approche didactique des langues a évolué avec l'essor des technologies, l'intégration du numérique et l'utilisation des documents multimodaux en classe. Cette revue de littérature se propose d'examiner l'impact du numérique et plus précisément des documents multimodaux dans l'enseignement/apprentissage du FLE, en se basant sur les études empiriques menées dans ce domaine. En particulier, elle met en lumière comment ces documents influencent la motivation des apprenants, leur compréhension linguistique et culturelle ainsi que l'acquisition des compétences linguistiques. Il est aussi important de voir leur attitude envers le numérique en classe. Nous essaierons aussi de présenter la position des enseignants.es envers les technologies et les documents multimodaux.

### La revue de littérature

Une recherche menée par Aliane Y. et Aliane Z. (2022) met en lumière l'effet positif de l'intégration des documents audiovisuels dans l'enseignement de la compréhension orale. Elles ont pris en compte les résultats à travers leur assistance au cours du FLE et l'analyse d'un questionnaire qu'elles ont destiné aux enseignants. Leurs constats les ont conduites à affirmer que l'intégration d'un document audiovisuel a facilité la compréhension orale chez les apprenants et les a amenés à développer la compétence communicative. C'était le son et l'image qui étaient les éléments qui ont aidé à la compréhension du document alors que les élèves qui ont participé à la compréhension orale avec un support audio étaient moins nombreux que ceux qui ont réussi à comprendre le document audio. Elles ont aussi observé que d'une part les supports technologiques comme le vidéoprojecteur, l'écran et l'ordinateur portable ont contribué à l'amélioration de l'enseignement/apprentissage de la langue et ont aidé au développement de la compétence de la compréhension orale chez les apprenants. D'autre part elles ont remarqué que la vidéo comme support d'enseignement/apprentissage de la langue permet à l'enseignant de faire une présentation de son cours plus facilement. En plus elle motive plus les apprenants et stimule leur intérêt pour le cours. Elle développe aussi la capacité de mémorisation et contribue à l'amélioration du vocabulaire.

Par ailleurs, Kalonaki (2018) a mené une recherche auprès d'élèves de 14-15 ans (niveau A2-B1 selon le CECRL), concernant l'utilisation de la vidéo et du blog dans la classe du FLE. Pour la réalisation de cette enquête, elle a même interrogé quelques enseignants qui ont estimé que la vidéo est un outil efficace pour susciter l'intérêt des élèves et pour favoriser une plus grande implication dans le cours. De leur côté, les élèves ont affirmé que la vidéo les a incités à participer davantage au cours en stimulant leur intérêt. Toutes les deux parties ont vérifié le caractère collaboratif du blog. Ils ont également reconnu que l'utilisation du blog avait développé la confiance en soi, le sens d'appartenance à un groupe, la responsabilité de l'équipe ainsi que la citoyenneté. Les apprenants ainsi que les enseignants ont apprécié que la combinaison de ces deux outils numériques ait promu l'interaction en classe.

Dans une autre étude, Karlsen (2024) a examiné l'impact de l'utilisation des films français sur la motivation et le développement de la compétence de la compréhension orale chez les apprenants. Il a réalisé une enquête auprès de 32 élèves. La plupart des élèves qui ont pris part à cette enquête ont trouvé que les films avaient un impact positif sur la motivation à apprendre le français. Ils trouvent aussi que l'intégration des films au cours de FLE est une méthode à la fois éducative et plus divertissante que l'étude traditionnelle de textes et de grammaire. Bien que certains élèves ne perçoivent pas d'impact sur leur motivation, l'absence de justification complique la compréhension de leur point de vue.

En ce qui concerne, l'impact sur la compréhension de la langue orale est généralement perçu de façon positive, avec des apprenants constatant une amélioration certaine. Certains mettent en avant l'importance de diversifier les films pour un apprentissage optimal.

Anastasopoulou (2018), pour sa part, a constaté que l'utilisation d'un quiz multimédia a influencé le comportement des élèves de façon positive en les rendant plus concentrés et motivés en classe. Ce type d'activité intégrant des vidéos, des images et des enregistrements a rendu le cours plus attractif et ludique ce qui a encouragé les élèves à participer activement et ne pas craindre de faire des erreurs. Enfin, les activités enchaînées ont permis aux élèves d'améliorer leurs compétences linguistiques en renforçant sur leurs points faibles et en se familiarisant davantage avec la langue française.

Ftakla (2018) a constaté que de petites histoires numériques sous formes de bandes dessinées ont aidé l'enseignant à enseigner le lexique chez les apprenants et à développer

leur compétence lexicale. Pour réaliser cette recherche elle a décidé de créer des histoires numériques basées sur le lexique d'un manuel de FLE. Plus précisément, elle a utilisé le lexique du manuel *A ton Tour 2* et en s'appuyant sur le contenu de chaque unité thématique, elle a imaginé de petites histoires numériques sous formes des bandes dessinées à l'aide de la plateforme Story-board That. Ainsi, elle a proposé une méthode innovante et intéressante pour qu'un enseignant puisse enseigner le lexique chez les apprenants d'une façon à la fois ludique et éducative.

De son côté, Abraham (2018) s'est intéressée à l'emploi des pop-ups en classe de FLE niveau B1 selon le CECRL. Dans ce cas les apprenants étaient invités à créer des affiches numériques qui devaient apparaître comme pop-ups des sites internet destinés aux adolescents. Cette enquête a montré que les activités proposées ont motivé les apprenants qui avaient une attitude positive face à la découverte d'aspects linguistiques, à savoir le franglais et l'argot. Les pop-ups ont même permis aux apprenants de discuter sur les bénéfices ou les inconvénients de l'évolution de la langue française par l'introduction de termes anglophones et de parures argotiques. Ils se sont également intéressés aux raisons sociales et culturelles d'un tel changement dans la langue orale en France.

Cependant selon Abraham (2018), les élèves ont rencontré quelques obstacles. Ils avaient une difficulté de comprendre les documents authentiques et d'utiliser certains outils technologiques malgré leur familiarisation avec les réseaux sociaux. L'enseignante a ainsi été amenée à intervenir pour aider les apprenants. Elle les a aussi aidés à repérer les éléments des affiches qui étaient caractéristiques des campagnes publicitaires destinés aux adolescents.

Dans un autre cas un enseignant a expérimenté avec deux groupes d'élèves dans une classe de 2ème année moyenne auprès d'un public comportant 30 apprenants. La totalité des élèves étaient du même âge de l'ordre de 12 à 14 ans. L'un groupe devait répondre à des questions sur la compréhension d'une fable oralisée et l'autre groupe devait répondre à des questions sur la même fable après avoir regardé une vidéo. Les résultats de cette expérimentation ont montré que les élèves du premier groupe éprouvaient des difficultés à comprendre et à répondre aux questions parce qu'ils n'étaient pas suffisamment concentrés lors de l'écoute. Les élèves du deuxième groupe ont suivi la vidéo avec attention et ils ont bien compris son contenu. Ils ont participé aux cours et ils étaient plus enthousiastes à la fin de l'activité. De

cette expérimentation ils ont conclu que l'intégration du support multimodal a motivé plus les élèves et les a aidés à comprendre mieux le contenu du document (Rebai, 2021)

Benmedjou, & Dakhia, (2023) ont effectué une expérimentation à l'université Abbes Laghrour, Khenchela auprès de 70 étudiants qui apprenaient la langue française. Toutes les deux semaines, les étudiants recevaient sur la plateforme de Facebook un sujet accompagné de divers supports (vidéo, image, citation, extrait littéraire ou poème) pour stimuler leur motivation. Benmedjou, & Dakhia, (2023) ont observé que les étudiants avaient montré un fort engagement et avaient produit des commentaires clairs, cohérents et réfléchis, révélant leurs différentes expériences personnelles. L'image a été identifiée comme un outil particulièrement efficace pour encourager la créativité, car elle a permis des interprétations multiples, favorisant une production écrite plus riche. Les résultats ont montré que les étudiants avaient profité de la plateforme numérique Facebook pour explorer la langue de manière unique en mêlant leurs compétences linguistiques, culturelles et esthétiques. Cette expérience a également permis aux étudiants de s'exprimer librement et de surmonter leur réticence à l'écrit.

Mekkaoui, & Benabderahmane (2020) ont réalisé une enquête auprès de 20 enseignants interrogés et par une intervention en classe. Par cette enquête les chercheuses ont voulu évaluer l'impact du dessin animé en tant que support audiovisuel dans l'enseignement du français. Les résultats ont montré que le dessin animé constitue un outil de motivation particulièrement efficace pour les élèves du niveau moyen. En tant que support ludique, il a aidé l'apprenant à mémoriser les informations et a renforcé la compréhension. De plus, l'utilisation du dessin animé a encouragé les apprenants à s'exprimer oralement. Le dessin animé a aussi permis de mettre en avant des situations authentiques de communication, ce qui a contribué au développement de la compétence orale des élèves. Mekkaoui & Benabderahmane (2020) ont souligné qu'en stimulant l'imagination des élèves, le support audiovisuel crée un environnement interactif et propice à l'apprentissage, ce qui rend la classe plus dynamique et favorable à la participation des apprenants.

Une enquête réalisée par Stratiki (2024) auprès des enseignants.es de FLE a montré l'utilité des textes multimodaux pour le développement de la compétence de la littérature numérique. Selon les enseignants.es, l'utilisation et la production des textes multimodaux aident premièrement les élèves à apprendre à utiliser la technologie afin de rechercher des

informations sur le Web ainsi qu'à les évaluer et à les approcher de façon critique pour faire les choix pertinents. Ils apprennent également à utiliser efficacement les outils numériques pour créer du contenu numérique et à reconnaître les différents types de textes multimodaux.

Dans le cadre de cette revue de littérature nous avons présenté les résultats de quelques études sur l'impact des documents multimodaux ainsi que des outils numériques dans l'enseignement /apprentissage de la langue française. Grâce à ces constats nous pouvons conclure que l'intégration de supports multimodaux et technologiques motive davantage les apprenants, contribue à leur engagement, à un apprentissage de la langue plus efficace ainsi qu'au développement de la compétence de la littératie numérique.

## **Partie II : La recherche**

### **Chapitre 1 : Méthodologie de la recherche.**

Pour la réalisation de notre recherche nous avons choisi une méthode qualitative, l'observation participante. Dans ce chapitre nous présenterons premièrement très brièvement la définition de l'observation participante et nous justifierons le choix de cette méthode pour notre recherche. Ensuite nous présenterons trois scénarios pédagogiques que nous avons conçus et que nous avons réalisés en classe pour obtenir nos résultats de recherche. Nous décrirons également le déroulement de ces scénarios en classe ainsi que nos constats sur le travail des élèves lors de la mise en pratique des activités proposées. Après nous analyserons les résultats de notre observation pour pouvoir répondre à nos questions de recherche. Nous tenterons de faire une comparaison avec les résultats d'autres études que nous avons présentés dans la revue de littérature. A la fin nous analyserons les difficultés que nous avons rencontrées pendant notre expérimentation ainsi que les limites de notre recherche.

#### **1.1. Outil de recherche : l'observation participante**

L'observation participante est une méthode qualitative utilisée principalement en sciences humaines et sociales, notamment en anthropologie, en sociologie, en psychologie et en pédagogie. L'observation participante est présentée par Bogdan et Taylor (1985) cité dans Lapassade (2002), comme une méthodologie de recherche caractérisée par « une période d'interactions sociales intenses entre le chercheur et les sujets, dans le milieu de ces derniers. Au cours de cette période, des données sont systématiquement collectées [...]. Les observateurs s'immergent personnellement dans la vie des gens. Ils partagent leurs expériences ». L'observateur devient un participant ainsi actif, il s'intéresse à regarder, à écouter, à converser avec les sujets, à recueillir des données de manière plus immersive et se laisse porter par la situation (Πανταζή & Πανταζή-Φρισύρα, 2011). « Bref, par participation, il faut entendre le mode de présence du chercheur au sein du milieu observé » (Peretz, 1998 cité dans Lapassade, 2002).

En classe de FLE, cette méthodologie peut être employée à des fins pédagogiques ou de recherche. L'étape d'observation est une condition obligatoire à tout processus éducatif. L'enseignant observe constamment ses élèves, en essayant de percevoir et d'évaluer les caractères, les capacités, les comportements, ainsi que les tensions sous-jacentes qui après les premières impressions qu'il formera, pourraient le conduire à des interprétations (Πανταζή & Πανταζή-Φρισύρα, 2011). Elle offre aussi à l'enseignant ou au chercheur une opportunité unique d'évaluer les dynamiques d'apprentissage, les interactions entre les apprenants, ainsi que l'efficacité des approches didactiques utilisées.

Peter et Patricia Adler (1987, cité dans Πανταζή & Πανταζή-Φρισύρα, 2011) présentent trois types d'observation participante :

- L'observation participante périphérique
- L'observation participante active
- L'observation participante complète

De ce qui précède, il ressort que le chercheur assume deux rôles : celui de l'observateur externe qui participe et celui de l'observateur interne.

Notre rôle, en tant qu'enseignante de FLE consiste à agir comme un observateur interne qui guide et facilite les élèves à réaliser leurs tâches. Ainsi, notre statut a-t-il déjà été déterminé avant le début de notre enquête. Pour mener à bien celle-ci, nous avons même assumé le rôle du chercheur. Le type de l'observation que nous avons choisi, était celle de l'observation participante complète, en raison de notre implication initiale dans la classe. Toutefois nous avons choisi de limiter notre intervention dans les activités réalisées par les élèves parce que nous avons estimé qu'une participation active pourrait influencer les résultats de notre étude.

## **1.2 Les scénarios pédagogiques**

Dans cette partie nous présenterons premièrement trois scénarios pédagogiques. Les deux scénarios sont réalisés en deux heures didactiques et le troisième en trois heures didactiques. En deuxième lieu nous présenterons les constats et les résultats collectés par l'application de ces scénarios. Nos constats essaient de répondre à la problématique de notre recherche.

Pour cette raison nous incitons les apprenants.es à s'impliquer dans des activités qui sont conçues pour être réalisées dans un environnement numérique et multimodal. De cette façon nous présentons une manière d'intégrer en classe de FLE la littératie numérique et les documents multimodaux pour pouvoir examiner leur rôle, leur fonction et leur efficacité dans l'enseignement-apprentissage de la langue française ainsi que la position des apprenants.es envers ces documents.

Ces scénarios ont été conçus pour être appliqués en première classe du lycée grec. Les apprenants.es ont un niveau A2 selon le CECRL et ce niveau est même proposé par IEP dans le nouveau curriculum pour le lycée. Cette proposition est basée sur les heures d'enseignement de la langue qui commence de la cinquième classe du primaire grec et termine en seconde du lycée grec. (IEΠ, 2022)

### **Scénario 1**

**Titre : « On fait la fête ! »**

#### **1. Identité du scénario**

<b>Niveau :</b>	A2 selon CECRL.
<b>Nombre d'élèves :</b>	14
<b>Âge :</b>	15 ans
<b>Durée :</b>	2 séances didactiques.
<b>Lieu de déroulement :</b>	Dans la salle d'informatique
<b>Modalités de travail :</b>	Travail en binôme.
<b>Matériel :</b>	Ordinateur avec accès sur internet, fiches de travail téléchargées sur l'ordinateur et imprimées.

<b>Connaissances préalables :</b>	<p>-Connaitre les sports, les structures syntaxiques des verbes jouer et faire.</p> <p>-Connaitre la formation du passé composé.</p> <p>Les élèves savent aussi utiliser l'ordinateur (hyperliens, naviguer sur internet, télécharger et stocker des images.)</p>
<b>Outils numériques :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y0k3-cztJ9I">https://www.youtube.com/watch?v=Y0k3-cztJ9I</a></li> <li>▪ <a href="https://learningapps.org/display?v=p9xs2hhu523">https://learningapps.org/display?v=p9xs2hhu523</a></li> <li>▪ <a href="http://secondaire.e-monsite.com/pages/communication/page-15.html">http://secondaire.e-monsite.com/pages/communication/page-15.html</a></li> <li>▪ <a href="https://lyc-lblum-le-creusot.eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-cur-10372.htm">https://lyc-lblum-le-creusot.eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-cur-10372.htm</a></li> <li>▪ <a href="https://www.postermywall.com/">https://www.postermywall.com/</a></li> <li>▪ <a href="https://forms.gle/kbty6HVBS33d1UeA">https://forms.gle/kbty6HVBS33d1UeA</a></li> </ul>

### Description du scénario.

Ce scénario concerne les fêtes qui ont lieu dans le cadre de la vie scolaire. Il s'agit d'un sujet qui se trouve dans les champs d'intérêt des élèves étant donné que la combinaison de la vie sociale et de la vie scolaire préoccupe les jeunes à cet âge. Ce sujet est convenable avec les sujets proposés par IEP qui concernent le nouveau curriculum pour le lycée grec et se réfère aux thématiques de la vie sociale et de scolaire (IEΠ, 2022). Les activités sont conçues selon l'approche actionnelle.

L'objectif du scénario est premièrement d'aider les apprenants.es à comprendre les informations concernant des manifestations scolaires transmises dans un document multimodal comme la vidéo, le blog, l'affiche. Ensuite grâce à une activité de production, ils doivent écrire un court message électronique sur Messenger pour informer leurs

camarades sur ce qu'ils ont vu sur la vidéo. Enfin, ils doivent créer leurs propres affiches pour inviter à une fête organisée par leur classe en mettant sur l'affiche l'image et les informations nécessaires pour attirer l'intérêt des jeunes de leur âge. Ce scénario pédagogique vise à engager les élèves dans une série d'activités variées qui renforcent leur capacité dans la compréhension de la langue française, leur capacité à communiquer efficacement, ainsi que celle dans l'utilisation d'outils numériques et la compréhension et la production de textes multimodaux.

### **Objectifs généraux**

- Comprendre une vidéo.
- Rédiger un message.
- Compléter une grille en lisant une affiche et le texte qui l'accompagne.
- Développer la compétence de travailler en groupe.
- Comprendre un questionnaire d'évaluation du scénario

### **Objectifs communicatifs**

- Exprimer des opinions.
- Raconter un événement en utilisant un registre de langue familier dans un court message électronique.
- Analyser une affiche et le texte associé pour obtenir des informations pertinentes.

### **Objectifs linguistiques**

#### Lexicaux

- Utiliser le vocabulaire qui concerne les sports, les activités, les genres de la musique et les instruments de la musique.
- Produire des phrases pour exprimer l'appréciation.
- Acquérir les expressions pour faire une proposition.
- Sélectionner les éléments nécessaires pour donner la date, l'heure, les activités, le lieu, le prix d'un événement dans une affiche.

#### Grammaticaux

- Utiliser le passé composé.
- Utiliser les structures syntaxiques des verbes jouer et faire.

### Objectifs en littérature numérique

- Utiliser des outils numériques (Learning Apps) pour réviser la grammaire.
- Comprendre et analyser les informations présentées de manière multimodale dans une affiche.
- Créer une affiche attrayante en combinant texte et images pour susciter l'intérêt et inciter à participer à la fête.
- Répondre à un questionnaire d'évaluation du scénario en ligne.

## PREMIERE SEANCE

### 1ère activité

**Type d'activité :** Compréhension d'un document audiovisuel (vidéo sur YouTube) surtout à travers les images. (CECRL,2021, p56)

**Durée estimée :** 20 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** L'enseignant.e présente aux élèves le sujet du projet pédagogique. L'enseignant.e a déjà téléchargé sur l'ordinateur de chaque groupe la fiche de travail et il a aussi distribué à chaque groupe une feuille photocopiable pour qu'ils y complètent les réponses. Ensuite les élèves sont invités à ouvrir l'hyperlien qui se trouve sur la fiche de travail pour regarder la vidéo afin de répondre aux questions de cette activité. Pour la réalisation de cette activité chaque groupe peut regarder la vidéo deux fois pour qu'il soit capable de repérer les éléments demandés. A la fin de l'activité les groupes présentent leurs choix et expriment leurs pensées et leurs impressions sur cette fête. Une discussion aussi a lieu sur les points communs ou différents entre les fêtes qui ont lieu dans leur établissement et celle du lycée français.

**Support :** fiche de travail, <https://www.youtube.com/watch?v=Y0k3-cztJ9I>

### **Savoir socioculturel:**

- Connaitre les manifestations d'un lycée français pour la fin de l'année scolaire.

### **Savoir apprendre :**

#### **Compétence heuristique :**

- Développer des stratégies de compréhension à travers l'image et le son.
- Mobiliser ses connaissances pour transmettre une information sur le sujet de la fête à l'école.

#### **Compétence lexicale :**

- Identifier les mots qui concernent le champ lexical de la fête et des activités.

### **2ème activité**

**Type d'activité :** Jeu en ligne, activité grammaticale

**Durée estimée :** 10 minutes

**Modalité de travail :** en groupe de classe

**Déroulement de l'activité :** - Les élèves accèdent à l'outil numérique (Learning Apps) pour jouer au jeu de révision du passé composé.

**Support :** fiche de travail, <https://learningapps.org/display?v=p9xs2hhu523>

#### **Compétence grammaticale :**

- Réviser le passé composé.

### **3ème activité**

**Type d'activité :** Production écrite pour décrire brièvement et de façon élémentaire un événement et échanger des messages. (CECRL ,2021,p.66)

**Durée estimée :** 15 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Chaque groupe rédige un court message électronique pour raconter la fête du lycée à ses camarades et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** <https://el.glosbe.com/el/fr>

**Compétence fonctionnelle :**

- Raconter un événement du passé, exprimer une appréciation, faire une proposition.

## DEUXIEME SEANCE

### 1ère activité

**Type d'activité :** Compréhension d'un document simple, une affiche ainsi que le texte qui l'accompagne.

**Durée estimée :** 10 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité:** Chaque groupe visite le blog du lycée. Les élèves examinent une affiche de fête de fin d'année et lisent le texte associé. Ils complètent une grille en répondant aux questions sur les informations fournies. A la fin de l'activité les groupes présentent en classe leurs réponses.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** <https://lyc-lblum-le-creusot.eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm> consulté le 15 mars 2024

**Compétence visée :**

- Compréhension écrite (comprendre le contenu d'un texte, le contenu et l'objet d'une affiche).

### **Tâche finale**

**Type d'activité :** Création d'une affiche numérique pour donner des renseignements comme l'heure, le lieu, les activités, le prix, la date.

**Durée estimée :** 30 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Pendant cette activité les élèves créent une affiche numérique avec un outil numérique postermyswall. Les élèves invitent à une fête pour la fin de l'année scolaire. Chaque groupe doit penser au thème de la fête qu'il veut proposer, à une image attrayante et aux informations qui accompagneront l'image. Il écrira aussi une légende qui accompagnera l'affiche. Il publiera l'affiche sur un padlet. Présentation des affiches créées par les élèves.

**Support :** ordinateur, fiche de travail, <https://www.postermyswall.com/> ,

<https://padlet.com/nefelileon1/affiche-xnir762k360uly1k>

#### **Compétences visées :**

- Apprendre à utiliser un nouvel outil numérique.
- Apprendre à créer une affiche numérique.
- Apprendre à écrire une légende pour accompagner leur affiche.

### **Evaluation du scénario**

**Type d'activité :** Répondre à un questionnaire en ligne

**Durée estimée :** 5 minutes

**Déroulement de l'activité:** Les élèves sont invités à répondre à ce questionnaire pour évaluer le scénario.

**Support :** <https://forms.gle/kbty6HVBS33d1UeA>

**Ressource numérique :** docs.google.com/forms

**Compétences visées :**

- Comprendre un questionnaire d'évaluation du scénario en ligne.
- Utiliser un questionnaire en ligne.

**Prolongement du scénario**

Les élèves pourraient créer une vidéo avec des photos prises pendant la fête de fin de l'année scolaire avec une courte description des activités pour la poster sur le site du lycée. Cette vidéo pourrait être créée avec l'outil numérique <https://clipchamp.com/en/>.

**Deuxième scénario**

**Titre: « On voyage à Nice ».**

**2. Identité du scénario**

<b>Niveau :</b>	A2 selon CECRL.
<b>Nombre d'élèves :</b>	14
<b>Âge :</b>	15 ans
<b>Durée :</b>	3 séances didactiques.
<b>Lieu de déroulement :</b>	Dans la salle d'informatique
<b>Modalités de travail :</b>	Travail en binôme, en groupe de classe.
<b>Matériel :</b>	Ordinateur avec accès sur internet, fiches de travail téléchargées sur l'ordinateur.

<b>Connaissances préalables :</b>	<p>-Connaitre la formation du futur simple.</p> <p>- Connaitre le lexique des endroits d'une ville.</p> <p>-Les élèves savent aussi utiliser l'ordinateur (hyperliens, naviguer sur internet, télécharger et stocker des images.)</p>
<b>Outils numériques :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Googldocs</a></li> <li>▪ <a href="#">voicethread</a></li> <li>▪ <a href="#">quizziz</a></li> <li>▪ <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a></li> <li>▪ <a href="#">postermywall</a></li> <li>▪ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CIlqpacqSHM">https://www.youtube.com/watch?v=CIlqpacqSHM</a></li> </ul>

### Description du scénario.

Ce scénario pédagogique vise à développer les compétences linguistiques, numériques et multimodales des élèves à travers l'organisation et la présentation d'un voyage à Nice, en France dans le cadre d'une excursion scolaire. Le thème du scénario est convenable avec la thématique « vacances » proposée par IEP (IEΠ, 2022).

Les activités proposées permettent aux élèves de travailler de manière collaborative, tout en mettant en pratique leurs connaissances linguistiques dans des situations concrètes liées au voyage et au tourisme.

### Objectifs généraux :

- Développer les compétences en organisation et en recherche d'informations.
- Développer la capacité à planifier et organiser un voyage.
- Favoriser la collaboration et le travail en groupe.
- Encourager la créativité et l'expression personnelle à travers la réalisation d'une présentation interactive.

- Favoriser l'autonomie des élèves dans la planification d'un voyage.

### **Objectifs communicatifs :**

- Pratiquer la communication orale et écrite en français à travers des interactions téléphoniques (jeu de rôle), de la description des images et la création du contenu pour la présentation interactive.
- Améliorer la capacité à poser des questions, à répondre et à exprimer des opinions de manière claire et cohérente.

### **Objectifs linguistiques :**

#### Lexicaux

- Utiliser le vocabulaire qui concerne le lieu, le voyage, les activités touristiques, la gastronomie, les moyens de transport, le logement
- Produire des phrases pour exprimer l'appréciation.

#### Grammaticaux

- Utiliser le futur simple.

### **Objectifs en littérature numérique :**

- Utiliser efficacement des outils en ligne pour rechercher des informations sur les vols, les tarifs, les activités touristiques, le logement.
- Sélectionner et évaluer des sources d'information pertinentes et fiables.
- Analyser et comparer différentes options (vols, hébergements, activités) en fonction de critères prédéfinis.
- Construire des textes multimodaux en mettant des hyperliens.
- Utiliser un document collaboratif numérique.
- Utiliser des outils numériques pour la création d'un nuage de mots et de la présentation.

## PREMIERE SEANCE

### 1ère activité

**Type d'activité :** Création d'un nuage de mots

**Durée estimée :** 15 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** L'enseignant.e décrit aux élèves le contenu du scénario.

Ensuite il leur demande à s'exprimer sur le thème du voyage. Après les élèves en binôme créent un nuage de mots avec l'outil numérique Word art avec des mots qui appartiennent au champ lexical du voyage.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** <https://wordart.com/>  
<https://padlet.com/nefelileon1/vacances-xjmnqirigjqp>

**Compétence lexicale :**

- Assimiler le vocabulaire lié au voyage

### 2ème activité

**Type d'activité :** Rédaction d'un texte à partir des images pour faire une brève description des lieux et d'un événement (le Carnaval) et faire une appréciation.

**Durée estimée :** 25 minutes

**Modalité de travail :** en deux ou trois personnes.

**Déroulement de l'activité :** Les élèves regardent la vidéo et les images et ils travaillent en binôme ou en groupe de trois pour décrire ces images et exprimer leur appréciation sur les endroits et l'événement présentés dans un court paragraphe. Ils présentent les résultats de leur travail en classe.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique** <https://www.youtube.com/watch?v=CIlqpacqSHM>

**Compétences visées :**

- Comprendre un document sonore et visuel.
- Rédiger un texte pour décrire un lieu ou un événement et exprimer leur appréciation.

**DEUXIEME SEANCE**

**1ère activité**

**Type d'activité :** Recherche sur internet, collection des données.

**Durée estimée :** 25 minutes

**Modalité de travail :** en groupe de trois élèves

**Déroulement de l'activité :** Les élèves travaillent en groupe sur un document collaboratif pour trouver les informations nécessaires pour organiser leur voyage à Nice. L'enseignant.e partage à chaque groupe les informations qu'il doit chercher. Le professeur propose aux élèves des sites où ils peuvent chercher des renseignements. Toutefois ils peuvent aussi rechercher pour trouver d'autres sites. Il leur demande aussi de mettre des hyperliens à leurs résultats. Pendant leur recherche ils doivent trouver des images, les stocker sur leur ordinateur afin de les utiliser pour la réalisation de la présentation à la tâche finale.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource**

**numérique :** <https://docs.google.com/document/d/1iNylEMEc3fPZqmV5tLie5hHT2vvSvbEKHou-qOg2JwQ/edit?usp=sharing>

**Compétence heuristique :**

- Rechercher les informations nécessaires comme les heures de vols, les lieux, le logement, les moyens de transports, les restaurants, les spécialités locales et les activités.
- Rechercher, sélectionner et télécharger des photos sur l'ordinateur.

**Savoir apprendre**

- Apprendre à mettre des hyperliens aux informations choisies.

## **2ème activité**

**Type d'activité :** Jeu de rôle pour proposer une activité, refuser ou accepter une activité et dire ce qu'ils aiment ou non.

**Durée estimée :** 20 minutes

**Modalité de travail :** en groupe de trois élèves

**Déroulement de l'activité :** Chaque groupe fait un dialogue pour décider les monuments qu'ils vont visiter et quels moyens de transports ils vont utiliser pour leur déplacement dans la ville.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :**

<https://docs.google.com/document/d/1iNyleMEc3fPZqmV5tLie5hHT2vvSvbEKHou-qOg2JwQ/edit?usp=sharing>

**Compétence fonctionnelle :**

- Produire des phrases pour faire, accepter et refuser une proposition.

## **TROISIEME SEANCE**

### **1ère activité**

**Type d'activité :** Jeu numérique

**Durée estimée :** 10 minutes

**Modalité de travail :** en groupe de classe

**Déroulement de l'activité :** Les élèves jouent un jeu numérique sur le futur simple.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique** [quizziz](https://www.quizziz.com/)

**Compétence grammaticale :**

- Réviser le futur simple

**Tâche finale**

**Type d'activité :** Création d'un texte multimodal.

**Durée estimée :** 30 minutes

**Modalité de travail :** en binôme et en groupe de trois

**Déroulement de l'activité :** Les élèves créent un compte pour avoir accès à l'outil numérique Voice thread. Chaque groupe télécharge les images choisies sur l'outil numérique et il écrit un petit texte qui accompagne chaque image. Ils peuvent aussi ajouter un document sonore s'ils le souhaitent. A la fin ils postent le lien au professeur pour voir la présentation.

**Support :** ordinateur, fiche de travail, postermyswall

**Ressource numérique :** <https://voicethread.com/myvoice/thread/27922348>

**Compétence grammaticale :**

- Utiliser le futur simple.

**Compétence discursive :**

- Produire des phrases pour parler d'un projet de voyage.
- Ordonner les informations dans la présentation.

**Evaluation du scénario**

**Type d'activité :** Répondre à un questionnaire en ligne

**Durée estimée :** 5 minutes

**Déroulement de l'activité:** Les élèves sont invités à répondre à ce questionnaire pour évaluer le scénario.

**Support :** <https://forms.gle/N6vsxWtZLaA8p5Jo9>

**Ressource numérique :** docs.google.com/forms

**Compétences visées :**

- Comprendre un questionnaire d'évaluation du scénario en ligne.
- Utiliser un questionnaire en ligne.

**Prolongement du scénario**

Les élèves pourraient en rentrant du voyage faire des commentaires pour les activités qu'ils ont réalisées à Nice sur leurs sites.

**Troisième scénario**

**Titre : « Je respecte le code de la route ».**

**Identité du scénario**

<b>Niveau :</b>	A2 selon CECRL.
<b>Nombre d'élèves :</b>	14
<b>Âge :</b>	15 ans
<b>Durée :</b>	2 séances didactiques.
<b>Lieu de déroulement :</b>	Dans la salle d'informatique
<b>Modalités de travail :</b>	Travail en binôme, en groupe de classe.
<b>Matériel :</b>	Ordinateur avec accès sur internet, fiches de travail téléchargées sur l'ordinateur et imprimées.

<b>Connaissances préalables :</b>	<p>-Connaitre la formation de l'impératif.</p> <p>-Les élèves savent aussi utiliser l'ordinateur (hyperliens, naviguer sur internet, télécharger et stocker des images.)</p>
<b>Outils numériques :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XR_qVAXBRa4">https://www.youtube.com/watch?v=XR_qVAXBRa4</a></li> <li>▪ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SwCe2B0baBs">https://www.youtube.com/watch?v=SwCe2B0baBs</a></li> <li>▪ <a href="https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-117178.php">https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-117178.php</a></li> <li>▪ <a href="https://learningapps.org/view34987026">https://learningapps.org/view34987026</a></li> <li>▪ <a href="#">obligation/interdiction</a></li> <li>▪ <a href="https://www.powtoon.com/">https://www.powtoon.com/</a></li> </ul>

### Description du scénario

Dans le cadre de la célébration de la Semaine mondiale de la sécurité routière l'ONU invite les élèves des lycées européens à créer une vidéo qui sera diffusée lors des événements qui auront lieu au Palais des Nations à Genève. Le sujet de ce scénario appartient aux thèmes proposés par IEP « Environnement de vie » (IEP, 2022). Il vise à amener les élèves à créer leur propre vidéo pour y participer et les sensibiliser à un sujet qui concerne leur sécurité et celle d'autres personnes. Grâce à la vidéo de la première activité les élèves apprennent que les jeunes de leur âge en France ont la possibilité de conduire une voiture grâce à une législation qui leur donne la possibilité d'avoir la permission d'une conduite anticipée accompagnée. Il est donc nécessaire que les jeunes conducteurs connaissent très tôt les règles de la sécurité routière ainsi que le respect d'autrui.

### Objectifs généraux :

- Sensibiliser les apprenants aux règles et à la sécurité routière.
- Familiariser les apprenants avec les démarches et les obligations liées à la conduite accompagnée.

- Renforcer les compétences linguistiques en français à travers des activités pratiques et des interactions orales.
- Développer les compétences numériques en utilisant des outils en ligne pour l'apprentissage et la création de contenu.

### **Objectifs communicatifs :**

- Produire des phrases pour poser des questions et fournir des réponses lors de conversations téléphoniques afin d'obtenir des informations sur la conduite accompagnée.

### **Objectifs linguistiques :**

#### Lexicaux

- Apprendre le lexique relatif à la conduite automobile, aux démarches administratives et aux assurances.
- Utiliser le vocabulaire spécifique à la sécurité routière pour discuter des règles de conduite et des comportements à adopter.
- Ecrire des phrases en utilisant les expressions de l'obligation et de l'interdiction.

#### Grammaticaux

- Comprendre et utiliser correctement l'impératif pour donner des instructions et des conseils ainsi que la conjugaison du verbe « devoir ».

### **Objectifs de littérature :**

- Développer la capacité à rechercher des informations pertinentes sur Internet.
- Accéder aux hyperliens proposés sur la fiche de travail.
- Utiliser une application (learningapps) pour faire un exercice.
- Compléter un exercice en ligne.

## PREMIERE SEANCE

### 1ère activité

**Type d'activité :** Comprendre un document multimodal, un spot publicitaire

**Durée estimée :** 10 minutes

**Modalité de travail :** en groupe de classe

**Déroulement de l'activité :** L'enseignant.e décrit aux élèves le contenu du scénario.

Ensuite il leur demande de regarder une vidéo sur la conduite accompagnée et répondre aux questions de compréhension qui se trouvent sur la fiche de travail. Après ils passent à la correction des réponses.

**Support :** ordinateur, vidéoprojecteur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** [https://www.youtube.com/watch?v=XR\\_qVAXBRa4](https://www.youtube.com/watch?v=XR_qVAXBRa4)

**Compétence lexicale :**

- Apprendre le lexique lié à la conduite accompagnée.

**Savoir socioculturel :**

- Connaître la conduite accompagnée

### 2ème activité

**Type d'activité :** Exercice de grammaire en ligne

**Durée estimée :** 10 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Chaque groupe regarde premièrement la vidéo pour réviser la formation de l'impératif. Ensuite il réalise en ligne l'exercice grammatical qui se trouve sur un site éducatif.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique** <https://www.youtube.com/watch?v=SwCe2B0baBs>

<https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-117178.php>

**Compétence grammaticale :**

- Compléter un exercice en ligne avec les verbes à l'impératif.

**3ème activité**

**Type d'activité :** Jeu de rôle pour faire une conversation sur un sujet simple.

**Durée estimée :** 20 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Les apprenants travaillent en binôme pour faire un dialogue entre un jeune et le propriétaire d'une auto-école pour avoir des informations sur le processus nécessaire afin d'obtenir un diplôme pour la conduite accompagnée. Ils peuvent regarder à nouveau la vidéo de la première activité pour avoir les renseignements dont ils ont besoin pour reconstituer le dialogue.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** [https://www.youtube.com/watch?v=XR\\_qVAXBRa4](https://www.youtube.com/watch?v=XR_qVAXBRa4)

**Compétence fonctionnelle :**

Construire des phrases pour poser des questions sur le processus de l'apprentissage de la conduite anticipée (AAP) et pour donner des informations.

**4ème activité**

**Type d'activité :** Activité en ligne

**Durée estimée :** 5 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Les élèves accèdent au lien qui se trouve sur le fiche de travail pour réaliser cette activité de paires.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** <https://learningapps.org/view34987026>

**Savoir apprendre :**

- Utiliser un outil numérique pour réaliser une activité de façon autonome (associer les images avec les phrases)

## DEUXIEME SEANCE

### 1ère activité

**Type d'activité :** Production écrite. Constituer des phrases simples pour exprimer l'obligation et l'interdiction.

**Durée estimée :** 15 minutes

**Modalité de travail :** en binôme

**Déroulement de l'activité :** Chaque groupe doit penser à quatre règles que nous devons respecter comme conducteurs d'un véhicule. Ils doivent formuler des phrases en utilisant l'impératif, les expressions d'obligation et d'interdiction. Pour apprendre ces expressions ils accèdent à un site éducatif.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique** [obligation/interdiction](#)

**Savoir apprendre :**

- Apprendre les expressions d'obligation et d'interdiction de façon autonome ( à l'aide d'un site éducatif) .

**Compétence fonctionnelle:**

- Utiliser l'impératif et les expressions d'obligation et d'interdiction pour donner des conseils.

### **Tâche finale**

**Type d'activité :** Création d'un document multimodal, une vidéo en y mettant des images et écrivant des phrases simples pour exprimer l'obligation et l'interdiction.

**Durée estimée :** 25 minutes

**Modalité de travail :** en binôme, en groupe de classe

**Déroulement de l'activité :** Pendant cette activité les élèves cherchent des images sur internet sur les différents codes que nous devons respecter en tant que conducteurs d'un véhicule. Ils les téléchargent et les intègrent dans l'outil numérique powtoon. A chaque image ils intègrent une animation et les règles que nous devons respecter en utilisant l'impératif affirmatif ou négatif ainsi que les expressions d'obligation et d'interdiction.

**Support :** ordinateur, fiche de travail.

**Ressource numérique :** [Watch my Powtoon: Le code de la route.](#)

#### **Savoir faire**

- Utiliser un outil numérique pour créer une vidéo, produire des phrases pour les règles de conduite en sécurité, mettre une animation dans la vidéo.

#### **Aptitude heuristique :**

- Chercher, télécharger et stocker des photos.

#### **Compétence fonctionnelle:**

- Utiliser l'impératif et les expressions d'obligation et d'interdiction pour donner des conseils.

### **Evaluation du scénario**

**Type d'activité :** Répondre à un questionnaire en ligne

**Durée estimée :** 5 minutes

**Déroulement de l'activité :** Les élèves sont invités à répondre à ce questionnaire pour évaluer le scénario.

**Support :** <https://forms.gle/BVuTYfpiLhus6VJ28>

**Ressource numérique :** docs.google.com/forms

**Compétences visées :**

- Comprendre un questionnaire d'évaluation du scénario en ligne.
- Utiliser un questionnaire en ligne.

### **Prolongement du scénario**

Les élèves pourraient créer un quiz sur les panneaux de signalisation pour le poster sur un forum français comme <https://adoasis.fr/> et faire des commentaires pour accompagner le quiz.

## **1. 3. Déroulement de l'expérimentation**

Nous avons déjà mentionné que pour la réalisation de notre étude nous avons adopté la méthode de l'observation participante. Notre expérimentation s'est déroulée dans un lycée qui est situé dans une banlieue de notre région sur une période de six semaines avant la fin de l'année scolaire. Nous avons réalisé huit séances didactiques qui ont eu une durée de 45 minutes chacune. Dans cette expérimentation ont participé 28 élèves de la Première du Lycée Général Grec de Vrontados à Chios, qui étaient répartis en deux classes que nous citerons dans cette étude, Classe A et Classe B. Le niveau des participants était varié, incluant des élèves à faibles compétences ainsi que d'autres qui avaient un niveau plus élevé.

Nous avons annoncé aux élèves que les séances se dérouleraient dans la salle d'informatique. Les élèves ont bien accueilli ce changement du lieu comme ils avaient l'occasion de sortir de la classe du cours traditionnel. Nous les avons également informés que nous utiliserions les résultats des projets auxquels ils participeraient dans le cadre de notre mémoire. Nous avons décidé de ne pas dévoiler que nous observerions le processus des projets, leurs actions ainsi que leurs réactions.

## **Scénario 1**

**Titre : « On fait la fête ! »**

### **PREMIERE SEANCE**

#### **Première activité**

Pour le premier scénario qui était proposé aux élèves de deux classes (Classe A et classe B) nous avons d'abord introduit le sujet de notre projet. Ensuite nous avons distribué la fiche de travail qui était également mise à disposition sur l'ordinateur de chaque groupe. Les élèves ont travaillé en binôme.

Le premier scénario portait sur l'organisation d'une fête pour la fin de l'année scolaire. Pour la première activité les élèves devaient visionner une vidéo et répondre à des questions de compréhension. Cette activité avait pour but de les introduire au thème et de clarifier l'objet de leur travail. Chaque groupe disposait son propre ordinateur et avait à sa disposition un temps précis. Les apprenants.es ont bien répondu aux questions et ils ont trouvé la compréhension de la vidéo assez facile étant donné que tous ont donné des réponses pertinentes.

#### **Deuxième activité**

Afin de réviser le passé composé nous avons proposé un jeu numérique créé avec l'application learningapps. Cette activité a suscité une forte motivation chez les élèves qui ont montré un grand intérêt et ont pris plaisir à y participer.

#### **Troisième activité**

Pour la première séance deux activités supplémentaires avaient été prévues ; toutefois nous n'avons pas réussi à les compléter. Le changement de lieu pour le cours, la

présentation de notre projet ainsi que le temps demandé pour la transition entre les activités nous a pris davantage de temps que prévu. Ces activités ont donc été reportées à la séance suivante. L'une des activités consistait en la rédaction d'un message où les élèves devaient évoquer la fête qu'ils ont visionnée dans la première activité, faire une appréciation sur cette fête et suggérer à leur camarade de proposer au proviseur d'organiser une fête de fin d'année scolaire. Cette activité n'a pas été bien accueillie par les élèves ; sur les groupes formés, quatre ont réussi à rédiger un message, mentionnant seulement l'évènement sans fournir de détails supplémentaires bien que nous leur ayons précisé qu'ils pourraient s'appuyer sur les informations recueillies lors de la première activité. Ils ont également formulé une proposition à leurs camarades. A titre d'exemple nous présentons ici un message produit par l'un de ces groupes :

*« Bonjour. Ce weekend une fête a eu lieu dans une école française et était géniale. Je pense que c'est une bonne idée pour aider notre école. On peut demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année. Qu'est-ce que vous en pensez ? »*

Trois autres groupes ont écrit ce message incluant quelques informations dont un exemple est cité ici :

*« Salut. La fête du lycée a eu lieu dans la cour du lycée. L'ambiance était joyeuse et festive. Les élèves se sont déguisés. Ils ont porté des couleurs vives. On organise une fête pour la fin de l'année scolaire ? »*

Les autres groupes, quant à eux, ont seulement consulté l'hyperlien proposé pour s'inspirer des expressions de suggestion et ont tenté de formuler une phrase de proposition.

## **DEUXIEME SEANCE**

### **Première activité**

Pour l'activité suivante nous avons observé que les apprenants.es ont montré un plus grand intérêt. Ils devaient extraire des informations d'une affiche publiée sur le blog d'un lycée. Tous les groupes ont pu réaliser cette activité avec facilité.

### **Tâche finale**

Dans le cadre de ce projet pédagogique la tâche finale consistait en la création d'une affiche numérique. Les élèves regroupés par paires ou par trois personnes, devaient concevoir une proposition pour l'organisation d'une fête pour la fin de l'année scolaire. L'objectif principal de cette affiche était d'inviter d'autres jeunes à cette fête en fournissant des informations telles que le lieu, la date, l'heure, le thème de la fête ainsi que des activités éventuelles.

Pour réaliser cette affiche ils ont utilisé l'application Postermywall. Cependant, la mise en œuvre a rencontré quelques obstacles, liés notamment à la réticence de certains élèves. Ces derniers exprimaient des préoccupations concernant la création de comptes nécessaires pour pouvoir avoir accès à l'application. Certains ne se souvenaient pas de leurs adresses électroniques, tandis que d'autres exprimaient des réserves à l'idée de partager leurs données personnelles. Nous avons dû les rassurer sur la sécurité de l'application et sur la protection de leurs données personnelles. Afin de rassurer les élèves et dissiper leurs inquiétudes nous leur avons expliqué que tout était sécurisé.

Une fois que leurs réticences étaient levées chaque groupe a pu créer un compte. Comme c'était la première fois que les élèves utilisaient cette application nous avons dû leur fournir des instructions et des conseils pratiques pour les guider dans le processus de la création des affiches.

Les groupes ont abordé la création de l'affiche avec enthousiasme. Au sein de chaque équipe, les membres ont collaboré, ont échangé des opinions, ont pris des décisions et ont exploré les différentes fonctionnalités offertes par l'application. Au cours des observations menées, il a été constaté que les élèves expérimentaient plusieurs images ainsi que des polices différentes afin de sélectionner celle qui conviendrait mieux au thème de leur projet.

Pour compléter et enrichir leurs affiches ils ont inséré de la musique ainsi que les informations nécessaires pour rendre leurs créations à la fois complètes et pertinentes. Nous avons constaté que l'image et les propos qui l'ont accompagnée étaient en relation. Parmi les équipes observées, deux ont choisi d'insérer une image trouvée sur internet ainsi que les autres ont choisi des images disponibles dans l'application. S'ils rencontraient des problèmes à la rédaction des textes informatifs, les élèves avaient recours à un dictionnaire en ligne ou ils demandaient à l'enseignante qui a aussi corrigé quelques erreurs.

Enfin les affiches ont été partagées sur un padlet, permettant ainsi la diffusion numérique des créations. Quatre équipes ont enrichi leurs affiches en rédigeant une légende sous leur affiche sur le padlet.

## **Scénario 2**

**Titre: « On voyage à Nice ».**

Pour le deuxième scénario nous avons conçu l'organisation d'un voyage scolaire à Lyon, en France. Les apprenants.es, après avoir réalisé diverses activités, ont élaboré ce projet d'organisation de voyage. La présentation de ce projet a été réalisée à l'aide de l'application numérique collaborative Voice thread.

Ce scénario pédagogique a été réalisé par la Classe A, lors de quatre séances didactiques de 45 minutes au lieu de trois qui ont été prévues. En raison du temps limité lié à la fin de l'année scolaire, il n'a pas été possible de le réaliser avec les deux groupes de la première classe du lycée comme c'était le cas du premier scénario.

### **PREMIERE SEANCE**

#### **Première activité**

Premièrement nous avons proposé une activité qui consistait en la création d'un nuage de mots sur le thème du voyage à l'aide de l'application numérique Word art.

Les apprenants.es ont travaillé en binôme ou en groupe de trois. Chaque équipe a créé un compte pour accéder à l'application.

L'enseignante leur a fourni des conseils et des instructions pour faciliter l'utilisation de cet outil numérique, qui leur était nouveau. Les élèves ont exploré ses fonctionnalités. Certains ont utilisé les images proposées dans l'application tandis que d'autres ont recherché des images qui étaient en relation avec le thème du voyage sur le Web.

Au cours de l'observation, nous avons constaté que les élèves ont efficacement collaboré. Ils ont discuté, ont fait plusieurs essais avec les images, les mots, les mises en page, les couleurs et les polices avant d'aboutir à leur produit final. Cette activité a motivé les apprenants.es et chaque équipe a produit des nuages de mots à la fois attrayants et représentatifs du thème du voyage.

### **Deuxième activité**

Pour la deuxième activité nous avons fourni aux élèves des images représentatives de la ville de Lyon. Ceux-ci avaient pour consigne de décrire ces images et d'exprimer une appréciation. Afin de les aider dans cette tâche, nous les avons encouragés à consulter une vidéo dédiée aux expressions d'appréciations et à utiliser un dictionnaire en ligne pour pallier d'éventuelles lacunes lexicales.

Lors de nos observations, nous avons remarqué que certains élèves tentaient de traduire des phrases complètes depuis leur langue maternelle, le grec, en français. Nous leur avons expliqué les limites de cette approche, soulignant que la traduction directe des phrases pouvait aboutir à des formulations inexactes. A la fin chaque équipe a présenté oralement son texte devant la classe.

## **DEUXIEME SEANCE**

### **Première activité**

Ensuite les élèves ont travaillé sur un document collaboratif, créé par Google Docs, pour collecter toutes les informations nécessaires afin de les utiliser à la tâche finale. Une tâche spécifique a été fournie à être complétée par chaque groupe. Ils ont effectué des recherches sur le Web et nous leur avons montré comment ils pouvaient insérer des hyperliens dans le document, rendant leur production plus multimodale.

### **Deuxième activité**

Dans le cadre du jeu de rôle portant sur les activités à faire pendant leur séjour à Lyon, les élèves se limitaient principalement à faire des propositions et à y répondre par des acceptations ou des refus.

## **TROISIEME SEANCE**

### **Première activité**

Les élèves ont manifesté un enthousiasme remarquable lors de l'annonce d'un jeu numérique, conçu à l'aide de l'outil Quizziz, portant sur un phénomène grammatical, celui du futur simple. L'activité a stimulé leur esprit de compétition. Ils ont sélectionné des avatars, ont tenté de surpasser leurs adversaires, parfois en adoptant des stratégies astucieuses, telles que le blocage des concurrents. Cette dynamique ludique a généré un fort engagement, et les élèves ont exprimé le souhait de rejouer à plusieurs reprises.

### **Tâche finale**

Pour la tâche finale chaque équipe devait tout d'abord créer un compte sur l'application Voice thread. Ensuite, les élèves effectuaient des recherches sur le Web

pour sélectionner une image à intégrer dans l'application, accompagnée d'une ou plusieurs phrases descriptives. Parmi les groupes, deux ont utilisé Postermywall pour personnaliser l'image choisie tandis que les autres se sont limités à utiliser les images sans modifications. Quelques erreurs linguistiques ont été identifiées et corrigées.

### **Scénario 3**

**Titre : « Je respecte le code de la route ».**

Le troisième scénario a été réalisé par la Classe B. 14 élèves participaient à ce projet qui s'est déroulé sur 4 séances didactiques au lieu de deux initialement prévues. Les élèves ont travaillé en binôme ou en groupe de trois.

La tâche finale de ce projet consistait en la création d'une vidéo avec l'outil numérique Powtoon dans le cadre d'une campagne de sensibilisation sur les règles du code de la route. Afin de permettre aux apprenants d'acquérir les compétences nécessaires plusieurs activités ont été proposées.

#### **PREMIERE SEANCE**

##### **Première activité**

Tout d'abord, une vidéo publicitaire sur la conduite accompagnée a été utilisée pour travailler la compréhension audiovisuelle. Cette activité a été jugée facilement accessible étant donné que l'image a aidé à la compréhension du contenu.

##### **Deuxième activité**

Ensuite, des activités qui concernaient l'apprentissage de l'impératif, ont été suivies. La vidéo utilisée pour introduire ce phénomène grammatical ainsi qu'un exercice en ligne a suscité l'intérêt des élèves.

##### **Troisième activité**

Par ailleurs, un jeu de rôle a été proposé pour faciliter l'assimilation des démarches que l'on peut suivre pour pouvoir activer la conduite accompagnée. Cette activité a permis à chaque groupe de s'impliquer activement en posant des questions simples et en formulant des réponses courtes, développant ainsi leurs compétences linguistiques et communicationnelles.

### **Quatrième activité**

Après une activité interactive créée avec l'outil numérique learningapps a été intégrée. Celle-ci a motivé les apprenants.es, leur permettant d'assimiler quelques règles que l'on doit respecter en tant que citoyen ainsi que des expressions utiles dans ce contexte. Les activités préalables ont également contribué à renforcer leur autonomie, en les guidant dans la formulation des règles à l'aide des expressions adéquates.

## **DEUXIEME SEANCE**

### **Tâche finale**

La dernière activité a impliqué les élèves dans une recherche en ligne des images représentatives des règles à respecter en tant que conducteurs responsables. Les élèves ont organisé leur travail en répartissant les thèmes de la recherche entre les différents groupes. Ainsi chaque groupe était chargé de sélectionner des images correspondant à son thème, puis de rédiger une phrase explicative pour accompagner chaque image.

Ensuite, les groupes ont intégré ces éléments dans l'outil numérique, en personnalisant leur production. Ils ont choisi un personnage, ont déterminé son mouvement et son expression faciale. Nous avons aussi inséré de la musique pour enrichir la présentation. Étant donné que c'était la première fois que les élèves

utilisaient cet outil numérique, une assistance de notre part leur a été donnée afin qu'ils se familiarisent avec ses fonctionnalités et qu'ils achèvent la création de la vidéo.

A la fin de chaque scénario un questionnaire d'évaluation du scénario créé avec Googleforms leur a été fourni. Bien que les élèves aient été invités à y répondre individuellement, ils ont préféré travailler en équipe pour le remplir.

Pour la réalisation de ces scénarios pédagogiques en classe de FLE, les élèves ont été impliqués dans une variété de supports numériques multimodaux, tels que des vidéos, des blogs, des sites web, des jeux numériques et des exercices en ligne. Ils ont également participé à la création de différents types de productions multimodales comme l'affiche, la vidéo et la présentation interactive.

Au cours de cette intervention nous avons constaté que la majorité des élèves n'a pas rencontré de difficultés particulières. Les éléments visuels, sonores et textuels dans les ressources multimodales ont joué un rôle significatif en facilitant la compréhension des informations et en soutenant les élèves dans leurs réponses aux activités proposées. Pour ceux qui ont éprouvé des difficultés, notamment dans la compréhension des certaines informations ou à la formulation de phrases, les dictionnaires en ligne ont constitué une ressource utile.

Dans le processus de la production des documents multimodaux, les élèves ont travaillé en collaboration au sein de groupes, ont échangé des idées et ont pris des décisions collectivement quant à la forme finale de chaque production. Il a été observé que, dans chaque groupe, les élèves qui avaient un niveau de langue plus faible ont pu participer activement et exprimer leurs idées sans avoir un rôle passif.

Pendant notre observation nous avons constaté aussi que la plupart des élèves ont montré un enthousiasme pour les activités, bien que certains n'aient pas été pleinement motivés. Par exemple, dans le cadre de la création des nuages de mots, certains ont fait des recherches en ligne pour trouver des images plus pertinentes pour le thème de leur travail, tandis que d'autres se sont contentés des images fournies par l'application.

En termes de compétences numériques, même si les élèves ne connaissaient pas toujours l'utilisation des outils numériques proposés, ils se sont montrés à l'aise avec l'utilisation générale des ordinateurs et des technologies. Certains élèves ont même trouvé des solutions

techniques pour ajouter des accents aux mots en français, malgré les limitations des claviers des ordinateurs de l'école.

#### **1.4. Analyse des données recoltées**

Dans cette partie de notre étude nous analyserons les résultats obtenus pendant notre observation afin de répondre à nos questions de recherche. A travers notre travail, nous essayons, premièrement de déterminer si les documents multimodaux numériques en milieu scolaire constituent un support qui favorise le développement de la littératie numérique chez les apprenants.es.

Pendant notre observation, nous avons pu constater que les élèves se sont montrés à l'aise avec l'utilisation des ordinateurs et de la technologie même s'ils ne connaissaient pas l'utilisation des applications numériques proposées. Ils ont ainsi démontré une capacité à s'adapter et à apprendre à utiliser de nouveaux outils numériques. Par conséquent, les élèves ont réussi à produire dans un contexte numérique, aboutissant à créer des documents multimodaux numériques comme l'affiche numérique, le nuage de mots, la présentation interactive et la vidéo. Ils ont aussi appris à intégrer des éléments textuels ainsi que des éléments visuels, sonores et de l'animation pour renforcer la clarté et l'attractivité de leur message. Lors du déroulement des activités, ils ont pu collaborer et interagir efficacement pour l'élaboration du contenu. Ils ont même fait des recherches pour trouver les informations nécessaires pour réaliser les tâches. Ces activités réalisées dans un contexte numérique ont rendu les élèves plus autonomes face à l'information. Les apprenants.es ont également développé l'esprit critique pour comprendre, évaluer et analyser les informations reçues par les documents multimodaux ainsi que celles qu'ils ont trouvées sur le web. Ils ont même appris à respecter les lois et les règlements qui portent sur le numérique en mentionnant les sources pour les images qu'ils ont utilisées dans leurs créations.

En ce qui concerne la compréhension des documents multimodaux numériques les apprenants.es ont démontré une habileté à déchiffrer leur contenu et leurs messages sans rencontrer des difficultés. Les éléments sonores, textuels et visuels ont facilité la compréhension de ces documents.

De cette façon nous pouvons conclure que les apprenants.es ont réussi à développer également la compétence cognitive, affective, pragmatique, sémiotique et textuelle.

Pour répondre à la question si les documents multimodaux numériques favorisent la motivation pour l'apprentissage de la langue française chez les apprenants.es nous pouvons mentionner que élèves ont aimé les activités réalisées dans un contexte numérique. L'intégration des documents multimodaux au cours de français langue étrangère a suscité une forte motivation chez eux. Cette approche a favorisé la participation de tous les élèves même de ceux qui avaient un niveau de la langue plus faible. Nous avons même constaté que les activités réalisées avec un outil numérique ont motivé plus les élèves que les activités traditionnelles, comme la production écrite ou les jeux de rôle.

La troisième question de recherche se réfère à l'efficacité des textes multimodaux pour le développement des compétences linguistiques chez les apprenants.es. D'après nos constats nous pouvons mentionner que les élèves ont appris à utiliser des éléments lexicaux et grammaticaux pour construire du sens en développant leur lexique en français. Ils ont respecté les règles de grammaire et ils ont construit des phrases adéquates dans un contexte lexical et grammatical spécifique, celui de la fête scolaire, des voyages et du code de la route.

## **1.5. Discussion**

A partir les constats présentés dans notre analyse finale de recherche ainsi que les considérations des chercheurs auxquelles nous nous sommes référés dans la revue de littérature, nous pouvons avoir des résultats clairs et efficaces sur les questions de recherche. Tout d'abord, le recours aux textes multimodaux numériques dans l'enseignement, permet aux élèves de développer leur compétence de la littératie numérique. Premièrement, ils apprennent à utiliser la technologie et des outils numériques pour créer du contenu dans un contexte numérique et pour participer aux activités proposées. Après, ils s'initient à la recherche de l'information sur le web, ce qui rend également les élèves capables d'évaluer les informations trouvées et de les filtrer pour construire du sens. Ils deviennent ainsi autonomes face à l'information et développent leur esprit critique. Enfin ils apprennent à collaborer, à négocier et à prendre des décisions pour réaliser des tâches.

Ensuite, nous avons remarqué que toutes les études ainsi que la nôtre confirment que les textes multimodaux numériques (vidéos, films, blogs, quiz multimédia, bandes dessinées, affiches, dessins animés) motivent les apprenants.es et stimulent leur intérêt pour le cours de la langue française.

Enfin, en ce qui concerne le développement de la compétence linguistique nous avons constaté que ces documents contribuent à la mémorisation, à l'apprentissage du vocabulaire et à l'amélioration de la langue.

De toutes ces considérations, il ressort que les textes multimodaux numériques représentent un support d'enseignement/apprentissage efficace qui suscite l'intérêt des apprenants.es pour le cours, favorise l'acquisition de la langue française en contribuant aussi au développement de la compétence de la littératie numérique.

Malgré le caractère dynamique et efficace de cette approche d'enseignement /apprentissage de la langue, il est essentiel de s'interroger d'abord sur les textes multimodaux numériques les plus adaptés aux différents âges et intérêts des apprenants.es. Il est ainsi essentiel d'identifier les critères que les enseignants doivent prendre en compte afin de choisir les types des documents multimodaux numériques qui conviennent mieux à leur cours et au profil de leurs élèves. Par ailleurs, nous pouvons renforcer la combinaison de l'écriture créative avec la production des textes multimodaux numériques afin de donner une autre perspective au processus d'enseignement de la langue française.

## **1.6. Difficultés rencontrées**

Pour la réalisation des activités nous avons toutefois rencontré quelques difficultés. Un premier obstacle était le manque de temps. Malgré la planification des interventions pédagogiques, les élèves avaient besoin de plus de temps pour réaliser une activité. Par conséquent nous avons eu besoin de plus d'interventions didactiques que prévues pour accomplir les scénarios proposés. En plus nous n'avons pas pu réaliser le deuxième et le troisième scénario avec les deux classes (Classe A et Classe B), c'est pourquoi, nous n'avons pas pu récolter d'éléments suffisants par notre observation. En plus, comme les cours se déroulaient vers la fin de l'année scolaire, quelques élèves s'absentaient. Par conséquent les équipes n'avaient pas toujours le même nombre de membres. Il y avait des fois où un.e seule élève s'occupait d'une activité.

## **1.7. Limites de la recherche et propositions**

Cette recherche a été menée principalement à travers l'observation participante, une méthode qualitative qui repose sur une approche empirique et subjective. Les résultats obtenus et présentés dans ce mémoire sont basés sur nos constats retenus à travers les interventions didactiques dans la classe de FLE. Bien que cette méthode permette une compréhension approfondie et immersive de l'apport des documents multimodaux en classe de FLE, elle peut manquer d'objectivité et de généralisation des résultats.

Pour obtenir des résultats plus représentatifs, il serait souhaitable d'intégrer une méthodologie supplémentaire, celui de l'utilisation des questionnaires distribués auprès des élèves. Cette approche quantitative permettrait d'obtenir des résultats mesurables afin de renforcer la validité de la conclusion de l'étude.

## **Conclusion**

Notre mémoire avait comme but de montrer l'apport des textes multimodaux numériques comme supports d'enseignement. Nous avons proposé aux élèves plusieurs activités, telles que la compréhension des documents audiovisuels, la visite d'un blog, la compréhension des éléments d'une affiche ainsi que la création d'une affiche numérique à l'aide de l'application Postermyswall. Nous avons aussi intégré des jeux numériques créés avec les applications Quizziz et Learningapps, la création des nuages de mots sur Word art ainsi que la création d'une vidéo collaborative sur Powtoon. Les élèves ont aussi eu la possibilité de travailler sur un document collaboratif de Google docs et produire une présentation pour un voyage scolaire avec l'application Voice thread. Ils ont même réalisé des exercices en ligne sur un phénomène grammatical et ont répondu à des questionnaires d'évaluation des scénarios pédagogiques.

Grâce à l'intégration de ces documents multimodaux numériques et notre méthodologie de recherche nous avons constaté que ce support d'enseignement/apprentissage de la langue française a eu d'abord un grand succès auprès des élèves parce qu'il a suscité leur intérêt pour la langue et le cours. Ensuite, il a aidé les élèves à développer leur compétence de la littératie numérique et enfin il a favorisé l'acquisition de la compétence linguistique chez les apprenants.es.

Pour conclure, il est essentiel de mentionner que bien que les textes multimodaux numériques constituent un support d'enseignement/apprentissage de la langue française efficace, ils ne peuvent pas remplacer l'enseignement traditionnel. Ils doivent être utilisés comme des outils complémentaires pour renforcer et diversifier les pratiques pédagogiques afin de répondre aux besoins variés des élèves.

## Références bibliographiques

- Aliane, Y., & Aliane, Z. (2022). *L'exploitation de la vidéo pour la compréhension orale en classe de FLE : Le cas des apprenants de quatrième année moyenne du CEM « HAMADI MOHAND SAID » à Bouzeguène* (Mémoire de master, Université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou). Consulté le 27 octobre 2024  
<https://dspace.ummto.dz/handle/ummto/22368>
- Αναστασοπούλου, Α. (2018). *L'apport des TICE dans la classe de FLE: Élaboration d'un support numérique comme ressource complémentaire au manuel Adosphère I* [Master, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, Μεταπτυχιακή Ειδίκευση Καθηγητών Γαλλικής Γλώσσας.]  
<https://apothesis.eap.gr/archive/item/78985> Consulté le 22 octobre 2024
- Barton, D. & Hamilton, M. (2010). La littérature : une pratique sociale. *Langage et société*, 133, 45-62. <https://doi.org/10.3917/l.s.133.0045>
- Bazinet, N. (2020). DÉVELOPPER LES LITTÉRATIES MULTIPLES – MULTILITTÉTARIES - AVEC LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE AU CÉGEP. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 11. <https://doi.org/10.7202/1071479ar>
- Benmedjou, N., & Dakhia, M. (2023). Promouvoir l'écriture créative à l'aune numérique pour une innovation pédagogique en classe de FLE. *Enseignement et Formation*, 13(3), 709-719. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/235695> consulté le 30 octobre 2024
- Braham, M. (2018). *Motivation de la génération Z par l'étude des pop-ups en FLE. Thélème*. *Revista Complutense de Estudios Franceses*, 33 (2), 121-138.  
<https://doi.org/10.5209/THEL.59523> consulté le 30 octobre 2024

- Cazden, C., Cope, B., Fairclough, N., & Gee, J. (1996). A pedagogy of multiliteracies:  
Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66 (1), 60-92.
- Cnesco. (2018). Écrire et rédiger : comment guider les élèves dans leurs apprentissages.  
*Notes des experts*. <https://www.cnesco.fr/fr/ecrire-et-rediger/> consulté le 23 octobre  
2024
- Compte, C. (2001). Décoder le journal télévisé: Une stratégie pour l'apprenant de langue.  
*Französisch Heute*, 32(4), 400-408. [https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-  
00000425](https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000425)
- Conseil de l'Europe, Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre,  
enseigner, évaluer – Volume complémentaire, Éditions du Conseil de l'Europe,  
Strasbourg, 2021. [www.coe.int/lang-cecr](http://www.coe.int/lang-cecr).
- Dagenais, D. (2012). Littératies multimodales et perspectives critiques. *Recherches des  
langues en didactique et des cultures*, 9(2). Mis en ligne le 03 octobre 2017,  
consulté le 23 septembre 2024. <https://doi.org/10.4000/rdlc.529>
- De Smedt, Th. (Décembre 2013). Les compétences en littératie médiatique De la  
définition aux nouveaux enjeux éducatifs. Pierre Fastrez Chercheur qualifié du  
Fonds national de la recherche scientifique belge (F.R.S.-FNRS). Université  
catholique de Louvain (BE) Centre de Recherche en Communication Professeur à  
l'Université catholique de Louvain (BE) Centre de Recherche en Communication  
N°11.
- Debes, J. L. (1969). The loom of visual literacy. *Audiovisual Instruction*, 14, p.26
- Demaizière, Fr., & Grosbois, M. (25 avril 2014). Numérique et enseignement-  
apprentissage des langues en Lansad – Quand, comment, pourquoi ? *Alsic*, 17. mis

en ligne le 25 avril 2014, consulté le 01 mai 2024

<https://doi.org/10.4000/alsic.2691>

Delarue-Breton, C., Ronveaux, Chr., & Gladu, Ev. (2021). Littératie médiatique à l'école et modélisation didactique : quelles préoccupations communes pour la recherche et pour l'enseignement ? *Revue de Recherches en Littératie Médiatique Multimodale*,

13. <http://dx.doi.org/10.7202/1077706ar>

Dezutter, Ol. & Martin Lépine, L. (2020) « La littératie, une vision élargie du savoir lire-écrire. Quelles conséquences pour l'enseignement du français ? », *Les dossiers des sciences de l'éducation* [En ligne], 43 | 2020, mis en ligne le 03 juin 2022, consulté le 11 mai 2024. URL : <http://journals.openedition.org/dse/4278> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/dse.4278>

Felicia, P. (2009). *Les jeux électroniques en classe. Manuel pour les enseignants*.

European Schoolnet EUN Partnership AISBL, Bruxelles, pp. 5-36.

Fraenkel, B., & Mbodj-Pouye, A. (2010). Introduction: Les New Literacy studies, jalons historiques et perspectives actuelles. *Langage et société*, 133(3), 7-24.

<https://doi.org/10.3917/lis.133.0007>

Freebody, P., & Luke, A. (1990). Literacies programs: Debates and demands in cultural context. *Prospect*, 5 (3), 85-94.

Φτάκλα, E. (2018). *Digital Storytelling et enseignement des langues étrangères : Le développement de la compétence lexicale pour un public de jeunes apprenants du niveau A1-A2 par le biais des narrations numériques. Conception des scénarios pédagogiques pour la méthode de FLE À ton Tour 2 avec l'utilisation de Storyboard That comme support supplémentaire* [Master, Université Ouverte Hellénique,

Département des études humanistes, spécialisation enseignement du français].

<https://apothesis.eap.gr/archive/item/78918> Consulté le 26 octobre 2024

Gouvernement du Québec (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*.

Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

Harnane, I. (2021). Le numérique dans l'enseignement. Education, pp.12-16. hal-03448273.

Hassan, S. (2016). La pratique des ateliers d'écriture créative en classe de FLE comme formation à la compétence linguistique, interculturelle et esthétique : le texte littéraire au sein du projet didactique [Thèse de doctorat, COMUE Université Côte d'Azur]. HAL Thèses. <https://theses.hal.science/tel-01440791v1> consulté le 25 octobre 2024

Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The five resources of critical digital literacy: A framework for curriculum integration. *Research in Learning Technology*, 21. <https://doi.org/10.3402/rlt.v21.21334>

Inventaire d'outils TIC et de ressources éducatives ouvertes. Centre européen pour les langues vivantes du Conseil de l'Europe (CELV). <https://www.ecml.at/Resources/InventoryofICTtools/tabid/1906/language/fr-FR/Default.aspx>

Issa, W., Eldarbag, R., & Algubbi, S. (2023). Le blog pour l'enseignement/apprentissage du français: Dispositif de socio-didactique. 18, 185-198. (<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/affiche/1445>, consulte le 8/10/2024).

Καλλονάκη, Α. (2018). *Le blog et la vidéo en tant que supports pédagogiques visant le renforcement de l'action et de l'interaction en classe de FLE* [Master, Ελληνικό

Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, Μεταπτυχιακή Ειδίκευση

Καθηγητών Γαλλικής Γλώσσας.] Consulté le 26 octobre 2024

<https://apothesis.eap.gr/archive/item/78988>

Karlsen, F. (2024). *L'utilisation du film et du clip vidéo dans l'enseignement du FLE*

[Dissertation, Université de Linnaeus]. Consulté le 27 octobre 2024 sur :

<https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-127229>

Katsantoni, M. (2012, juin-juillet-août). Techniques d'écriture fantastique - L'écriture du

fantastique. *Contact, Revue Trimestrielle d'Information, d'Analyse et de Recherche*,

58, pp.50-56.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary*

*communication*. London: Routledge.

Lacelle, N. et Lebrun, M. (2014). La littératie médiatique multimodale: réflexions

sémiologiques et dispositifs concrets d'application Cet article a été publié dans le

numéro 2/2014 de [forumlecture.ch](http://forumlecture.ch)

Lapassade, G. (2002). Observation participante. Dans Barus-Michel, J., Enriquez, E. et

Lévy, A. (dir.), *Vocabulaire de psychosociologie*. (p. 375 -390). Érès. Mise en ligne

01/04/2010 <https://doi.org/10.3917/eres.barus.2002.01.0375>. Consulté le 07

décembre 2024

Lebrun, M., & Lacelle, N. (2012). Développer la compétence à la lecture et à l'expression

multimodales grâce à une didactique de la littératie médiatique critique. *Repères*,

45. Mis en ligne le 15 juin 2014, consulté le 16 septembre 2024.

<https://doi.org/10.4000/reperes.579>

Lebrun, M., & Lacelle, N. (2012). Le document multimodal : le comprendre et le produire

en classe de français. *Repères*, 45. Mis en ligne le 15 juin 2014, consulté le 8

octobre 2024. <https://doi.org/10.4000/reperes.141>

- Lebrun, M., Lacelle, N. & Boutin, J.-F. (2012). Genèse et essor du concept de littératie médiatique multimodale. *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 3(2).  
<https://doi.org/10.7202/1009351a>
- Lebrun, M., & Lacelle, N. (2013). L'ère numérique : un défi pour la didactique du FLE. *Synergies Portugal*, 2(2), pp.107-117.
- Lebrun, M. (2015). LA LITTÉRATIE VISUELLE: GENÈSE, DÉFENSE ET ILLUSTRATION. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 2.  
<https://doi.org/10.7202/1047307ar>
- Le Deuff, Ol. « Littératies informationnelles, médiatiques et numériques : de la concurrence à la convergence ? », *Études de communication* [En ligne], 38 | 2012, mis en ligne le 30 juin 2014, consulté le 20 avril 2024. URL:  
<http://journals.openedition.org/edc/3411>; DOI: <https://doi.org/10.4000/edc.3411>
- Lupi, V. (2009, juin). On fait de la radio? Tâches et créativité en jeu. EPAL - Échanger Pour Apprendre en Ligne, Grenoble, France. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02011977>
- Mangenot, Fr.(2000) L'intégration des TIC dans une perspective systémique. *Langues Modernes*, 2000, Les nouveaux dispositifs d'apprentissage des langues vivantes, 3 / 2000, pp.38-44. hal-02045268
- Mansour, M. (2024). Vers une pédagogie de l'écriture créative : le journal scolaire, un levier d'expression pluridisciplinaire et de valorisation des apprentissages. *Revue algérienne des lettres*, 8(2), 139-154. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/248297>  
[consulté le 24 octobre 2024](#)

- Mazouzi, S. (2016). L'écriture créative en classe de FLE. *IMAGO Interculturalité et Didactique*, 15(1), 204-2019. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/68748> consulté le 25 octobre 2024
- Mekkaoui, Y., & Benabderahmane, I. H. (2020). *Le dessin animé comme moyen motivant pour l'enseignement de la compréhension de l'oral : Cas de 2ème année moyen* (Mémoire de master, Université Amar Telidji Laghouat). <http://dspace.lagh-univ.dz/handle/123456789/4871> Consulté le 25 octobre 2024
- Meyer, J.P. (2014). Pour une littératie visuelle. *Spirale. Revue de recherches en éducation*, (53) pp. 133-144. [https://www.persee.fr/doc/spira\\_0994-3722\\_2014\\_num\\_53\\_1\\_1055](https://www.persee.fr/doc/spira_0994-3722_2014_num_53_1_1055)
- Ollivier, Ch. (2014). Vers une approche interactionnelle en didactique des langues et une extension du domaine de la tâche – Les atouts du web 2.0. *Alsic*, 17.p.7  
<https://doi.org/10.4000/alsic.2743>
- Ollivier, Ch. (2018). Littératie numérique et approche socio-interactionnelle pour l'enseignement-apprentissage des langues. Projet e-lang "Vers une littératie numérique pour l'enseignement-apprentissage des langues". Centre Européen pour les Langues Vivantes, Graz, pp.10-12.
- Peters, Martine & Gervais, Sylvie. (2016). Littératies et créacollage numérique. *Language and Literacy*. DOI: 18. 62. 10.20360/G21W2H.
- Pettersson, R. (2013). Views on Visual Literacy. *VASA Journal on Images and Culture* (VJIC). <http://vjic.org/>.

- Piette, J. ( 9 janvier 2007). Education « par les medias » ou « aux medias ». Cahiers pédagogiques, rubrique Actualité éducative, vol.449. <https://www.cahiers-pedagogiques.com/education-par-les-medias-ou-aux-medias/>.
- Prensky, M. (October, 2001). Digital Natives, Digital Immigrants From On the Horizon (MCB University Press) Vol. 9 No. 5, © 2001
- Rebai, I. (2021). *L'impact du document multimodal dans la compréhension de l'oral en FLE : Cas des apprenants de 2ème année moyenne* [Mémoire de master, Faculté des Lettres et des Langues, Département de Lettres et des Langues Étrangères, Filière de Français]. Consulté le 30 octobre 2024  
<http://archives.univ-biskra.dz/handle/123456789/18837>
- Ruiz Pisano, C. (2011). Autour du développement d'une macro-compétence langagière : Les vidéoclips au service de la compréhension audiovisuelle. *ERIAC-Université de Rouen, France & Université de Valladolid, Espagne*. Manuscrit reçu le 2 novembre 2010; accepté le 28 février 2011.
- OCDE, 2000. La littératie à l'ère de l'information  
<http://www.oecd.org/fr/education/innovation-education/39438013.pdf>
- Sara, R., & Nadia, E. (2019). L'innovation pédagogique à l'ère du numérique dans une classe de FLE : cas d'une activité de langue dans l'enseignement secondaire. 2(2), Massalek Atarbiya wa Atakwine. p.58  
<https://doi.org/10.48403/IMIST.PRSM/massalek-v2i2.20173>
- Στρατίκη, Θ.-Α. (2024). *Η χρήση των πολυτροπικών κειμένων στη διδασκαλία της Γαλλικής ως Ξένης Γλώσσας: στάσεις και πρακτικές των εκπαιδευτικών στην ελληνική τάξη* [Master, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών,

Μεταπτυχιακή Ειδίκευση Καθηγητών Γαλλικής Γλώσσας.]

<https://apothesis.eap.gr/archive/item/199403> Consulté le 23 décembre 2024

Tensorer, G. (3 décembre 2021). Pourquoi utiliser le numérique en classe ? (5 bénéfices).

MBAMCI. <https://mbamci.com/2021/12/pourquoi-le-numerique-educatif-en-classe-5-benefices/>

@ UNESCO (2006) Imprimé en France p.31 <https://doi.org/10.54676/NAVW6546>.

## Références bibliographiques grecques

Γαλαντόμος ,Ι. (s.d.) Γραμματισμός Ενότητα 1: Εισαγωγικές Παρατηρήσεις Τμήμα

Μεσογειακών Σπουδών

ΙΕΠ. (2022). Πρόγραμμα σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο γενικό λύκειο (2η έκδοση).

Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

[https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/fek-2023-tefxos\\_b-00143-downloaded\\_-18\\_01\\_2023.pdf](https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/fek-2023-tefxos_b-00143-downloaded_-18_01_2023.pdf)

Καραγιάννης, Σ. (2010). Η δημιουργική γραφή ως καινοτόμος δράση στο Σχολείο. Scribd.

[https://fr.scribd.com/doc/H-δημιουργική-γραφή-ως-καινοτόμος-δράση-στο-](https://fr.scribd.com/doc/H-δημιουργική-γραφή-ως-καινοτόμος-δράση-στο-Σχολείο)

Σχολείο

Κατσαρού, Ελ. Διδακτική Γλωσσικών Μαθημάτων (ΚΠΒ307) Ενότητα #4: Λειτουργικό

ς και Κριτικός Γραμματισμός Διδάσκων: ΤΜΗΜΑ ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝ

ΩΝΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΣΧΟΛΗ

Κολλυροπούλου, Ελ.(2021-22) . Κριτικός γραμματισμός από τη θεωρία στη διδακτική

πράξη .ΕΝΔΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΦΙΛΟΛΟΓΩΝ 8ο ΓΕΛ ΠΑΤΡΩΝ

ΓΛΩΣΣΟΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Κουτσογιάννης, Δ. Κριτικοί γραμματισμοί: διεθνής εμπειρία και ελληνική πραγματικότητα.

Κωστούλη,Τ. σε συνεργασία του Αγγέλλου Χατζηνικολάου.(s.d.). *Γλωσσική εκπαίδευση, Γραμματισμός και πρακτικές γραμματισμού σε μικτές τάξεις*,

Μαυραγάνης Β., & Ποταμιάς Γ. (2021). Multimodality and ICT in the Language Course of the Greek Primary School. *Education Sciences*, 2021(3), 194–218.

<https://doi.org/10.26248/.v2021i3.1556>

Μητσικοπούλου, Β.(2001). *Γραμματισμός* [E1] consulte sur : [https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/guide/thema\\_e1/index.html](https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/guide/thema_e1/index.html)

Πανταζή, Β. & Πανταζή-Φρισύρα, Σ. (2011). Η συμμετοχική παρατήρηση, εργαλείο διαπολιτισμικής έρευνας στη σχολική και πανεπιστημιακή εκπαίδευση. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 6, DOI: [10.12681/icodl.690](https://doi.org/10.12681/icodl.690)  
(PDF) *Participant observation, a tool for intercultural research in school and university education* .Available from: [https://www.researchgate.net/publication/304574975\\_Participant\\_observation\\_a\\_tool\\_for\\_intercultural\\_research\\_in\\_school\\_and\\_university\\_education#fullTextFileContent](https://www.researchgate.net/publication/304574975_Participant_observation_a_tool_for_intercultural_research_in_school_and_university_education#fullTextFileContent) Consulté le 07 décembre 2024

Τζιφόπουλος,Μ. (2014). *Πρακτικές Ψηφιακού Γραμματισμού Υποψηφίων Φιλολόγων* [Student teachers' digital literacy practices].[Διδακτορική Διατριβή Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Φιλοσοφική Σχολή Τμήμα Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής Τομέας Παιδαγωγικής], σ.28.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14741.93926>.

## Sitographies

<https://axelor.com/fr/outils-numeriques-pedagogiques/> consulté le 10 mai 2024

<https://solutions.lesechos.fr/com-marketing/c/quels-sont-les-avantages-de-laffichage-numerique-32438/> consulté le 8/10/2024)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Blog> consulté le 8/10/2024

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/affiche/1445> consulté le 8 octobre 2024

<https://www.ludomag.com/2023/07/18/rituels-de-jeux-numeriques-pour-ameliorer-les-competences-lexico-grammaticales-en-lv/> consulté le 8/10/2024

<https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A8me> consulté le 9 décembre 2024

## Annexe A: « Les fiches de travail »

### Première scénario

#### Fiche de travail 1

#### « On fait la fête ! »

#### Activité 1

Regardez cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=Y0k3-cztJ9I>

a) Choisissez les mots qui correspondent au contenu de cette vidéo.

Musique
Joie
Rires
Activités amusantes
Jeux
Danse
Chant
Décorations colorées
Ballons
Nourriture
Confettis
Lumières
Gâteaux
Bonbons
Boissons

b) Parmi les adjectifs suivants, choisissez ceux qui décrivent l'ambiance de la fête à l'école.

Calme, Festive, Ordinaire, Joyeuse, Tranquille, Animée, Fatigante, Colorée, Amusante, Ennuyeuse
--

c) Complétez le tableau suivant :

Lieu du déroulement de la fête :	
Participants :	
Activités :	

d) Répondez aux questions.

1. Qui a organisé cette fête ?
2. Quels genres de musique ils jouent ?
3. A combien d'épreuves les élèves participent-ils ?

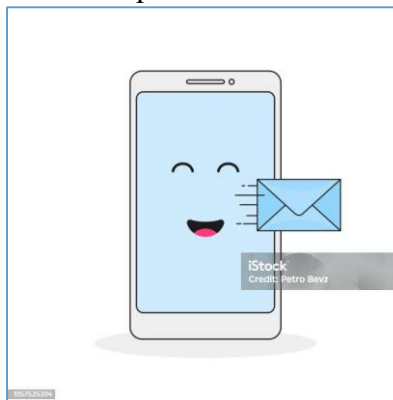
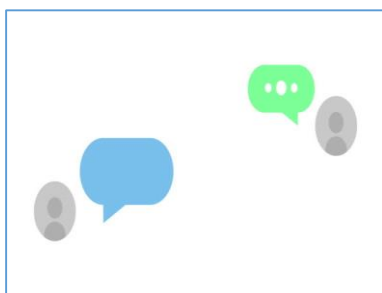
### Activité 2

Pour réviser le passé composé vous allez jouer :

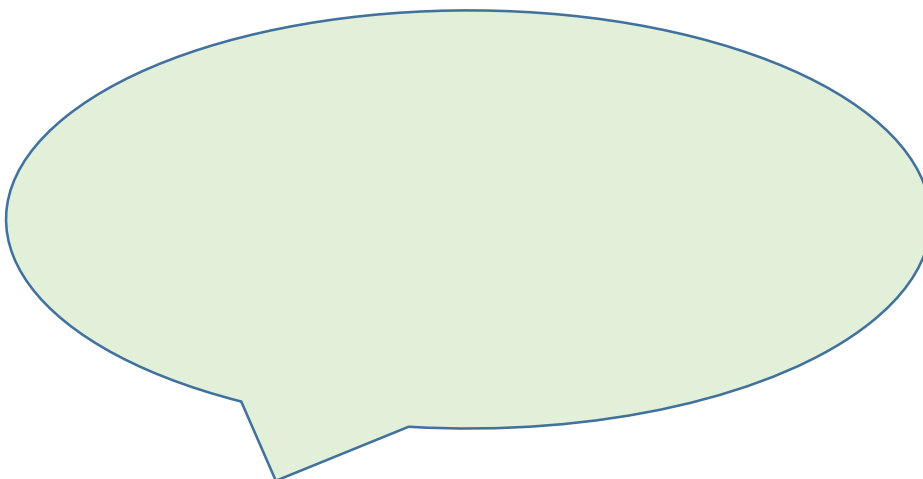
<https://learningapps.org/display?v=p9xs2hhu523>

### Activité 3

Vous envoyez un message à vos camarades pour leur parler de la fête du lycée et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.



(Images tirées d' I stock)



Pour proposer qqch consultez: <http://secondaire.e-monsite.com/pages/communication/page-15.html>

**Vous pouvez utiliser un dictionnaire en ligne de votre choix.**

#### **Activité 4**

Visitez le blog d'un lycée français :

<https://lyc-lblum-le-creusot.eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm>

Complétez le tableau suivant avec les informations demandées.

<b>Slogan :</b>	
<b>Organisateurs :</b>	
<b>Date :</b>	
<b>Tarif :</b>	
<b>Renseignements :</b>	
<b>Symbole français :</b>	
<b>Activités des jeunes sur l'affiche :</b>	

### **Fiche de travail 2**

#### **Tâche finale**

« Votre lycée organise une fête pour la fin de l'année scolaire. Avec vos camarades vous décidez de créer une affiche numérique pour la partager sur les réseaux sociaux afin d'inviter les jeunes de votre région.

Vous décidez le thème de cet événement. Vous créez l'affiche numérique avec :

<https://www.postermypwall.com/>

Puis vous postez l'affiche sur :

<https://padlet.com/nefelileon1/submission-request/K5gBvaZMD66rbpV7>

vous écrivez aussi si vous voulez, une légende qui accompagne l'affiche ».

**Evaluation du scénario:** Complétez le questionnaire

<https://forms.gle/kbty6HVaBS33d1UeA>

## Deuxième scénario

### Titre du scénario : « On voyage à Nice ».

#### Fiche d'élève 1

##### Activité 1

Quand vous écoutez le mot voyage, à quoi vous pensez ?

Créez un nuage de mots avec l'outil numérique\_: <https://wordart.com/>

##### Activité 2

Regardez ces photos de la ville de Nice. Qu'est-ce que vous voyez sur ces images ? Est-ce que vous aimez ces endroits ?

Ecrivez un petit paragraphe de 50 mots environ pour décrire ces images et exprimer votre appréciation.

Regardez cette vidéo pour trouver des expressions afin de vous exprimer.

<https://www.youtube.com/watch?v=CIIqpacqSHM>

Vous pouvez utiliser un dictionnaire en ligne.

##### **NICE**



Image tirée de Mytravelation.com



Image tirée de Shortlisted: Nice, France



<https://www.expedia.com/pictures/nice/old-town-nice/nice-cathedral.d502130> <https://www.shutterstock.com/el/search/carnaval-de-nice-2019>

## Fiche d'élève 2

### Activité 1

Votre classe décide de faire un voyage à Nice de 4 jours au mois d'avril. Vous êtes délégués de votre classe et vous êtes chargés d'organiser ce voyage. Vous cherchez sur internet pour faire la réservation des billets d'avion, trouver un logement, les monuments à visiter, les activités à faire, les moyens de transports que vous pouvez utiliser pour vous déplacer dans la ville et les restaurants où vous pouvez aller pour goûter aux spécialités de la ville.

Comme vous êtes cinq membres au conseil de la classe, vous vous partagez la recherche.

Chaque groupe fait des recherches sur internet pour faire sa proposition.

Complétez les tableaux que vous trouvez sur le document collaboratif:

<https://docs.google.com/document/d/1iNylEMEc3fPZqmV5tLie5hHT2vvSvbEKHou-qOg2JwQ/edit?usp=sharing>

Cherchez aussi des photos pour chaque proposition que vous faites. Stockez les photos sur votre ordinateur.

### Activité 2

Jeu de rôle : « Vous discutez sur les monuments et les activités que vous souhaitez faire à Nice ».

## Fiche d'élève 3

### Activité 1

Vous êtes prêt maintenant à créer la présentation pour informer le proviseur de votre établissement sur le contenu de ce voyage mais avant de passer à la création de la présentation on va jouer un peu. La révision du futur simple va être très utile. (quizziz)

### Tâche finale

Vous voulez présenter les résultats de vos recherches au proviseur. Vous créez une présentation avec l'outil numérique : <https://voicethread.com/> Après vous lui envoyez le lien pour qu'il voie votre proposition de visite de la ville de Nice .

### **Questionnaire d'évaluation du scénario**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx03bCZuHK0Es7K-D6OLko5ykmcxy6TrXHtIdB\\_IKHF6VTQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScx03bCZuHK0Es7K-D6OLko5ykmcxy6TrXHtIdB_IKHF6VTQ/viewform)

### Troisième scénario

« Je respecte le code routier. »

## Fiche de travail 1

### Activité 1

Regardez cette vidéo.

[https://www.youtube.com/watch?v=XR\\_qVAXBRa4](https://www.youtube.com/watch?v=XR_qVAXBRa4)

#### **A. Choisissez la bonne réponse.**

1. À quel âge minimum un enfant peut-il commencer la formation en conduite accompagnée ?
  - a) 16 ans
  - b) 15 ans
  - c) 14 ans
2. Quelle est la première étape nécessaire pour débiter l'apprentissage anticipé de la conduite ?
  - a) Obtenir le permis de conduire
  - c) Obtenir l'attestation de fin de formation initiale
  - d) Passer l'examen du code de la route
3. Quel est le critère principal pour être accompagnateur lors de la conduite accompagnée ?
  - a) Avoir moins de 25 ans
  - b) Être titulaire du permis B depuis au moins 2 ans
  - c) Être titulaire du permis B depuis au moins 5 ans
4. Que doit faire l'accompagnateur avant de commencer la conduite accompagnée ?
  - a) Obtenir une nouvelle assurance
  - b) Obtenir l'accord de l'assureur du véhicule
  - c) Passer un examen de conduite

#### **B. Vrai/faux : choisissez**

1. L'attestation de formation initiale inclut l'obtention du code de la route et 10 heures de conduite minimum. **Vrai / Faux**
2. Il n'y a aucun coût supplémentaire quand on ajoute l'enfant au contrat d'assurance. **Vrai / Faux**
3. En cas d'accident responsable, le malus ne sera pas appliqué à l'accompagnateur. **Vrai / Faux**
4. Il faut que l'accompagnateur reste vigilant et calme pendant la conduite pour ne pas stresser l'enfant. **Vrai / Faux**

## **Activité 2**

Regardez cette vidéo pour réviser l'impératif.

<https://www.youtube.com/watch?v=SwCe2B0baBs>

Maintenant vous pouvez faire cet exercice en ligne pour vous entraîner.

<https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-117178.php>

## **Activité 3**

**Jeu de rôle.** « Vous vous intéressez à la conduite accompagnée .Vous appelez à une auto-école pour avoir des renseignements sur les démarches que vous devez suivre pour obtenir un permis de conduire en conduite accompagnée (AAC) ». En groupe préparez le dialogue puis présentez-le en classe.

## **Activité 4**

Faites cette activité en ligne.

<https://learningapps.org/view34987026>

# Fiche de travail 2

## **Activité 1**

Quelles règles vous devez respecter en tant que futurs conducteurs ?

Chaque groupe écrit 4 règles. Utilisez un dictionnaire en ligne ou faites une recherche sur internet. Présentez le résultat de votre recherche en classe. Variez les phrases.

Vous pouvez consulter ce site et n'oubliez pas l'impératif :

[obligation/interdiction](#)

## **Tâche finale**

Votre classe crée une vidéo sur les règles que l'on doit respecter pour sensibiliser les jeunes conducteurs. Vous utilisez l'outil numérique <https://www.powtoon.com/> pour la création de votre vidéo. Chaque groupe doit trouver au moins deux images sur le thème du code routier et les télécharger sur l'ordinateur. Ces images vous allez les intégrer dans l'outil numérique. Vous devez préparer une phrase qui va accompagner chaque image en utilisant l'impératif affirmatif ou négatif, les expressions de l'obligation ou de l'interdiction et vous mettez aussi une animation.

## **Evaluation du scénario**

<https://forms.gle/BVuTYfpiLhus6VJ28>

## Fiche de travail 1

## Fiche d'élève

**« On fait la fête »**

**Activité 1**

Regardez cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=zY0K3-cztJI>

a) entoure les mots qui représentent l'atmosphère de la fête du lycée.

Musique	✓
Joie	✓
Rires	✓
Activités amusantes	✓
Jeux	✓
Danse	
Chant	✓
Décorations colorées	
Ballons	✓
Nourriture	✓
Confettis	
Lumières	
Gâteaux	
Bonbons	
Boissons	✓

b) parmi les adjectifs suivants, choisissez ceux qui décrivent l'ambiance de la fête à l'école.

Calm	<u>Festive</u>	Ordinaire	Joyeuse	Traquille	<u>Amusée</u>	Fatigante	<u>Colorée</u>
Amusante	Emmuyeuse						

c) complétez le tableau suivant :

Lieu du déroulement de la fête :	lycée La Harriet Saint Etienne
Participants :	les étudiants
Activités :	Jouer du bal, danser, jouer de la musique se dépenser
	creuser

**Fiche d'élève**  
« On fait la fête »

**Activité 1**  
Regardez cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=79K3-ct1J9I>

a) entourez les mots qui représentent l'atmosphère de la fête du lycée.

Musique  
Joie  
Rires  
Activités amusantes  
Jeux  
Danse  
Chant  
Décorations colorées  
Ballons  
Nourriture  
Confettis  
Lumières  
Gâteaux  
Bonbons  
Boissons

b) parmi les adjectifs suivants, choisissez ceux qui décrivent l'ambiance de la fête à l'école.

Calm(e) Festive Ordinaire Joyeuse Tranquille Animée Fatigante Colorée  
Amusante Ennuyeuse

c) complétez le tableau suivant :

Lieu du déroulement de la fête : Au lycée Jean Monnet Saint-Etienne, Dans le cours

Participants : Tout l'école (les élèves, et les profs)

Activités : Jeux au basket, Balade, jeux avec un corde, Pêche aux poissons, il y a une orchestre, chanter, jouer aux quilles, faire des épreuves ludiques, se déguiser

**Fiche d'élève**  
« On fait la fête »

**Activité 1**  
Regardez cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=79K3-ct1J9I>

a) entourez les mots qui représentent l'atmosphère de la fête du lycée.

Musique  
Joie  
Rires  
Activités amusantes  
Jeux  
Danse  
Chant  
Décorations colorées  
Ballons  
Nourriture  
Confettis  
Lumières  
Gâteaux  
Bonbons  
Boissons

b) parmi les adjectifs suivants, choisissez ceux qui décrivent l'ambiance de la fête à l'école.

Calm(e) Festive Ordinaire Joyeuse Tranquille Animée Fatigante Colorée  
Amusante Ennuyeuse

c) complétez le tableau suivant :

Lieu du déroulement de la fête : Lycée du Jean Monnet Saint-Etienne

Participants : Les élèves et les professeurs

Activités : jouer au basket, faire des activités amusantes de course à pied, il y a une orchestre chanter, jouer aux quilles, faire des épreuves ludiques, se déguiser

## Activité 2



### Activité 3

d) Répondez aux questions

1. Qui a organisé cette fête ? *Les élèves.*
2. Quels genres de musique ils jouent ? *Des genres de musique variés de la musique contemporaine.*
3. A combien d'épreuves les élèves participent-ils ? *neuf.*


**Activité 2**

Pour réviser le passé composé vous allez jouer :

<https://learningapps.org/display?v=p9ss2bhu523>

**Activité 3**

Vous envoyez un message à vos camarades pour leur parler de la fête du lycée et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.



*(Images tirées d' iStock)*

*Salut,*  
*Une fête a eu lieu dans un lycée en France. Les élèves ont chanté, ont dansé et ont joué. C'est été magnifique. Je pense que nous pouvons organiser une fête pour la fin de l'année. Qu'est-ce que vous en pensez?*

d) Répondez aux questions

1. Qui a organisé cette fête ? *Les élèves*
2. Quels genres de musique ils jouent ? *Des genres de musique variés de la musique contemporaine.*
3. A combien d'épreuves les élèves participent-ils ? *Neuf.*


**Activité 2**

Pour réviser le passé composé vous allez jouer :

<https://learningapps.org/display?v=p9ss2bhu523>

**Activité 3**

Vous envoyez un message à vos camarades pour leur parler de la fête du lycée et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.



*(Images tirées d' iStock)*

*Salut,*  
*La fête du lycée a eu lieu dans la cour du lycée. L'ambiance était joyeuse et festive. Les élèves se sont déguisés. Ils ont porté des couleurs vives. On organise une fête pour la fin de l'année scolaire?*

d) Répondez aux questions

1. Qui a organisé cette fête ? *Les élèves*
2. Quels genres de musique ils jouent ? *variés et de la musique contemporaine*
3. A combien d'épreuves les élèves participent-ils ? *neuf épreuves*


**Activité 2**

Pour réviser le passé composé vous allez jouer :

<https://learningapps.org/display?v=p9ss2bhu523>

**Activité 3**

Vous envoyez un message à vos camarades pour leur parler de la fête du lycée et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.



*(Images tirées d' iStock)*

*Salut,*  
*Dans le lycée Jean Monnet Saint-Etienne, les lycéens ont organisé une fête pour la fin de l'année scolaire avec de la musique et des jeux. On s'est bien amusé. Ça vous dit d'organiser une fête pour la fin d'année? On peut demander au proviseur.*

d) Répondez aux questions

1. Qui a organisé cette fête ? *les élèves*
2. Quels genres de musique ils jouent ? *variés et de la musique contemporaine*
3. A combien d'épreuves les élèves participent-ils ? *neuf*


**Activité 2**

Pour réviser le passé composé vous allez jouer :

<https://learningapps.org/display?v=p9ss2bhu523>

**Activité 3**

Vous envoyez un message à vos camarades pour leur parler de la fête du lycée et leur proposer de demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire.



*(Images tirées d' iStock)*

*Bonjour. Ce weekend une fête a eu lieu dans une école française et était géniale. Je pense que c'est une très bonne idée pour aider notre école et on peut demander au proviseur d'organiser une fête pour la fin de l'année scolaire. Qu'est-ce que vous en pensez?*

## Activité 4

### Activité 4

Visitez le blog d'un lycée français :

<https://lyc-blum-le-creusot-eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm>

Complétez le tableau suivant avec les informations demandées.

Slogan :	Les lycéens made in France
Organisateurs :	Les élèves du lycée
Date :	Le mercredi 3 avril à 20h
Tarif :	9€
Renseignements :	contact: fd171@gmail.com / 0767341450
Symbole français :	Tour Eiffel
Activités des jeunes sur l'affiche :	Musique, chansons, danse.

Vous pouvez utiliser un dictionnaire en ligne de votre choix.

### Activité 4

Visitez le blog d'un lycée français :

<https://lyc-blum-le-creusot-eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm>

Complétez le tableau suivant avec les informations demandées.

Slogan :	Les Lyceens made in France
Organisateurs :	Les élèves, les Restos du Cœur du Creusot
Date :	27 mars, 3, 10, 13 avril
Tarif :	9€
Renseignements :	contact: fd171@gmail.com / 0767341450
Symbole français :	La tour Eiffel
Activités des jeunes sur l'affiche :	chanteurs, danseurs

Vous pouvez utiliser un dictionnaire en ligne de votre choix.

### Activité 4

Visitez le blog d'un lycée français :

<https://lyc-blum-le-creusot-eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm>

Complétez le tableau suivant avec les informations demandées.

Slogan :	Les lycéens made in France
Organisateurs :	Les élèves du lycée
Date :	Le mercredi 3 avril à 20h
Tarif :	9€
Renseignements :	contact: fd171@gmail.com 0767341450
Symbole français :	Tour Eiffel
Activités des jeunes sur l'affiche :	Chant Danse musique

Vous pouvez utiliser un dictionnaire en ligne de votre choix.

### Activité 4

Visitez le blog d'un lycée français :

<https://lyc-blum-le-creusot-eclat-bfc.fr/l-etablissement/actualites/des-lyceens-qui-ont-du-c-ur-10372.htm>

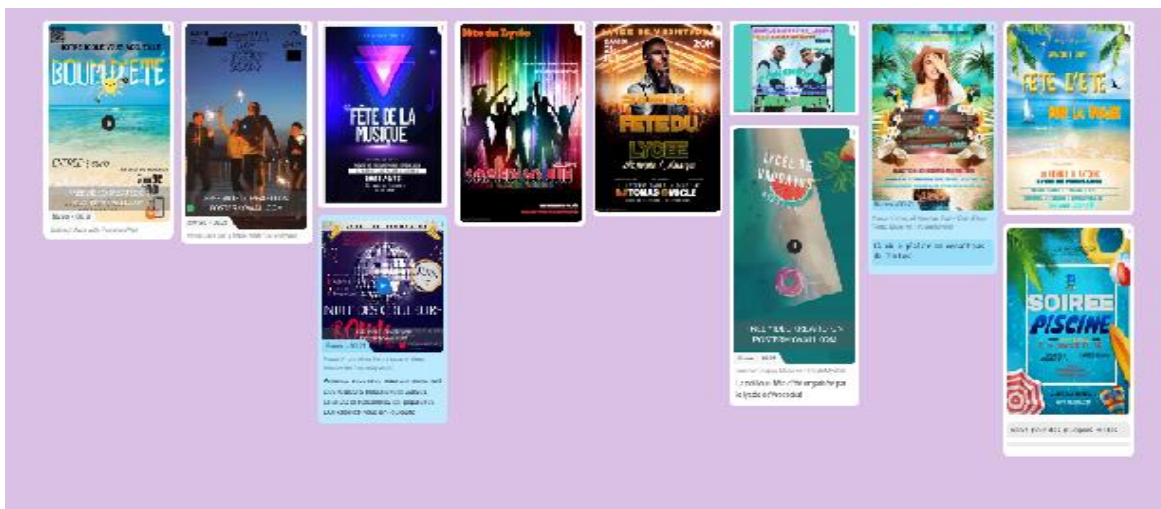
Complétez le tableau suivant avec les informations demandées.

Slogan :	Les lycéens made in France
Organisateurs :	Les lycéens Leon Blum avec l'association des Restos du Cœur du Creusot
Date :	Mercredi 27 mars, mercredi 3, 10, 13 avril
Tarif :	9€
Renseignements :	contact: fd171@gmail.com / 07 67 34 14 50
Symbole français :	La Tour Eiffel
Activités des jeunes sur l'affiche :	danse, chansons

## Fiche de travail 2

### Tâche finale

<https://padlet.com/nefelileon1/affiche-xnir762k360uly1k>





## Deuxième scénario

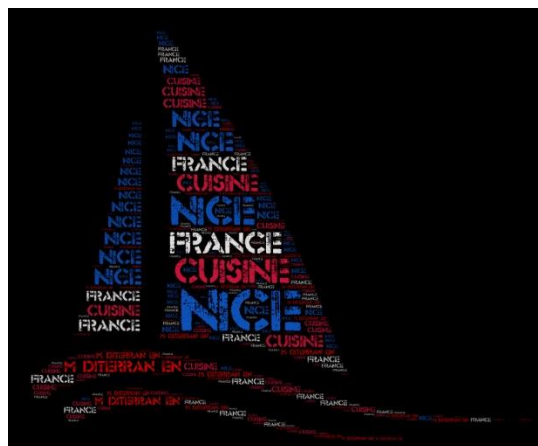
### Fiche d'élève 1

#### Activité 1

#### Wordart

<https://padlet.com/nefelileon1/vacances-xjmnqirigkp>





## Fiche d' élève 2

### Activité 1

<https://docs.google.com/document/d/1iNylEMEc3fPZqmV5tLie5hHT2vvSvbEKHou-qOg2JwQ/edit?usp=sharing>

«Néféli Léon », « La littératie numérique en classe de FLE :  
l'apport des textes multimodaux numériques à l'enseignement  
/apprentissage du Français Langue Etrangère ».

Vous pouvez mettre aussi des hyperliens (images, textes, vidéos)

**Groupe A**

Heure de départ de Chios:18:10

Heure d'arrivée à Nice:8:25

Heure de départ de Nice:21:10

Heure d'arrivée à Chios:11:45

Cout:398 EUROS

Escales: CHIOS-ATHENES-BARCELONA-NICE

Escales:NICE-NAPLES-ATHENS-CHIOS

Groupe B

**Logement:** [Hotel Solara](#)

**Moyens de transport pour se déplacer en ville :**

- [En bus et tramway.](#)
- En train.
- En vélo.
- En scooter électrique.
- Taxis.

**Groupe C**

Vous pouvez consulter les sites :

[https://www.tripadvisor.fr/Attractions-g187234-Activities-c47-Nice\\_French\\_Riviera\\_Cote\\_d\\_Azur\\_Provence\\_Alpes\\_Cote\\_d\\_Azur.html](https://www.tripadvisor.fr/Attractions-g187234-Activities-c47-Nice_French_Riviera_Cote_d_Azur_Provence_Alpes_Cote_d_Azur.html)

**Monuments:**

[Colline du Château](#) Idéalement placée au bord de mer, entre le port et la vieille ville, la colline du Château offre un jardin arboré de 19,3 hectares. Il fait partie des parcs préférés des Niçois et des touristes

[Cathédrale Saint-Nicolas à Nice](#) La **cathédrale Saint-Nicolas** est un édifice religieux orthodoxe russe, située à Nice, en France, l'un des plus importants hors de Russie. La cathédrale a été classée au titre des monuments historiques par arrêté du 11 août 1987 et a reçu le label « Patrimoine du XX<sup>e</sup> siècle ».

[Place Garibaldi](#) La place Garibaldi est une grande place de Nice, située à l'extrémité nord du quartier du Vieux-Nice.

**Groupe D**

[https://www.tripadvisor.fr/Attractions-g187234-Activities-c47-Nice\\_French\\_Riviera\\_Cote\\_d\\_Azur\\_Provence\\_Alpes\\_Cote\\_d\\_Azur.html](https://www.tripadvisor.fr/Attractions-g187234-Activities-c47-Nice_French_Riviera_Cote_d_Azur_Provence_Alpes_Cote_d_Azur.html)

Activités:

**LOUEZ UNE TROTINETTE ÉLECTRIQUE**

<https://static.apidae-tourisme.com/filestore/objets-touristiques/images/206/253/21888462.jpg>

**VISITE DU VIEUX-NICE ET DÉGUSTATION PRODUITS LOCAUX**

<https://static.apidae-tourisme.com/filestore/objets-touristiques/images/77/137/19237197.jpg>

### **VISITE COUPLÉE DU MUSÉE NATIONAL DU SPORT ET DU STADE ALLIANZ RIVIERA À NICE**

<https://static.apidae-tourisme.com/filestore/objets-touristiques/images/41/137/19237161.jpg>

**Cout :** 15 EUROS, 17 EUROS, 16 EUROS

**Durée :** 1 HEURE, 1,5 HEURES, TOUTE LA JOURNÉE

### **Groupe F**

[cuisine-restaurant](#)

### **Restaurants:**

- 1) **AUX DEUX CHEFS:** Restaurant offrant une cuisine niçoise traditionnelle faite maison. Il a 4.7/5 des étoiles. Il n'est pas tant cher.
- 2) **LE POTIRON GOURMET:** Etablissement accueillant près de la mer prisé pour sa cuisine française maison et ses plats savoureux. Il a 4.7/5 des étoiles. Il n'est pas cher.

### **Cuisine locale - Spécialités**

- 1) **Le Pan bagnat:** Le pan bagnat, souvent appelé à tort « *pain bagnat* », est un sandwich niçois au thon, aux crudités et à l'huile d'olive, composé dans un petit pain rond réalisé spécialement à cet effet.
- 2) **La pissaladière:** Outre la pâte à pain, la pissaladière est surtout composée d'un lit d'oignons qui doivent cuire assez longtemps à feux très doux pour « compoter » (90 min à 2 h 30 de cuisson en fonction de la variété) et en prenant soin d'éviter tout brunissement. La pâte à pain et l'oignon peuvent suffire, mais la vraie pissaladière ne saurait être faite sans pissalat, sorte de pâte ou de crème salée faite à partir de sardines et d'anchois salés, qui ont d'ailleurs donné son nom à la spécialité.

## **Fiche d'élève 3**

### **Activité 1**



Quizziz

## Tâche finale

<https://voicethread.com/myvoice/thread/27922348>

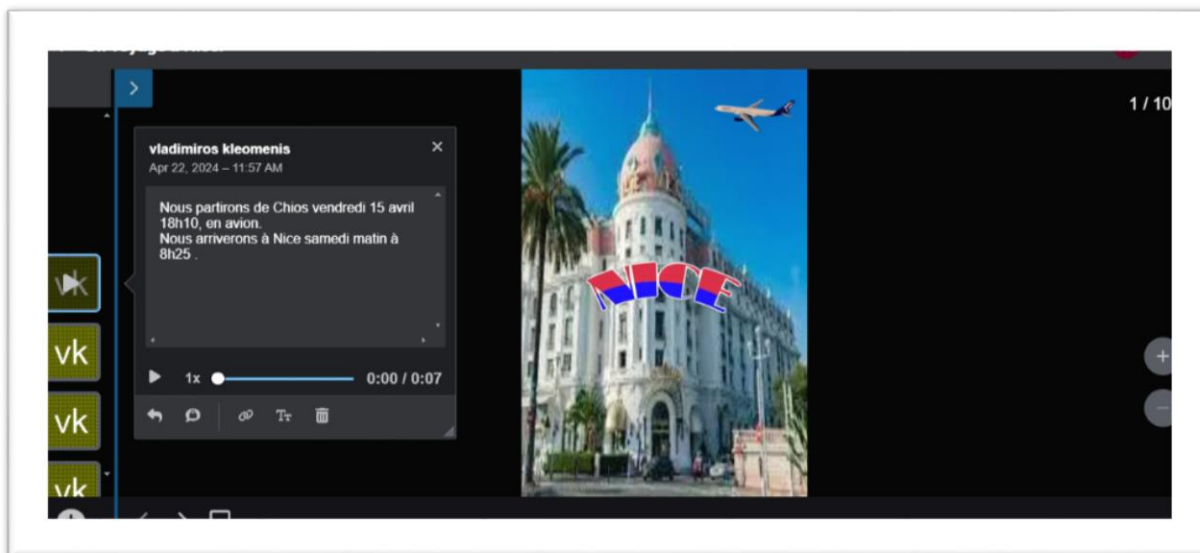
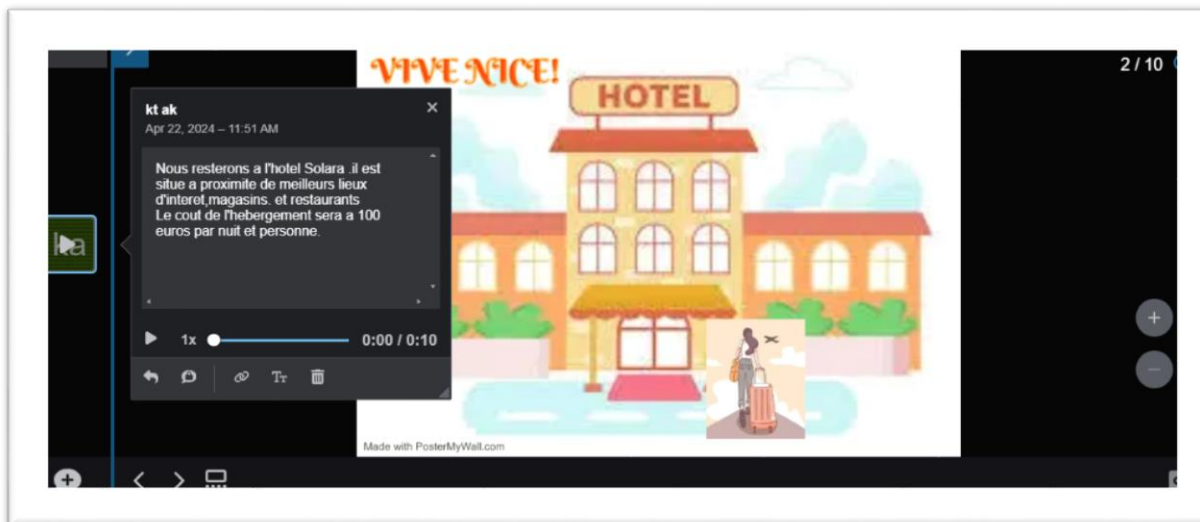


Image tirée de « LE Negresco Hotel στη Νίκαια, Γαλλία Εκδοτική εικόνα - εικόνα από lifestyle: 54971970 »



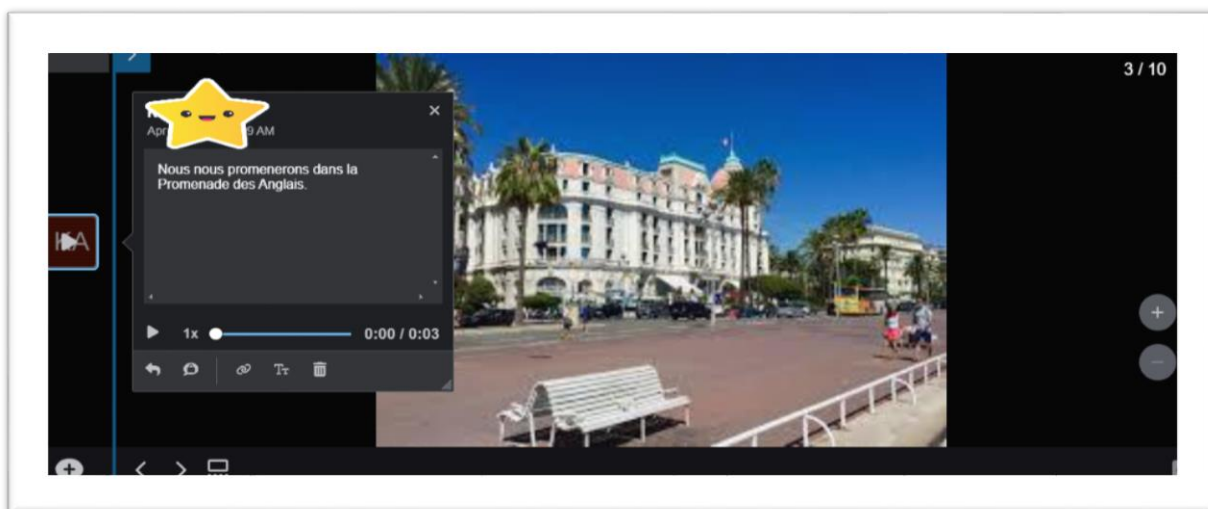


Image tirée de French Riviera Travel

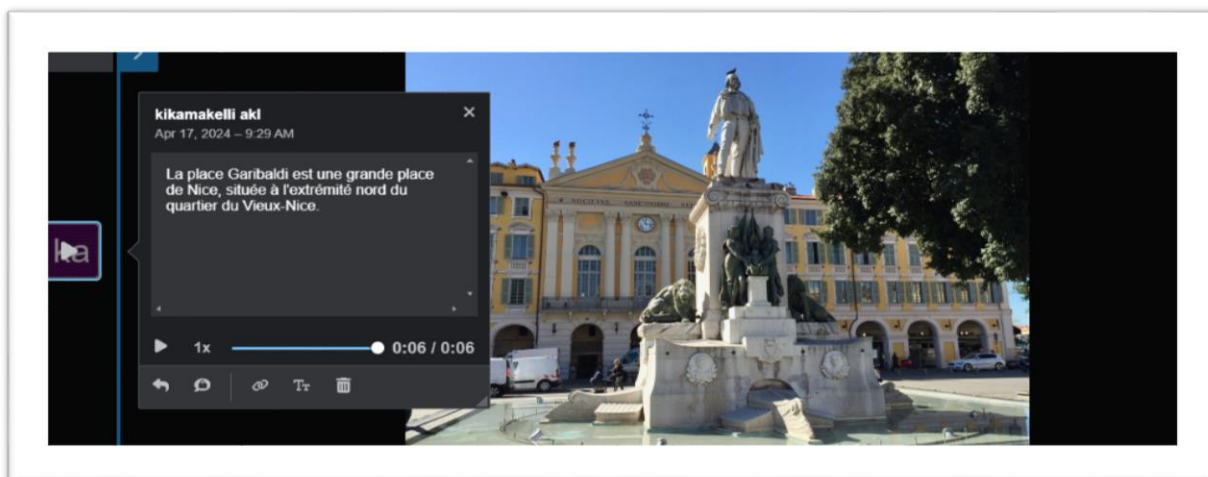


Image tirée de French Riviera Travel

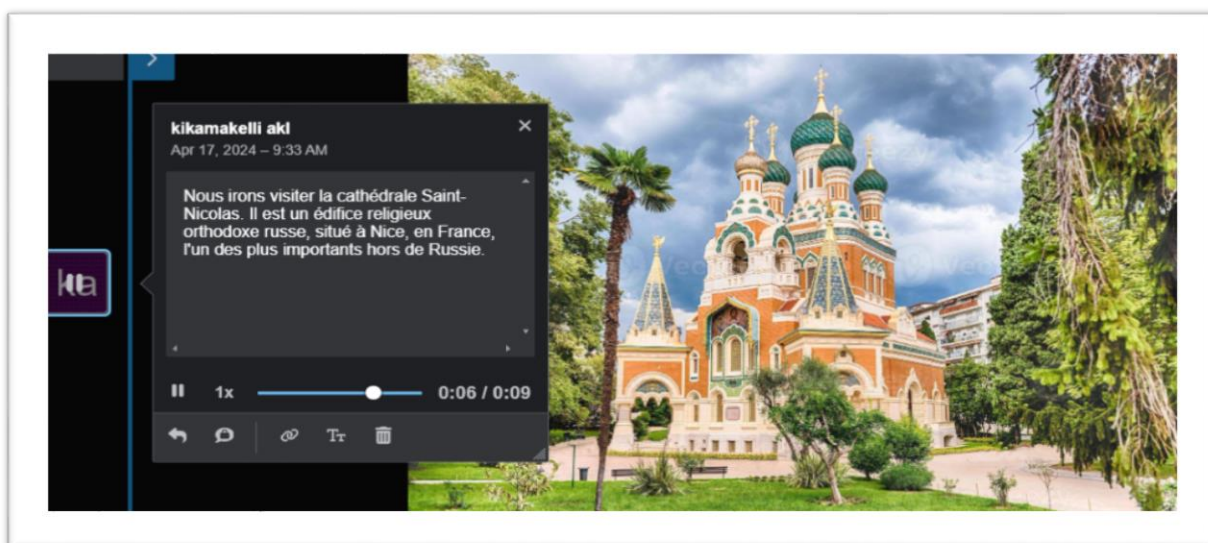


Image tirée de Freepik

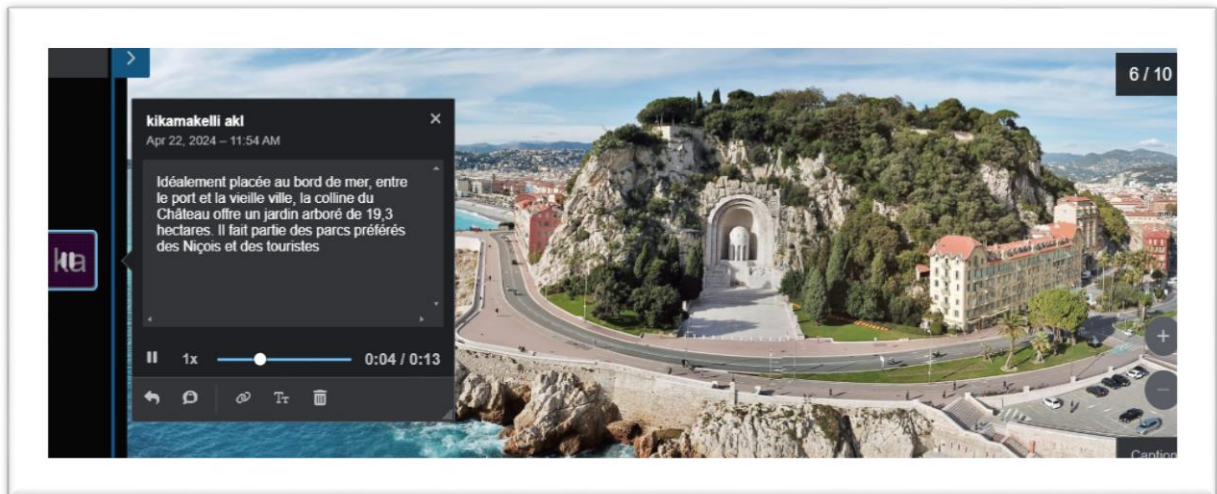


Image tirée de <https://myprivateparis.com/nice-from-paris-a-perfect-riviera-escape-awaits/>

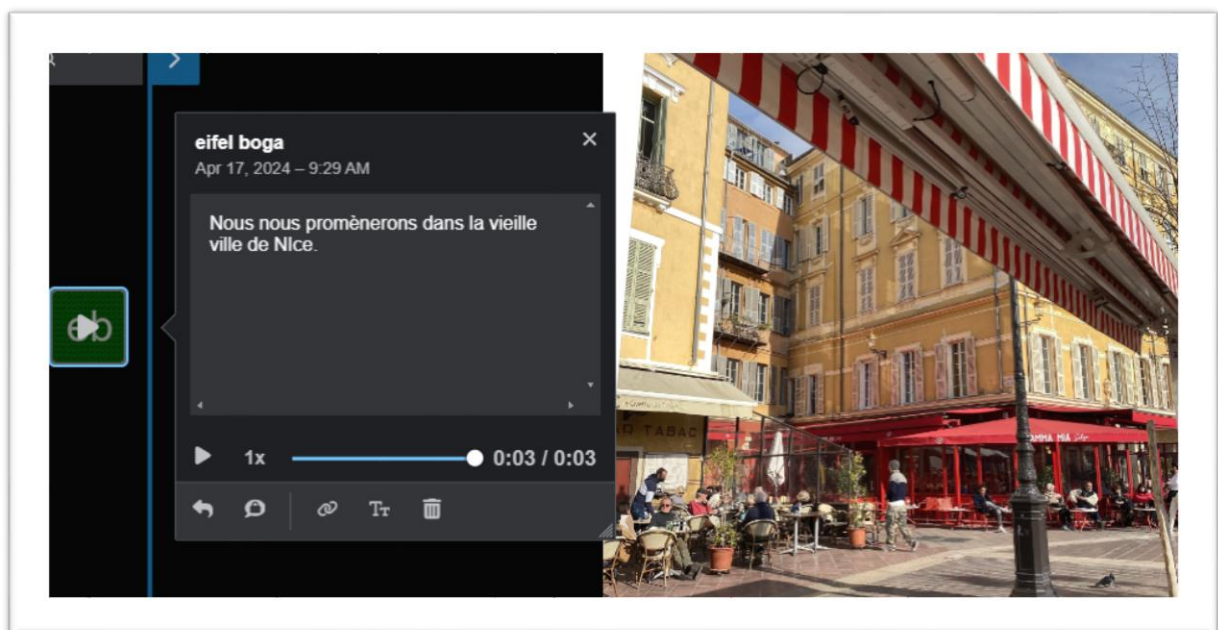


Image tirée de <https://www.rivieraisyours.com/foodtoursrivieraisyours>

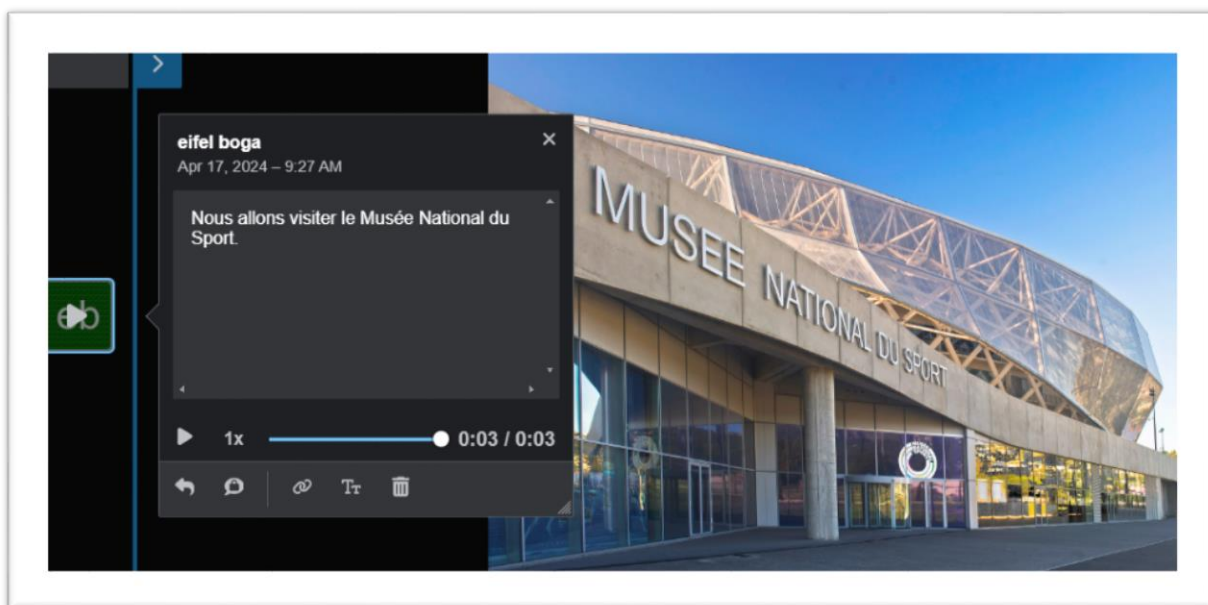


Image tirée du Musée National du sport

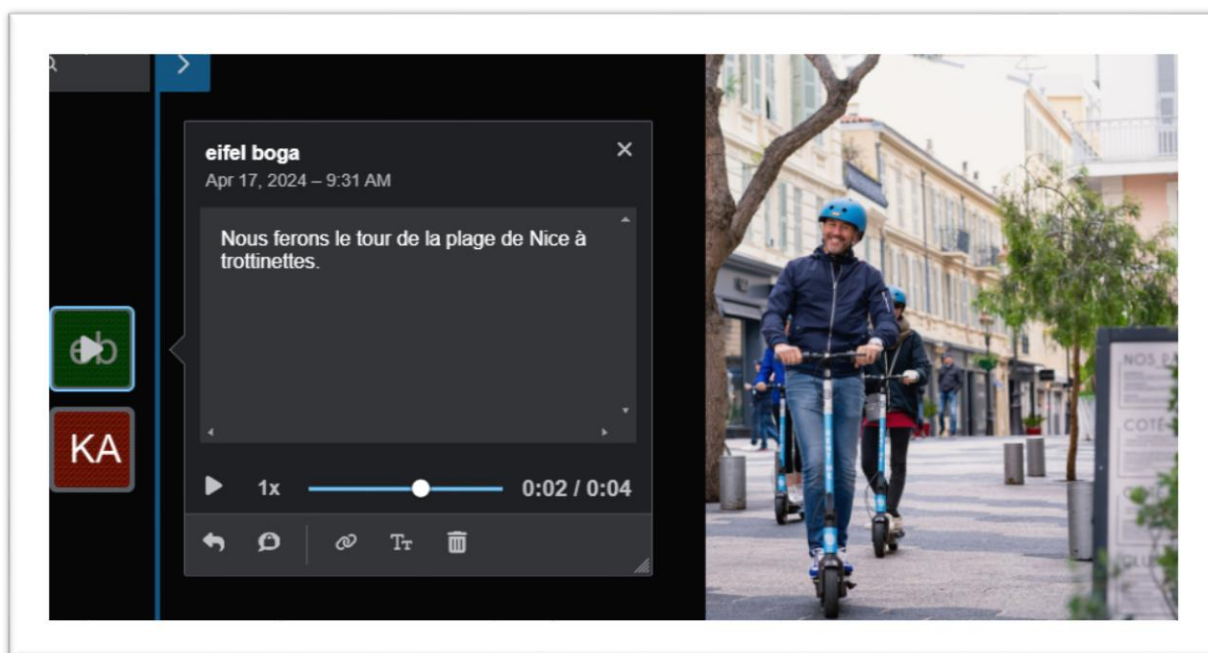
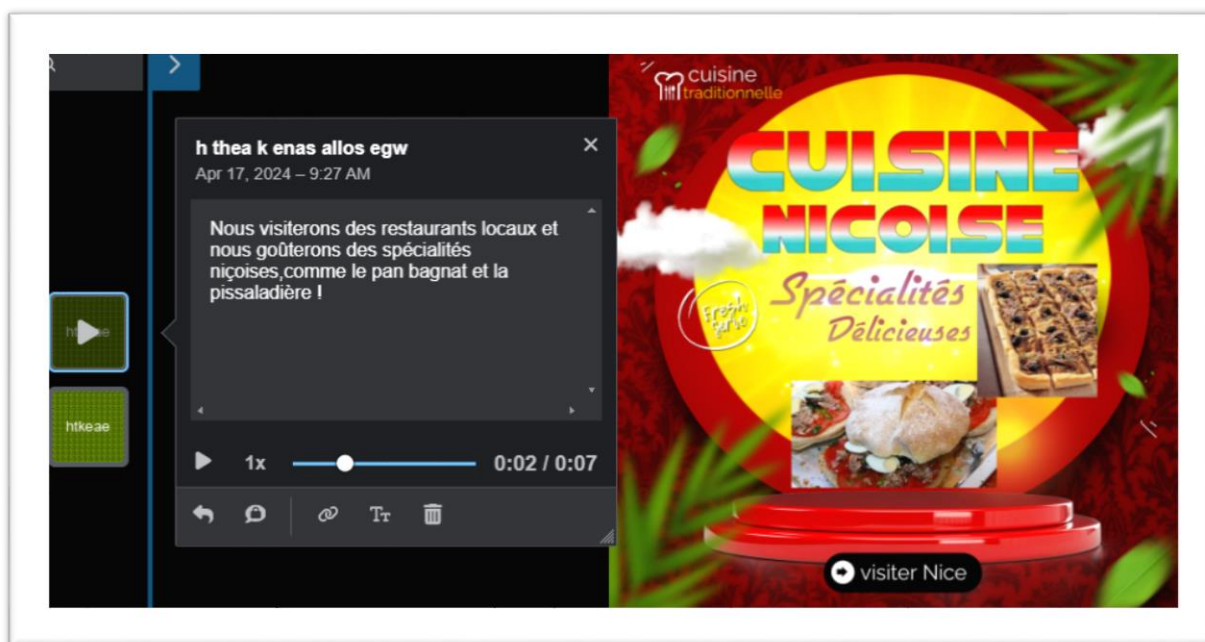


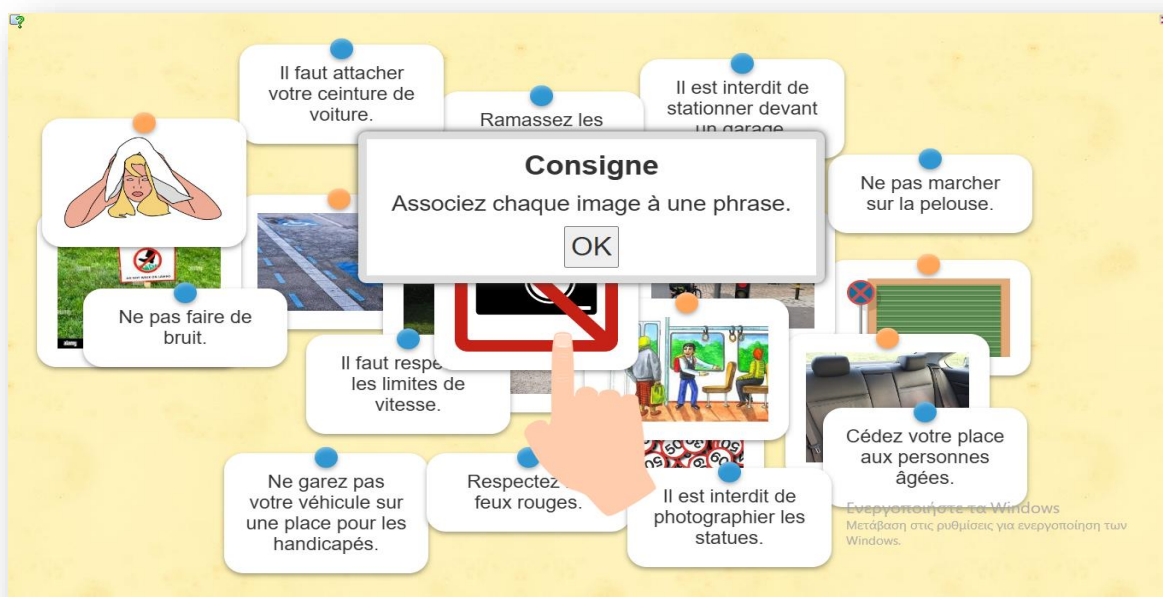
Image tirée de <https://provence-alpes-cotedazur.com/de/offres/location-de-trottinette-electrique-nice-de-4788625/>



### Troisième scénario

#### Fiche de travail 1

##### Activité 4



(learningapps)

## Fiche d élève 2

### Tâche finale

[Watch my Powtoon: Le code de la route.](#)



Image tirée de <https://stock.adobe.com/search/images?k=children+crossing+road>



Image tirée de <https://www.politic.gr/ellada/kykloforiako-sta-patisia-ektos-leitourgias-tessera-fanaria/>



Image tirée de <https://www.alamy.com/stock-photo/no-parking-gate.html?sortBy=relevant>



Image tirée de <https://www.offsite.com.cy/eidiseis/topika/petase-ston-aytokinitodromo-deite-poy-stamatise-rantar>



Image tirée de <https://directplus.gr/synepis-odigisi/zwnh-asfaleias-kai-aerosakos-pane-panta-kai-mono-mazi-deite-giati/>



Image tirée de <https://stock.adobe.com/>



Image tirée de <https://www.brighton-hove.gov.uk/parking/parking-bus-stops>



Image tirée de <https://www.lavoixdunord.fr/1363034/article/2023-08-17/la-mobylette-passion-commune-de-cette-joyeuse-bande-de-potes-bethune>



Image tirée de <https://xristika.gr/milas-sto-kinito-sto-aytokinito-ayto-e/>



Image tirée de <https://www.economiadigital.es/sociedad/senales-dgt-no-conocias-ds.html>



Image tirée de <https://www.shutterstock.com/el/image-photo/crumbling-parking-next-city-street-61456183>



<https://www.alamy.com/stock-photo/children-crossing-sign-poland.html?sortBy=relevant>

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.