

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



Université Mohamed KHIDER Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département de Langue et littérature Françaises



Mémoire élaboré pour l'obtention du diplôme de Master

Option :

Didactique des langues étrangères

**Les innovations technologiques en classe de FLE :
Lunettes 3D, un levier pour l'amélioration de la
compétence orale.**

Cas des étudiants de 3^{ème} année licence français-Biskra-

Présenté par :

M^{elle} Feryale LAIADI

Sous la direction de :

Dre. Siham ZERARI

Membres du jury :

Dre. Siham ZERARI	Université Mohamed Khider Biskra	Rapporteur
Dre. Houda AOUCHE	Université Mohamed Khider Biskra	Président
Dre. Malika MAACHE	Université Mohamed Khider Biskra	Examineur

Année universitaire : 2023-2024

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



Université Mohamed KHIDER Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département de Langue et littérature Françaises



Mémoire élaboré pour l'obtention du diplôme de Master

Option :

Didactique des langues étrangères

**Les innovations technologiques en classe de FLE :
Lunettes 3D, un levier pour l'amélioration de la
compétence orale.**

Cas des étudiants de 3^{ème} année licence français-Biskra-

Présenté par :

M^{elle} Feryale LAIADI

Sous la direction de :

Dre. Siham ZERARI

Membres du jury :

Dre. Siham ZERARI

Université Mohamed Khider Biskra

Rapporteur

Dre. Houda AOUICHE

Université Mohamed Khider Biskra

Président

Dre. Malika MAACHE

Université Mohamed Khider Biskra

Examineur

Année universitaire : 2023-2024



Université Mohammed Khider - Biskra

Faculté des lettres et des langues

Département de langue et littérature françaises

Bureau des études Master

Réf. : /2024/D.L.L. F/B.E.M.

**Déclaration sur l'honneur relative à l'engagement aux règles
d'intégrité scientifique en vue de l'élaboration d'une recherche**

Je soussigné(e), M, Mme : Feryal LAIADI

Qualité : étudiant(e), enseignants(e), chercheur(e) : étudiante

Portant carte d'identité n° : 207199556. Délivrée le : 29/11/2021

Inscrit à la faculté : des Lettres et des Langues Département : de langue et littérature française

Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :

Les innovations technologiques en classe de FLE :
Lumière 3D, un levier pour l'amélioration de la compétence orale
Cas des étudiants de 3^{ème} année licence français - Biskra

Je déclare sur l'honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères de l'éthique et de l'intégrité académique requis dans l'élaboration de la recherche susmentionnée.

Biskra le :/...../2024

Signature de l'intéressé(e)

Dédicace

Je dédie ce travail

À priori aux prunelles de mes yeux

*À mon cher **Papa** qui m'a donné la liberté de voler dans le ciel de ma vie*

*À ma chérie **Mama** qui m'a couvert de protection comme un cisillon
dans sa vie*

*À mon seul **frère** qui a renforcé mes ailes pour vivre heureusement dans
mon avenir*

*À mes **sœurs** qui m'ont accompagné du mal ou du bon*

*À mes **neveux**, les nuncours de la famille, qui constitue la source de
notre joie*

*Je dédie fortement ce travail à ma frangine, la jumelle de mon âme ou
plutôt mon âme **Djihane**, le secret de ma vie.*

Remerciement

J'envoie à priori une légère brise unique de remerciements à mon **Dieu** qui m'a offert les clés du succès en me faisant vivre dans des miracles énormes.

Mes remerciements chaleureux sont adressés au professeur de l'agronomie **Ziane LAIADI**, celui qui a dessiné soigneusement mon parcours universitaire. Il est ma lumière brillante dans chaque moment d'obscurité qui perturbe mon chemin.

Mes remerciements du fond du cœur sont destinés au pilote de mon voyage de recherche, Mme. **Siham ZERARI** qui m'a ouvert la porte vers la découverte, la créativité et le tâtonnement permanent. Elle a pardonné mes comportements et habitudes qui l'ont fait fatiguer.

Je remercie aussi Mme **Lamia AOUADI** et son groupe de 3^{ème} année licence qui m'ont offert l'opportunité d'effectuer ma pratique en tout respect, contentement et collaboration honnête.

Je n'oublie jamais de dire **MERCI** à Mme **Rabhia BAISSA** qui m'a aidé énormément à travers ses services administratifs.

Je tiens également à exprimer mes respects et remerciements à mes enseignants qui ont répondu à mes multiples questions et m'ont partagé une variété d'ouvrages pertinents, plus particulièrement **M. Khaled GUERID**.

J'adresse mes remerciements aux **membres du jury** d'avoir accepté d'évaluer mon travail de recherche.

Table des matières

INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
-----------------------------------	----------

CHAPITRE I:

LES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES EN CLASSE DE FLE

INTRODUCTION	5
1.LE CONCEPT D'INNOVATION.....	5
1.1. L'innovation : concept de définition	5
1.2. Un survol historique	6
2.LES CATEGORIES DE L'INNOVATION	7
2.1. L'innovation marketing.....	7
2.2. L'innovation technologique	7
2.3. L'innovation sociale.....	7
2.4. L'innovation pédagogique	7
3.L'INNOVATION DANS L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES	8
3.1. L'innovation pédagogique : esquisse de définition	8
3.2. Les critères principaux d'une innovation pédagogique	8
3.2.1. La nouveauté	9
3.2.2. Le changement	9
3.2.3. Le processus	10
3.2.4. La valeur	10
3.3. Les types de l'innovation pédagogique	10

3.3.1.	Selon la nature de l'innovation	11
3.3.1.1.	Le produit	11
3.3.1.2.	Le procédé	11
3.3.2.	Selon le degré de l'innovation	11
3.3.2.1.	L'innovation adjacente	11
3.3.2.2.	L'innovation de rupture	11
4.	LA CLASSE DU FLE STIMULEE PAR LES LUNETTES 3D	12
4.1.	Les lunettes 3D, de quoi s'agit-il ?.....	12
4.2.	Les lunettes 3D dans l'enseignement.....	13
4.3.	L'adaptation des lunettes 3D à la didactique du FLE	15
4.3.1.	Le socioconstructivisme.....	15
4.3.2.	La pédagogie de la découverte.....	16
4.3.3.	La situation problème.....	16
4.3.4.	La situation d'intégration	16
4.3.5.	La simulation	16
	CONCLUSION.....	17

CHAPITRE II :

LA COMPÉTENCE ORALE

	INTRODUCTION	20
	1.L'ORAL.....	20
1.1.	L'oral : élément de définition.....	20
1.2.	L'oral et l'approche actionnelle, quel bouleversement pédagogique ?	21
1.3.	L'oral en contexte universitaire	22
	2.LA COMPREHENSION DE L'ORALE.....	23
2.1.	Comprendre l'oral, que veut dire ?	23
2.2.	La politique auditive	24
2.2.1.	La pré-écoute	24
2.2.2.	L'écoute	24

2.2.3.	La post-écoute.....	24
2.3.	De l'écoute à la compréhension, quel processus?.....	25
2.3.1.	Le modèle sémasiologie.....	25
2.3.2.	Le modèle onomasiologie.....	25
3.L'EXPRESSION ORALE.....		26
3.1.	Définition.....	26
3.2.	La mise en situation de l'expression orale.....	27
3.2.1.	Le dialogue.....	27
3.2.2.	Le débat.....	27
3.2.3.	Le jeu de rôles.....	27
3.3.	Les difficultés de l'expression orale.....	28
3.3.1.	L'insécurité linguistique.....	28
3.3.1.1.	La pauvreté lexicale.....	28
3.3.1.2.	Le besoin grammatical.....	28
3.3.1.3.	La défaillance phonétique.....	28
3.3.2.	La compréhension de l'oral.....	29
3.3.3.	L'aspect psychologique de l'apprenant.....	29
3.3.4.	L'effet du contexte social.....	30
CONCLUSION.....		30

CHAPITRE III :

LES LUNETTES 3D, UNE CLÉ DYNAMISANT LA CLASSE DE FLE

INTRODUCTION.....		33
1.LA DESCRIPTION DE L'EXPERIMENTATION.....		33
1.1.	Le terrain.....	33
1.2.	L'échantillon.....	33
1.3.	Le corpus.....	34
2.LE DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION.....		34
2.1.	Le pré-test.....	34

2.2.	Le test.....	36
-------------	---------------------	-----------

3.L'ANALYSE ET L'INTERPRETATION DES RESULTATS39

3.1.	La compréhension de l'orale.....	40
-------------	---	-----------

3.1.1.	La 1 ^{ère} séance (la séance d'observation)	40
--------	--	----

3.1.2.	La 2 ^{ème} séance (la séance d'expérimentation).....	41
--------	---	----

3.2.	L'expression orale.....	43
-------------	--------------------------------	-----------

3.2.1.	La 1 ^{ère} séance (la séance d'observation)	43
--------	--	----

3.2.2.	La 2 ^{ème} séance (la séance d'expérimentation).....	44
--------	---	----

CONCLUSION.....	46
------------------------	-----------

CONCLUSION GÉNÉRALE.....	49
---------------------------------	-----------

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE	52
--	-----------

ANNEXES

RÉSUMÉ

Table des figures

FIGURE 1: LA VIDÉO DONNÉE PAR L'ENSEIGNANTE	35
FIGURE 2: L'ACTIVITÉ DE L'ORAL PROPOSÉE PAR L'ENSEIGNANTE.....	36
FIGURE 3: LA CLASSE SOUS FORME DE "U"	36
FIGURE 4: LA CLASSE SOUS FORME DE "U"	36
FIGURE 5: L'ACTIVITÉ DE L'ORAL PROPOSÉE	37
FIGURE 6: LA VIDÉO PROPOSÉE AUX APPRENANTS.....	38
FIGURE 7: LES APPRENANTS PORTANT LES LUNETTES 3D.....	39
FIGURE 8: LES APPRENANTS PORTANT LES LUNETTES 3D.....	39
FIGURE 9: LES APPRENANTS PORTANT LES LUNETTES 3D.....	39

Table des tableaux

TABLEAU 1: LES RÉPONSES DES APPRENANTS AUX QUESTIONS DE LA COMPRÉHENSION DE L'ORAL DE L'ENSEIGNANTE.....	40
TABLEAU 2: LES RÉPONSES DES APPRENANTS AUX QUESTIONS DE LA COMPRÉHENSION DE L'ORAL PROPOSÉE.	41
TABLEAU 3: LES EXPRESSIONS ORALES DES APPRENANTS LORS DE LA 1 ^{ERE} SEANCE.	43
TABLEAU 4: LES EXPRESSIONS ORALES DES APPRENANTS LORS DE LA 2 ^{EME} SEANCE.....	45

INTRODUCTION
GÉNÉRALE

À l'heure actuelle, la didactique des langues résiste des écueils au niveau d'atteindre les objectifs définis sous prétexte de nature différente de la génération Alpha, qui est née dans le bain numérique, en dépit de la mise en œuvre des méthodes et des stratégies éclectiques dans le cursus pédagogique. Ces problèmes rencontrés se manifestent fréquemment au sein des salles du français langue étrangère, dans lesquelles la dyade pédagogique fait face à une délicatesse de concevoir le sens correct d'un contenu présenté et de produire couramment un discours, soit oral ou écrit, en matière de cette langue.

Les innovations technologiques ont contribué, pour l'enseignement/apprentissage du FLE, à surmonter les difficultés de l'acquisition des habilités langagiers dont l'acteur principal mène le sujet pédagogique à s'approprier l'aptitude d'écouter, de parler, de lire et d'écrire. Ces technologies innovantes ont renouvelé les pratiques pédagogiques, ainsi elles ont participé à faciliter l'accomplissement de la suprématie pédagogique de façon simple que possible.

Certes, les habilités langagiers en FLE, plus particulièrement la compétence orale paraît délicate à enseigner et à apprendre car elle est éphémère, complexe et chronophage, mais, les outils innovateurs ont développé l'acte pédagogique ; l'enseignant a pu doter l'enseigné d'un savoir, savoir-faire, voire savoir-être et répondre attentivement aux besoins et attentes de son public apprenant par rapport à cette aptitude langagière en garantissant un processus d'apprentissage de qualité.

En fait, le milieu post-bac fournit un univers pédagogique favorisant l'oral où l'agir professoral tâtonne de former un acteur universitaire apte à appréhender et interpréter un message oral d'une part. D'autre part, l'apprenant sera susceptible de prendre part dans un échange quelconque avec autant confiance que confort.

Vu ces perspectives relatives à la didactique des langues notamment du FLE, nous avons pris l'initiative de prendre un pas dans ce champ conceptuel dont notre travail de recherche tente de mettre le point sur une compétence langagière tout en optant pour un outil technologique approprié. Notre contribution s'intitule « **Les innovations technologiques en classe de FLE : Lunettes 3D, un levier pour l'amélioration de la compétence orale. Cas des étudiants de 3^{ème} année licence français -Biskra-**».

Le pôle d'intérêt qui a éveillé notre curiosité et notre motivation de s'orienter vers ce sujet de recherche est qu'à partir de notre expérience vécue durant les études universitaires,

plus spécifiquement lors des séances du module de l'oral, nous avons constaté que la plupart d'étudiants ne peut pas saisir le sens correct du contenu et voire ils n'arrivent pas à comprendre les propos avancés par leur enseignant lors des explications du cours. En plus, la majorité de membres du groupe n'osait pas prendre la parole et ils avaient peur de participer ou interagir au cours de cette séance de l'oral.

Toutefois, au fil de notre recherche, nous avons trouvé que les pays occidentaux mettent à exécution une gamme multimodale d'outils innovateurs à des fins pédagogiques en vue d'atteindre les objectifs de l'enseignement/apprentissage. Parmi ces technologies, les lunettes 3D qui ont pris plus de tendance dans les salles de classe étrangères où elles ont rendu le processus d'apprentissage plus dynamique. Ces pratiques innovantes ont réalisé une pédagogie par excellence.

D'ailleurs, notre recherche scientifique s'effectue à la base de la problématique qui est élaboré comme suit :

Comment intégrer les lunettes 3D en classe de FLE pour optimiser la compétence orale des étudiants de 3^{ème} année licence français de l'université de Biskra ?

Pour parvenir à un résultat pertinent, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les lunettes 3D, comme outil pédagogique favoriserait l'interaction en classe de FLE
- Les lunettes 3D, comme nouvelle technologie d'apprentissage permettrait au sujet pédagogique d'appréhender et de s'exprimer couramment en français.

Pour vérifier nos hypothèses au sujet de l'exploitation de notre nouveau support technologique en matière de la compétence orale, nous avons adopté la méthode analytique fondée sur l'étude comparative de la séance de l'observation et de la séance de l'expérimentation. Cette méthode nous a permis de recueillir des données tant quantitatives que qualitatives.

Notre étude vise à rendre les éléments de groupe-classe productifs, dynamiques et plus motivés lors du processus d'apprentissage des langues étrangères ou plutôt de FLE et à avoir des compétences communicatives dans l'intention d'agir et interagir aisément et librement avec l'enseignant et leurs pairs et après au sein de la société.

Notre travail de recherche se subdivise en trois chapitres ; Le premier chapitre porte sur l'innovation particulièrement l'innovation pédagogique en s'appuyant sur les lunettes 3D.

Ensuite, le second qui traite la compétence orale en mettant préalablement en lumière des généralités à propos de l'oral, puis nous abordons la compréhension de l'oral pour arriver à l'issue de ce chapitre à l'expression orale.

Finalement, le troisième chapitre dédié au travail empirique, dans lequel nous expliquons la scénarisation de notre expérimentation en passant à l'analyse et l'interprétation des données collectées sans oublier la mise en avant d'une synthèse concernant l'application de notre outil technologique sur le terrain universitaire.



CHAPITRE I :

**Les innovations
technologiques en classe de
FLE**

Introduction

L'innovation n'est pas un nouveau sujet puisque son émergence a commencé pratiquement dans les années 1950 et 1960 avec les méthodologies audio-orale et audiovisuelle par la manipulation des magnétophones, des images, de data-show,...Mais, aujourd'hui, cet élément devient plus important qu'avant, principalement ces dernières années il a connu une certaine extension très rapide dans le monde entier, il est aussi comme le facteur clé de la croissance de divers domaines.

Dans ce chapitre, nous allons aborder quelques points essentiels et d'une modalité globale à propos de l'innovation en mettant l'accent sur la mise à profit de l'un de ses types dans le secteur pédagogique, celle de l'innovation technologique. Puis, nous mettrons en évidence le point de l'alliance entre l'enseignement du FLE et les lunettes 3D qui est une nouvelle technologie appliquée au sein des institutions éducatives et supérieures étrangères.

1. Le concept d'innovation

Au cours de la seconde guerre mondiale, l'innovation se connaît préalablement par l'économiste et l'innovateur Joseph Schumpeter afin d'évoluer les entreprises plus spécifiquement et l'économie généralement. Or, son apparition officielle dans l'Éducation nationale française a débuté depuis les années 60 et au fur et à mesure elle a pris de l'ampleur en s'intégrant dans des différents domaines (technologique, sociale, sanitaire,...).

1.1. L'innovation : concept de définition

Le terme de l'innovation est beaucoup traité par énormément de chercheurs chacun l'a défini par rapport à son domaine d'étude en prenant ces trois grands champs (l'économie, la science, l'enseignement).

En matière économique, l'innovation est défini selon l'Institut national de la statistique et des études économiques (2020) comme « *l'introduction sur le marché d'un produit ou d'un procédé nouveau ou significativement amélioré par rapport à ceux précédemment élaborés* ». Autrement dit, tout un produit ou un procédé amélioré ou adopté d'une nouveauté sur le terrain de concurrence économique est une innovation.

Dans le domaine scientifique, Elisa Dewally (2019) éclaire que l'innovation est « *créer quelque chose de nouveau [qui] se conforme aux exigences d'objectivité, de méthode et de précision propres aux domaines scientifiques* ». D'après cette définition nous pouvons

comprendre que le concept d'innovation est considéré dans le champ scientifique comme une création obéie qui s'adapte aux critères et aux normes scientifiques.

Quant à l'enseignement, Jean-Pierre Cuq (2003 : 131) affirme dans les propos suivants qu'« *Une innovation est un concept, un objet ou une technique perçu comme une nouveauté, et qui a été créé afin de combler un manque ou d'améliorer complètement ou partiellement une situation jugée insatisfaisante.*». Cela peut nous transmettre l'idée que le mot innovation signifie l'existence d'une nouveauté en vue de répondre à un besoin ou d'améliorer des mauvaises situations dans le processus d'enseignement.

En somme, le concept innovation est un terme d'origine latin du mot "Innovare" qui désigne le fait de réaliser une nouveauté. Cette notion qui s'applique dans un domaine quelconque représente l'introduction d'une nouvelle chose que ce soit un produit, un processus ou une méthode ou bien améliorer quelque chose qui existe déjà.

1.2. Un survol historique

Le mot innovation qui a des racines latines, a connu au fil du temps une évolution, dont l'apparition était au XIII^{ème} siècle au sens de renouvellement dans le Dictionnaire étymologique de la langue française. Le concept d'innovation a préalablement utilisé dans les secteurs politique et juridique au XVII^{ème} siècle et au XVIII^{ème} siècle mais il a pris un sens négatif, c'est une mauvaise chose, voire dangereuse.

Ce concept a ultérieurement commencé de porter le sens positif dans le courant du XX^{ème} siècle, c'est que l'innovation est le changement, l'organisation, le renouvellement, l'amélioration d'un produit, un procédé, un service, etc. Au début de cette période, l'innovation s'est lancée dans le champ économique par l'économiste Joseph Schumpeter où elle constitue une base à tous ses secteurs (gestion, marketing, entrepreneuriat,...).

Alors qu'en 1960, le concept d'innovation s'est manifesté officiellement en France dans son Éducation nationale et qu'en 1980 avec l'approche communicative, elle a connu des rapports avec le domaine informatique à titre d'exemple la micro-informatique. Dès ces années jusqu'à aujourd'hui, l'innovation est devenue une passion de tous les secteurs et a dépassé les domaines évoquées précédemment et elle devient un concept mondial qui se présente au sein de toutes disciplines stimulant des concurrences internationales.

2. Les catégories de l'innovation

La catégorisation de l'innovation se différencie d'un chercheur à un autre, d'un domaine à un autre. Donc, après avoir abordé certaines questions sur cette diversité, nous distinguons, dans ce qui suit, les classifications d'innovation les plus courantes :

2.1. L'innovation marketing

Elle se manifeste à cause de l'insuffisance d'un produit ou d'un service sur le marché. Ce besoin va permettre au marketeur d'introduire un nouveau produit, un nouveau service ou les améliorer lesquels doivent recevoir une satisfaction de la part des consommateurs. Mais, cette innovation doit subir aux certaines stratégies pour garantir la réussite compétitive sur le marché économique à l'instar d'analyser les besoins des clients avant d'innover, tenir compte le prix et le produit doit être original, etc.

2.2. L'innovation technologique

Elle est une nouvelle technologie ou une technologie améliorée qui peut être un produit, une procédé, etc. dans un contenu technologique en vue de résoudre un problème ou répondre à un besoin. Ce type d'innovation se considère comme « *le moteur mondial de la croissance* » (Vives Xavier, 2008) cité par (Ben Yakoub Sara & Achelhi Hicham, 2021 :162) dans tel ou tel domaine.

2.3. L'innovation sociale

Elle est une innovation qui est sous forme d'un nouveau système, une nouvelle méthode, une nouvelle loi, un nouveau service, etc. ou modifier l'existence de ses composantes sociétales afin de répondre aux exigences, aux attentes ou résoudre un problème et créer des nouvelles relations entre les acteurs sociaux (un individu, une association, une communauté, ...) dans n'importe quel environnement social (scolaire, politique, sanitaire, économique,...).

2.4. L'innovation pédagogique

Elle ne désigne pas perpétuellement l'intégration du numérique au milieu pédagogique, elle peut signifier aussi tantôt un nouveau support, une nouvelle machine tantôt un nouveau système, une nouvelle méthode d'enseignement ou mettre au point tous ceux qui existent dans cet espace. Cette nouveauté qui apporte des changements, met l'apprenant au centre d'intérêt.

3. L'innovation dans l'enseignement des langues

L'innovation, celle qui désigne l'introduction d'une nouveauté dans un contexte quelconque, devient actuellement une piste d'intérêt de tous les secteurs, notamment aujourd'hui nous trouvons qu'elle est aussi arrivée au cadre de l'enseignement et a possédé une place importante dans ce secteur grâce à son grand apport aux pratiques pédagogiques.

3.1. L'innovation pédagogique : esquisse de définition

L'innovation pédagogique est une nouvelle approche qui vient pour renouveler, organiser, changer la façon d'enseigner et d'apprendre à partir de l'intégration d'un nouvel outil, d'une nouvelle méthode, etc. Ainsi, cette innovation peut se caractériser par le fait d'apporter des modifications dans le milieu pédagogique. De façon plus précise, l'innovation pédagogique, comme indique son nom ; c'est introduire une nouveauté dans le contexte pédagogique.

Cette innovation accorde son intérêt à la centration sur l'apprenant comme l'avance la citation suivante que l' « *innovation pédagogique [...] place l'étudiant au centre en le considérant en tant qu'acteur et non uniquement facteur.* » (M'barki Mohamed Amine & El Baomrani Mouna, 2015 :2), cela veut dire que l'innovation pédagogique place l'enseigné à la suprématie de ses objectifs à la lumière qu'il est un acteur pédagogique, non pas un simple facteur car cette innovation vise à améliorer continuellement le processus d'apprentissage des apprenants.

Donc, il est important que l'enseignant joue son rôle de mettre à jour ses pratiques pédagogiques en vue de résoudre les problèmes et de répondre aux besoins de son public apprenant. En outre, l'innovation vient parfois d'une réussite réalisée auparavant comme l'affirme les propos suivants « *à partir d'un diagnostic d'insuffisances ou dans certains cas à partir de réussite* » (Ait Dahmane Karima, 2021 :2) parce que la réussite pousse l'enseignant à innover autrement. Celle-ci crée chez cet acteur principal une motivation qui représente le facteur clés de l'innovation dans le but d'assurer « *l'excellence pédagogique* » (Ait Dahmane Karima, 2021 :2)

3.2. Les critères principaux d'une innovation pédagogique

Pour mieux déterminer l'innovation pédagogique, Françoise Cros (2019 :3), la spécialiste de l'innovation en éducation et en formation, affirme que ce type d'innovation se caractérise par quatre invariants qu'elle a résumé dans la définition suivante : « [innovation

pédagogique] *est l'introduction d'un nouveau contextualisé porté par des valeurs de changement selon un processus fait de doutes, d'hésitations et d'angoisse.* », c'est-à-dire que l'innovation en contexte pédagogique se caractérise par la nouveauté, le changement, le processus et la valeur.

3.2.1. La nouveauté : elle est comme la marque principale de l'innovation car cette dernière se caractérise par le fait d'introduire une nouveauté en vue d'améliorer ce qui existe, en ajoutant et/ou en modifiant pour avoir une nouvelle construction ou bien d'introduire une véritable nouveauté, une nouveauté radicale d'une quelque chose qui n'existe pas auparavant, ce que nous appelons l'invention.

Nous ne pouvons pas mesurer la nouveauté de l'innovation pédagogique par l'objet ou l'outil, la méthode même puisque ces derniers ne déterminent pas qu'il y a une innovation dans l'enseignement ou pas. Pourtant, la nouveauté dans ce milieu paraît à travers la mise en œuvre de ces outils au sein de la classe de la part du didacticien praticien -l'enseignant-, c'est que la nouveauté se manifeste dans la pratique de l'enseignant dans sa classe et dans les résultats obtenus par rapport la manipulation de cette nouveauté.

3.2.2. Le changement : cet attribut se produit par des difficultés rencontrées, des problèmes à résoudre, etc. qui créent chez l'innovateur -l'enseignant- une volonté d'améliorer des situations insatisfaisantes. Cependant, ce changement doit porter une nouveauté totale ou partielle pour être une innovation, comme le confirme Christophe Marsollier (2003 : 13) en avançant que *«Le changement désigne ce qui est observable, consécutivement à la création ou l'appropriation de la nouveauté»*.

Par ailleurs, dans le dictionnaire de l'éducation, les chercheurs affirment que l'innovation pédagogique *« ce qui la caractérise c'est le fait de faire autrement afin d'améliorer ce qui existe. Ceci implique l'introduction d'un mieux-savoir, d'un mieux-faire et d'un mieux-être. On est ici au niveau de connaissance opérationnelle »* (Françoise Cros et Georges Adamczewski) cité par (Potvin Pierre & Lacroix Marie-Ève, 2009 :3).

Autrement dit, le changement représente l'innovation qui dépend que l'enseignant a un savoir, un savoir-faire, un savoir-être pour qu'il soit apte d'innover parce que cette action se considère comme une activité réflexive, de la

part de l'enseignant, et qui est un trait distinctif d'une innovation. En effet, les problèmes rencontrés poussent l'enseignant à mettre en exercice ses savoirs procéduraux en vue d'apporter des changements positifs ou une amélioration des pratiques pédagogiques qui puissent apporter un plus aux apprenants afin d'apprendre avec une modalité efficace.

3.2.3. Le processus : l'innovation est tout un processus qui est considérée comme une aventure où l'enseignant va prendre des risques selon ce qui va innover comme certifie les propos suivants que « Lorsqu'on introduit une innovation, on ignore par définition ce qui va se passer » (Bruno Latour et al.) cité par (M'barki Mohamed Amine & El Baomrani Mouna, 2015 :2).

Dans ce cas, l'enseignant débute par une certaine incertitude, angoisse puis il tâtonne, s'engage, apprend, comprend ce qui se passe, il découvre des nouvelles trajectoires qui vont l'emmenner à introduire une nouveauté. Bien que dans ce processus, l'enseignant gaspille son temps et ses forces, il donne un sens à sa vie professionnelle.

3.2.4. La valeur : l'innovation pédagogique est encouragée aussi bien par une volonté que par des valeurs dont il est nécessaire d'être partagées entre les acteurs pédagogiques. À savoir qu'avec l'innovation, l'enseignant met à jour ses pratiques en classe et renouvèle son cursus professionnel d'une part. Et d'autre part, l'apprenant bénéficie de nouvelles opportunités d'apprentissage plus adaptées à ses besoins et attentes.

Suivant les valeurs, l'innovateur pédagogique introduit le meilleur dans sa classe dans l'intention d'ajuster et d'améliorer les pratiques pédagogiques, cela qui le pousse à faire face aux risques, aux écueils qu'il rencontre dans le processus de l'innovation.

3.3. Les types de l'innovation pédagogique

De manière englobante toutes catégories d'innovations citées auparavant, nous pouvons avancer, d'après certains chercheurs, que chaque catégorie peut prendre des diverses formes ; selon la nature de l'innovation (innovation de produit, de procédé, d'organisation, de commercialisation) et selon le degré de l'innovation (innovation radicale, adjacente, incrémentale ou de rupture).

Dans le champs d'enseignement et d'apprentissage, nous trouvons, au niveau de la nature, que le type d'innovation d'organisation comme le système de zéro papier qui organise la manière d'enseigner et d'apprendre et le type d'innovation de commercialisation à titre d'exemple les produits de Start up des étudiants.

Toutefois, au niveau du degré, l'innovation radicale qui se considère comme invention puisqu'elle est une nouveauté totale de quelque chose inexistante telle que l'intelligence artificielle et l'innovation incrémentale qui est une amélioration, une progression continue d'un produit, d'une stratégie,...par exemple l'amélioration de tableau(le tableau ordinaire puis le tableau de feutre et aujourd'hui le tableau blanc interactif) sont assez rare remarqués dans ce secteur.

Alors, nous mettons l'accent sur les autres types qui sont présents de façon marquante dans le domaine de l'enseignement.

3.3.1. Selon la nature de l'innovation :

3.3.1.1. *Le produit* : innovation de produit se constitue, d'une façon simple, à introduire un nouveau produit qui se manifeste sous forme des biens, des outils, des machines, etc. ou améliorer un produit qui est déjà fabriqué dans l'intention d'opérer des attentes et des besoins en optimisant les pratiques pédagogiques.

3.3.1.2. *Le procédé* : l'innovation de procédé désigne les méthodes, les techniques utilisées par l'enseignant que ce soit nouvelles ou portent des améliorations et modifications qui visent principalement les apprenants pour simplifier leur processus d'apprentissage.

3.3.2. Selon le degré de l'innovation :

3.3.2.1. *L'innovation adjacente* : ce degré d'innovation représente une simple innovation, un simple changement fait sur une méthode, un produit qui existe déjà dans le but de qualifier l'apprentissage des étudiants et/ou répondre à leurs besoins à l'instar d'une amélioration de grille d'évaluation de l'enseignant.

3.3.2.2. *L'innovation de rupture* : est une forte innovation avant de celle de l'innovation radicale et se constitue à un changement, une modification qui bouleverse les habitudes de l'enseignement/apprentissage dont

l'objectif est d'optimiser la pédagogie. Par exemple via le numérique, le mode d'enseignement a changé, il a bouleversé l'enseignement ordinaire où le présentiel s'est transformé en un enseignement à distance, ou bien en hybride.

4. La classe du FLE stimulée par les lunettes 3D

Les lunettes 3D sont considérées comme une innovation technologique. Alors, notre étude de recherche s'inscrit dans la nature de l'innovation pédagogique d'un produit comme Bernadette Charlier et Daniel Peraya (2002 :47) affirment, dans leur ouvrage qui s'intitule "Technologie et innovation en pédagogie", que l'innovation pédagogique d'un produit est une innovation technologique car ce dispositif est un produit mis en œuvre à des fins pédagogiques, qui tend à ajuster aussi bien l'enseignement que l'apprentissage.

Par ailleurs, les lunettes 3D est parvenue au degré de l'innovation de rupture parce que cette nouvelle technologie a bouleversé l'environnement de l'individu grâce au système virtuel. En effet, l'émergence des lunettes 3D a changé le mode d'enseignement et d'apprentissage grâce à sa capacité technique de rendre les éléments virtuels en image réel sous les yeux de l'utilisateur-apprenant de cet outil digital.

Donc, cette nouvelle technologie de réalité virtuelle a développé les classes occidentales en y provoquant un bain d'apprentissage dynamique. Effectivement, les plus-values peut aussi changer l'éco-apprentissage d'un apprenant de langue spécifiquement de FLE vue de ses bénéfices sur l'enseignement/apprentissage à l'étranger en revenant aux propos du didacticien Jean-Pierre Cuq dans son dictionnaire (2003 : 238) que « *La didactique des langues, plus que d'autres disciplines, s'est toujours intéressé aux technologies, ne serait-ce que celles-ci permettent de faire entrer le monde extérieur dans la salle de classe* » cela peut s'opérer à travers l'exploitation des lunettes 3D, c'est que nous pouvons apporter tout ce qui est dehors en classe via ce nouveau matériel pédagogique, celles des lunettes 3D.

4.1. Les lunettes 3D, de quoi s'agit-il ?

Les lunettes 3D se manifestent sous forme d'une paire de lunettes qui « *affichent le monde virtuel dans le champ de vision de l'utilisateur.*» (Quinsat Yann et al., 2023 :1), c'est que le porteur de ces lunettes peut visionner les spectacles virtuels de l'écran comme s'il les vit en réalité. Cela provoque chez lui un sentiment d'être un acteur faisant partie de cette scénarisation virtuelle grâce à sa capacité technique de rendre les éléments en image réel sous

les yeux de l'utilisateur de cet outil digital comme Vincent Lheur déclare que les lunettes 3D permettent de « *recréer le sentiment que l'on regarde une scène réelle devant un écran* » (Lheur Vincent, 2010 :1).

En tant que cette technologie tridimensionnelle est un concepteur d'un environnement d'une réalité virtuelle dans lequel l'utilisateur, dès le premier contact avec cet environnement virtuel présenté sur l'écran via les lunettes 3D, commence à se détacher du monde réel et se projeter dans l'autre univers celle qui est virtuel.

Via le contact réel/virtuel, l'apprenant aura l'impression d'appartenance par rapport à sa perception. Néanmoins, en fait, il est présent physiquement dans son entourage naturel. Cette sensation de présence l'incite à s'engager et interagir avec les éléments visionnés comme un acteur participant dans la scène extra-réelle.

À l'heure actuelle, les lunettes 3D se présente sous une variété de forme, celles qui fonctionnent avec les écrans cinématographique et téléviseur, d'autre qui sont autonome dont l'usage se fait via smartphone ou les jeux vidéo.

À cet égard, nous pouvons avancer que les lunettes numériques ranime l'individu dans un autre monde qui est virtuel, c'est que, via cette innovation technologique, le porteur va se déplacer d'un atmosphère réel à un cadre potentiel où il lui offre l'opportunité d'être un membre appartenant à cet écosystème. Vu de ses spécificités avancées, les institutions éducatives et supérieures les ont exploitées dans l'intention de faciliter le processus d'enseignement/apprentissage d'une manière différente qui s'adapte à la génération contemporaine.

4.2. Les lunettes 3D dans l'enseignement

La sphère de l'enseignement est aussi influencé par les lunettes 3D qui sont devenue un outil pédagogique primordial dans certaines disciplines. Car cette innovation technologique offre des opportunités aux deux protagonistes pédagogiques, autant à l'apprenant de découvrir le milieu extrascolaire au sien de la classe dont l'objectif est de le former pour l'avenir. Quant à l'enseignant est de mettre en éclairage certaines théories complexes.

Avec le progrès technologique, l'enseignement médical a aussi tiré avantage des lunettes 3D dans sa discipline ; à titre d'exemple les opérations chirurgicales qui sont enseignées aux étudiants à l'aide de cette technologie. En effet, cette dernière leur permet de visiter les salles d'opérations chirurgicales où ils comprennent la modalité empirique de sa

réalisation, c'est que les sujets médicaux peuvent observer et analyser aisément les phénomènes et les composantes du corps humain grâce à ce déplacement virtuel.

Cela peut doter aussi cette catégorie d'apprenants d'une compétence spécialisée grâce à la formation préalable en classe par cet outil technologique qui les rend susceptibles de s'impliquer dans le terrain professionnel. Donc, cette nouvelle technologie devient un support pédagogique médicale essentiel qui tend d'une part à faciliter à l'enseignant d'expliquer son cours et d'autre part à donner aux apprenants médicaux et paramédicaux l'opportunité de découvrir et d'analyser aisément leur objet d'étude.

De surcroît, dans les classes physiques, les lunettes numériques ont facilité les études et les expérimentations scientifiques en toute sécurité. En effet, le groupe-classe fait un voyage virtuel, tout en restant sous le confort de la salle de classe, dans lequel il visite les différentes planètes, la lune, le soleil, etc. afin d'interpréter des phénomènes physiques tel que la rotation de la terre sur le soleil.

Quant à l'enseignement de la géologie, les lunettes de réalité virtuelle contribuent à la construction correcte du sens précis en matière des faits terrestres. En d'autres termes, dans une séance de géologie, la personne enseignante explicite le cours en amenant les membres-classe à une visite virtuelle pour découvrir et comprendre les couches de la terre ainsi que le processus détaillé des phénomènes naturels à l'image du Volcan.

Les lunettes 3D contribuent en rapprochant les sujets pédagogiques aux faits scientifiques pour concevoir des connaissances avec toute validité, précision et fiabilité. En outre, elles rendent les acteurs pédagogiques comme des chercheurs empiriques sans tenir compte de la délicatesse ou l'impossible d'une réalisation d'une telle ou telle étude scientifique.

Par ailleurs, dans les séances de l'Histoire, l'enseignant ne fait face à aucune difficulté de transmettre les connaissances historiques aux apprenants grâce aux paires des lunettes 3D. Ils peuvent revenir à une époque ancienne à l'instar du Moyen-âge où ils se déplacent vers les monuments historiques civilisationnels ou même rencontrer des personnages de célébrités à titre d'exemple Napoléon Bonaparte. Cet environnement historique virtuel assure un apprentissage solide de l'Histoire.

En ce qui concerne l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, les lunettes 3D ont bouleversé les pratiques pédagogiques et optimisé l'acquisition des compétences

langagières. Autrement dit, l'apprenant porteur de ces lunettes peut se projeter dans le bain réel de la langue cible en mode virtuel via le voyage fréquent de la société française par exemple, dans laquelle il va écouter les énoncés des natifs, va apprendre aisément la compétence linguistique grâce à cette immersion virtuelle.

En tant que la langue et sa culture sont inséparable, l'acquisition de la compétence culturelle est devenue si possible via la réalité virtuelle où l'enseignement peut accompagner ses sujets pédagogiques-les apprenants- à découvrir les œuvres d'art d'un pays quelconque, connaître les comportements des acteurs sociaux, assister à une fête célèbre tel que la fête de Noël par exemple. Cela peut former l'apprenant en ayant une compétence tant communicative qu'interculturelle et vivre dans un contexte d'altérité en toute liberté.

Les professeurs trouvent que les lunettes tridimensionnelles avivent tant le désir et la curiosité que la participation et l'échange d'un apprenant, même améliore la capacité d'attention chez lui comme Nathalie Coté (2011) déclare que

Les enseignants auraient rapporté une compréhension plus approfondie, une capacité d'attention plus longue, une plus grande motivation et une implication accrue des [apprenants]. Les jeunes ayant des problèmes d'attention ont manifesté la plus forte amélioration de leur niveau d'attention et de communication.

Enfin, nous pouvons dire que les lunettes 3D sont considérées dans l'enseignement comme un jeu ludique, scientifique, culturelle où l'apprenant améliore ses compétences que ce soit intellectuelles (résoudre des problèmes, interpréter des connaissances,..) ou sociales (travail collaboratif, participation, engagement,..).

4.3. L'adaptation des lunettes 3D en didactique du FLE

Vue les avantages des lunettes 3D dans l'enseignement/apprentissage occidental, il nous semble que cet outil de notre étude s'inspire du bain conceptuel incluant certains fondements didactiques du FLE que nous présentons dans ce qui suit :

4.3.1. Le socioconstructivisme : est une théorie d'apprentissage psychologique qui souligne que l'apprenant est actif et constructif. Il construit son savoir à l'aide des interactions sociales, dans cet avancée d'idée les chercheurs canadiens montrent que « *l'apprentissage en action, en situation et en contexte permet à l'apprenant de*

construire lui-même ses propres connaissances et ses compétences, tout en interagissant avec les autres » (Philippe Jonnaert et Domenico Masciotra (2007)) cité par (Raby Carole & Viola Sylvie, 2016 :112)

De ce fait, cette théorie psychologique donne une valeur à l'aspect culturel dont l'apprenant lors d'un processus d'apprentissage en société acquiert d'autres cultures qui l'aidera à développer et à construire ses connaissances. Alors, l'apprentissage dans la théorie socioconstructiviste est un processus co-constructif dans un contexte socioculturel.

4.3.2. La pédagogie de la découverte : est un modèle d'enseignement-apprentissage où l'enseignant opère un processus d'enseignement qui permet à l'apprenant de découvrir et de prendre son aventure en résolution de problèmes. Cette pédagogie développe chez la personne apprenante l'aptitude d'observer, d'analyser et puis de synthétiser.

4.3.3. La situation problème :est une activité déclenchante lancée par l'enseignant où il met l'apprenant dans un conflit cognitif lors d'une situation d'apprentissage entre ce qu'il sait à propos du problème à résoudre sous des représentations initiales et ce qu'il a dans la réalité. Cela va l'amener à une nouvelle représentation, à un nouvel apprentissage qui crée chez lui un déséquilibre cognitif avec les représentations de ses pairs en provoquant un conflit socio-cognitif.

4.3.4. La situation d'intégration : se représente comme une représentation d'une compétence à opérer chez l'apprenant, à tel moment elle est exploitable de ses connaissances et de ses compétences et à un autre moment ; elle est mesurable, c'est que le sujet est compétent ou pas. Effectivement, d'après une gamme d'activité lors du processus d'apprentissage, l'apprenant aura une somme de savoirs et de savoir-faire qui lui permet d'accomplir une tâche où il réemploie ses acquis.

4.3.5. La simulation : est une stratégie pédagogique que l'enseignant réalise lors d'une activité quelconque pour imiter la vie réelle, dans l'intention de parvenir à un objectif spécifique, dans laquelle l'apprenant recourt à ses acquis et apprend des nouvelles connaissances et compétence. Cette méthode s'applique sous plusieurs formes à l'instar du jeu de rôle, la modélisation,...

Après avoir fait un survol des théories, nous pouvons induire que par le biais des lunettes 3D, l'enseignant peut apporter l'extra-société à l'enseigné en sein de la société restreinte-la classe- de FLE dans l'intention de le doter d'une représentation sur la réalité pour qu'il puisse la faire face plus tard.

Ce rapprochement sociétale met le sujet pédagogique dans un bain d'apprentissage interactif où il découvre et s'interroge inconsciemment à propos du monde virtuel. Pour cette raison, les lunettes en 3D, lors du processus de découverte, mettent les apprenants dans un échange réciproque.

Lors de ces interactions classe, il vient le rôle de l'enseignant comme agir professoral d'orienter, accompagner, diriger le public apprenant à traiter le sujet abordé, voire de gérer ces interactions, afin d'atteindre l'objectif du cours. Cet échange intellectuel entre les membres apprenants crée chez chacun d'eux un conflit cognitif qui lui permet de faire appel à ses acquis et d'acquérir des nouvelles compétences.

Donc, la manipulation de cette innovation technologique en classe de FLE permet de faire vivre la réalité virtuelle dans un contexte pédagogique. Une pédagogie dynamique où le sujet pédagogique apprend cette langue cible d'une manière amusante, active et plaisante qui lui permet d'agir en société-classe pour qu'il soit demain un véritable citoyen apte à communiquer au sein de la société extérieure. Par conséquent, nous trouvons que les lunettes 3D facilite aux acteurs principaux d'atteindre la finalité de la didactique, à proprement parler, la citoyenneté de l'apprenant.

Conclusion

En fin de compte, nous pouvons dire que l'innovation présente le fait d'introduire une nouveauté qui a quasiment un intérêt dans tous les domaines, plus particulièrement l'innovation technologique. Cette dernière a pénétré le domaine de l'enseignement où elle a renouvelé les pratiques pédagogique en s'adaptant à l'hétérogénéité apprenante.

L'innovation pédagogique se manifeste sous forme d'une méthode d'enseignement, une stratégie d'apprentissage ou un matériel mise en pratique à des fins pédagogiques. En fait, cette innovation a joué un rôle primordiale de changer autant les pratiques enseignantes que les pratiques apprenantes. Cela a permis à l'enseignant de garantir la suprématie pédagogique à son public apprenant via l'exploitation des outils innovants à l'image des lunettes 3D.

Au terme de ce chapitre, nous avons trouvé que les lunettes 3D paraissent approprier à un apprenant de FLE ; la réalité virtuelle dote le sujet pédagogique une opportunité de découvrir l'extra-société, d'exploiter ses prérequis dans des tâches à accomplir et de le socialiser avec un profil adapter à la finalité de didactique de FLE.



CHAPITRE II :
**La compétence
orale**

Introduction

En langue étrangère, il est indispensable d'enseigner et d'apprendre les "Four skills" ; la compréhension et l'expression de l'oral et la compréhension et l'expression de l'écrit dans le but que l'apprenant soit susceptible de communiquer en société avec cette langue cible en toute fluidité et aisance. Sachant que l'enfant commence dès la naissance à parler avant d'écrire, et voire plus tard lors de la communication dans l'extra-société, l'apprenant recourt perpétuellement à la communication orale plus que la communication écrite.

Pour cette raison, nous nous focaliserons dans ce chapitre sur la compétence orale en mettant en exergue préalablement l'apport de l'approche actionnelle dans l'enseignement du FLE qui a mis l'accent sur l'aspect interactionnel à l'oral dans l'acquisition de cette langue cible, puis nous aborderons le statut de cette compétence langagière en milieu universitaire. Par la suite, nous traiterons l'habileté de la compréhension de l'oral en démontrant le rôle de l'activité de l'écoute et le processus appliqué pour arriver à une compréhension correcte.

À l'issue de ce chapitre, nous expliquerons l'aptitude de s'exprimer à l'oral en identifiant les situations de la mise en œuvre de cette compétence langagière en terminant par les traits de difficultés que l'apprenant rencontre lors de la prise de parole.

1. L'oral

L'oral, c'est une composante langagière qui est considérée d'après le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), particulièrement au cours de l'approche actionnelle comme une pratique indispensable autant à enseigner qu'à apprendre, sachant que la finalité de la didactique est d'installer au sein de la société un sujet communiquant dont l'aptitude de recevoir, d'appréhender et de parler d'une manière fluide et naturelle.

1.1. L'oral, élément de définition

Étymologiquement parlant, l'oral tire son origine du latin " os, oris " qui signifie " bouche ". l'oral est purement une activité langagière qui s'opère entre les individus lors d'une communication quelconque, comme l'évoque le dictionnaire de la langue française Le Grand Robert que l'oral « *se fait, se transmet par la parole* ».

Par ailleurs, l'oral désigne une activité de « *réalisation d'articulations vocales au moyen des organes phonateurs et adressé à autrui.* » affirment Volker Fuchs et Serge Meleuc

(2003 :83) cité par (Li Meng, 2020 :118). En outre, l'oral « *c'est tout à la fois la matière sonore de la langue et une forme particulière d'usage, en opposition à celle de l'écrit, qui obéit à un ensemble de conventions, grâce auxquelles la communication peut s'établir entre deux locuteurs.* » (Gérard Vigner, 2009 :50) cité par (Li Meng, 2020 :118).

D'après les propos cités auparavant, nous pouvons tirer l'idée que l'oral désigne un acte de parole qui exige du travail de la parolle phonatoire en produisant une voix par le canal buccal sous forme d'un ensemble de traits du para-langage (le rythme, l'intenation,...) et en faisant jouer le langage non-parlé tel que le geste, la mimique, le regard,etc. à la fois. En vue de garantir une bonne transmission du message, une bonne compréhension qui provoque plus tard une bonne interaction entre les acteurs, à proprement parler, les acteurs pédagogiques.

Cet échange réciproque mène les apprenants à acquérir une compétence orale comme le montre le Guide Belin de l'enseignement (2005) que « *communiquer oralement, ce qui suppose l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression* » (Manolescu Camelia, 2013 :109), proprement dit, le langage parlé d'un enseigné de FLE lors d'une communication verbale lui permet d'acquérir une compétence orale (la compréhension orale/ l'expression orale).

1.2. L'oral et l'approche actionnelle, quel bouleversement pédagogique ?

L'approche actionnelle est une méthode d'enseignement/apprentissage des langues étrangères, elle est connue par des différentes appellations car elle s'est manifestée dans les années 90 avec les anglo-saxons sous le nom de "task-based learning", en français " la méthode basée sur la tâche", puis elle est abordée comme une nouvelle approche en 2001 dans le cadre européen (CECRL), en 2002, Christian Puren lui a donné le substantif "l'approche co-actionnelle" et en 2006 elle a pris la célèbre appellation de "l'approche communic-actionnelle" proposée par Claire Bourguignon.

L'approche actionnelle se considère comme un prolongement de l'approche communicative, qui présente un élément complémentaire de cette dernière comme l'affirme Christian Puren (2014 :4) en postulant que « *la PA [perspective actionnelle] doit d'autant plus venir s'ajouter à l'AC [approche communicative], et non la remplacer* ».

En effet, l'approche communicative met l'accent sur la langue pour préparer l'enseigné à communiquer dans telle ou telle situation, donc elle s'intéresse à la compétence linguistique,

sociolinguistique, discursive, stratégique. Tandis que, l'approche moderne tient compte que l'apprenant doit effectivement communiquer. Elle mène le sujet pédagogique à être un acteur social à part entière en s'appuyant sur des tâches à accomplir qui se mettent en exécution dans la vie réelle ou en milieu pédagogique par le "faire-semblant".

Les tâches permettent à l'élément-classe, l'apprenant, d'agir et interagir en société où il développe sa compétence orale qui représente un levier favorisant l'interaction orale. Autrement dit, le fait d'agir pour réaliser les tâches dote l'acteur apprenant d'une compétence orale qui le rend apte à se socialiser d'une modalité active.

Au cœur de cette approche, l'oral représente un pôle d'intérêt central par les didacticiens tant théoriciens que praticiens car l'interaction sociale est un pilier qui aide l'apprenant à acquérir une compétence communicative orale à part entière tout en opérant les tâches visées. Cela concrétise la nouvelle dimension apportée par cette approche récente, celle de l'interaction orale.

1.3. L'oral en contexte universitaire

Au cycle post-bac de français langue étrangère, l'oral possède une place cruciale à la lumière qu'il est un module à part entière au même niveau des autres modules ; linguistique, phonétique, grammaire, etc. contrairement aux cycles éducatifs (primaire, moyen, secondaire) qui le considère juste comme une activité langagière.

Par ailleurs, le module de l'oral qui porte sur les deux compétences ; celle de la compréhension de l'oral, qui s'appuie sur l'écoute et celle de l'expression orale, c'est parler librement, représente l'un des modules de l'unité fondamentale (UF) dans les trois niveaux de licence.

Dans ce sens, dans les classes universitaires, ce module dont l'enseignant dépend comme tel ou tel module à un programme à suivre et des objectifs à atteindre en vue de doter le sujet universitaire, à proprement parler l'étudiant d'une certaine compétence au regard de prononciation, grammaire ou bien d'autres qui lui permettent de parvenir à un niveau où il sera apte à comprendre, réfléchir simultanément et à s'exprimer, communiquer aisément avec cette langue vivante, le français langue étrangère.

2. La compréhension de l'orale

2.1. Comprendre l'oral, que veut dire ?

Pour que l'interlocuteur agisse bien lors d'une situation de communication orale, il est nécessaire auparavant d'avoir une bonne réception d'un message dit par le locuteur via une articulation correcte, qui lui permet de construire le sens réel de ses propos comme Jean-Pierre Robert (2008 :42) montre que la compréhension de l'oral est « *la capacité de comprendre un message oral* ».

De surcroît, le Dictionnaire actuel de l'éducation ajoute aussi que cette capacité se considère comme une « *suite d'opérations par lesquelles l'interlocuteur parvient généralement à donner une signification aux énoncés entendus* » (Robert Jean-Pierre, 2008 :42), c'est que la bonne réception des énoncés oraux ne suffisent pas à mener l'interlocuteur à saisir le sens. Cela dépend d'autres aspects qui doivent intervenir lors de la construction du sens chez le sujet.

Effectivement, Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2017 :145) affirme que le langage parlé n'est pas assez suffisant pour comprendre le message oral. Ce dernier doit être lié au langage non verbal tel que les gestes, les regards, les mimiques, etc. dans un contexte précis qui éclaire les règles sociales et culturelles comme évoque leurs propos suivants :

la compréhension suppose la connaissance du système phonologique ou graphique et textuel, la valeur fonctionnelle et sémantique des structures linguistiques véhiculées, mais aussi la connaissance des règles socioculturelles de la communauté dans laquelle s'effectue la communication, sans oublier les facteurs extralinguistiques qui interviennent notamment à l'oral comme les gestes, les mimiques ou tout autre indice.

Pour acquérir cette aptitude de compréhension de l'oral, avant tout l'enseigné doit passer par l'activité de l'écoute des documents sonores. Cette activité s'opère en différentes étapes successive qui contribuent principalement à l'acte d'approprier une langue étrangère (le français langue étrangère).

2.2. La politique auditive

Grâce à la compréhension de l'oral, le sujet pédagogique peut acquérir des multicompétences à l'instar de la compétence linguistique, discursive, socioculturelle en s'appuyant sur l'écoute que l'enseignant peut mettre en pratique au cours de la séance de l'oral tout en suivant les stratégies d'écoute (pré-écoute, écoute, post-écoute).

2.2.1. La pré-écoute : représente l'étape initiale de la compréhension de l'oral où l'enseignant va mettre l'apprenant en contact avec le document à écouter en recourant aux images, aux objets, aux questions, aux mots, etc. qui donnent à l'enseigné des informations à propos de ce document pour qu'il puisse anticiper le contenu de l'audio ou de la vidéo et lui permettre aussi d'émettre des hypothèses.

Cependant, cette activité est exécutée sans accès au document sonore, ni ainsi aux questions proposées, elle est comme une préparation de l'apprenant avant de passer à l'écoute. L'objectif de cette phase est de faire fonctionner les acquis des personnes apprenantes et leurs intérêts pour qu'ils soient prêts à acquérir des nouvelles connaissances. Cette étape est considérée comme un éveil d'intérêt de la compréhension de l'oral.

2.2.2. L'écoute : cette deuxième étape est comme l'indique son nom, c'est l'étape dont le sujet pédagogique est en cours de l'écoute de l'audio proposé est accompagnée par des activités ou plus tôt des questions auxquelles il répond dans le but d'attirer son attention et garder sa concentration. Cette étape se réalise en deux moments.

Au début l'apprenant découvre le contenu à partir d'une écoute globale qui se focalise sur les paramètres de la communication (Qui? Quoi? Où? Quand? Pourquoi?...), puis il opère l'écoute détaillé qui lui permet de sélectionner des informations pour répondre correctement aux questions. Ce second moment d'écoute peut passer par certain nombre d'écoute en fonction des objectifs à atteindre, le niveau des apprenants et la qualité du message écouté, etc.

2.2.3. La post-écoute : cette phase vient après l'écoute, dans laquelle il ne s'agit pas de faire écouter le document sonore aux apprenants, mais juste que l'enseignant propose une activité de reformulation de contenu, d'imagination de la fin de l'histoire, ou de réemploi, de transformation, etc. qui lui permet de vérifier la

compréhension du contenu de l'audio de ses apprenants. Cette dernière étape est comme une synthèse de compréhension de l'oral dont l'apprenant peut la mettre en pratique d'une manière orale ou écrite.

Donc, chacune des étapes précédemment citées en matière d'écoute a son propre rôle d'améliorer la capacité de compréhension de l'oral chez les personnes apprenantes car la compréhension de l'orale constitue un processus tant stratégique, organisé que structuré.

2.3. De l'écoute à la compréhension, quel processus ?

Pour l'accès au sens d'un message oral en langue étrangère (le FLE), il est nécessaire de mettre en application des stratégies qui nous permet de concevoir le processus de compréhension. D'après Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2017 :146-148), il existe deux modèles ; le premier est le modèle « *du bas vers le haut (bottom-up ou base-sommet)* » qui se focalise sur la forme et le seconde représente le modèle « *du haut vers le bas (top-down ou sommet- base)* », ce dernier donne l'importance au sens.

2.3.1. Le modèle sémasiologie (du bas vers le haut) : est un modèle d'opération de bas niveau où il suit une démarche ascendante linéaire de la forme vers le sens, c'est que l'apprenant auditeur travaille sur la chaîne phonique.

Autrement dit, il commence au début à rencontre des différents signes sonores qui lui permettent de déterminer les mots, les groupes des mots, les phrases, etc. en vue de donner un sens à ces éléments linguistiques. Finalement, il vient la phase de la conception du sens globale du message dit grâce au fait de rassembler les sens particuliers.

2.3.2. Le modèle onomasiologie : est nommé aussi le modèle du haut vers le bas, c'est une démarche descendante du sens vers la forme. Ceci est un peu délicat que le premier car il commence par le sens du message entendu par le récepteur où il émettra premièrement des hypothèses d'anticipation du sens particulier du message. Ensuite, il vérifie ces hypothèses sémantiques grâce aux indices écoutés lors de la communication afin de les confirmer ou les infirmer.

Enfin, si les hypothèses établies sont correctes, donc cet apprenant auditeur débutera à construire le sens globale du message. Néanmoins, si ces hypothèses sont fausses, il reconstruira des nouvelles hypothèses, or, elles seront à la base des

indices entendus, là où il entreprend à effectuer le premier modèle, celle de la sémasiologie.

En somme, la mise en action des deux modèles nous assura une bonne expression. Cependant, ils s'opèrent en fonction de l'expérience de l'auditeur et ses compétences discursives, référentielles, socioculturelles et ses connaissances préalables ainsi que le niveau du message entendu.

3. L'expression orale

3.1. Définition

L'expression orale est une capacité langagière à parler, à s'exprimer librement et à « *s'engager dans une activité de communication, rendre son message audible, maintenir éveillée l'attention de l'auditoire* » (Ravazzolo Elisa et al., 2015 :209) en français langue étrangère, elle fait référence à la compréhension de l'oral et au fur et à mesure le sujet pédagogique la met en pratique dans une situation de communication orale. Donc, ces deux aptitudes sont liées étroitement, en fait, si l'apprenant ne saisie pas bien ce qu'il a entendu, il ne parvient pas à s'exprimer couramment, à interagir correctement et vice versa.

Elle favorise les interactions verbales (des échanges verbeaux) et les non verbales (des gestes, mimiques,...) interindividuelles dont la personne apprenante s'exprime, articule correctement, améliore son lexique et acquière la confiance en soi comme le confirme Claire Lavédrine (2021 : 48) en avançant que « *Faire entendre sa voix et s'exprimer est la base même de nos interactions* » en ajoutant (2021 :57) que :

prendre la parole [...] une force intérieure poussait notre pensée et notre désir hors de nous, en direction de l'autre. Pour prendre la parole, il faut de l'énergie. Il faut avoir non seulement des choses à dire, mais aussi la force et l'envie de les dire. Il faut vouloir transmettre un message qui nous porte. Et nous sommes toujours plus performants à l'oral dès lors que nous parlons d'un sujet qui nous intéresse.

L'apprenant peut acquérir des nouvelles connaissances et compétences comme le déclare les propos suivants : « *l'acte de parole est aussi un lieu d'invention du savoir* » (Françoise Wacquet, 2003) cité par (Gaussel Marie, 2017 :1). En d'autres termes, les situations d'expression orale représente un univers dans lequel l'apprenant développe son

savoir et savoir-faire par le biais de corriger ses prérequis ou de recevoir des nouvelles connaissances de la part de l'interlocuteur.

3.2. La mise en situation de l'expression orale

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère tend perpétuellement à parvenir à un apprenant de qualité en matière de l'expression orale. Cet élément pédagogique, à priori, fait entendre couramment sa voix en vue d'acquérir une compétence orale qui lui permet d'agir et interagir en société.

Pour réaliser cet objectif, il est nécessaire que l'acteur principal-l'enseignant- mette en action l'une des activités propre de cette composante langagière, celle de l'expression orale. Parmi les quels : le débat, le dialogue, le jeu de rôle qui sont les plus significatives des situations de l'expression orale.

3.2.1. Le dialogue : cette forme d'expression représente une discussion aussi bien simple que libre entre les acteurs pédagogiques dans des situations de communication ordinaires, à savoir qu'il est un échange réciproque naturel et il n'est pas structuré, dans l'intention de mettre en pratique la compétence linguistique en tenant compte de l'éthique de dialogue à titre d'exemple l'écoute active et respect mutuel.

3.2.2. Le débat : l'expression orale sous forme d'un débat, c'est-à-dire, mener l'apprenant vers une discussion orale avec l'autre (son enseignant, ses pairs, un invité) qui l'ont des points de vue différents à propos d'un sujet précis, où chacun d'eux défendra ses opinions en mettant en évidence des preuves, tantôt des arguments solides tantôt des exemples clairs. Cela permet à chaque élément débattant de parler et s'exprimer sans préparation préalable et de se progresser sans faire exprès au niveau de communication orale.

3.2.3. Le jeu de rôles : c'est que mettre les personnes apprenantes en scène à jouer entre eux concernant un sujet proposé bien précis de la part de l'enseignant et sous un (des) objectif(s) à atteindre en fonction du contenu de cours étudié où l'enseignant peut avoir et enrichir ses compétences notamment sa compétence linguistique, voire socioculturelle.

3.3. Les difficultés de l'expression orale

Au regard d'une séance de l'oral dans des classes de français langue étrangère, il y a certains personnels apprenants n'arrivent pas à s'exprimer et à transmettre leurs idées et leurs informations oralement en raison de certains écueils qui les empêchent de prendre couramment la parole. Lesquels se rassemblent sous la modèle suivant :

3.3.1. L'insécurité linguistique : elle peut empêcher le locuteur apprenant de s'exprimer couramment à l'oral comme l'affirment les propos de sociolinguiste Annette Boudreau que « *L'insécurité linguistique peut se caractériser comme une forme de malaise, plus ou moins accentué selon les personnes, lié à la crainte de ne pas parler sa langue comme il se doit ou selon la norme prescrite* » (Boudreau Annette) cité par (Plourde Valérie, 2023)

En effet, ce phénomène se présente comme un manque de certain confort au niveau de la langue chez l'apprenant, il ne sent pas être à l'aise pour parler, pour négocier et interagir avec les membres de classe. Ce manque linguistique persiste à cause d'insuffisance en matière de quelques points de langue.

3.3.1.1. La pauvreté lexicale ; le vocabulaire représente un bagage d'une langue et son absence mettra l'apprenant dans une situation où il sera timide et en certaine angoisse, cela lui permet à chaque fois de recourir à sa langue maternelle ou faire la traduction littérale (mot à mot).

3.3.1.2. Le besoin grammatical ; en tant que d'une part, la grammaire est important dans telle ou telle langue, notamment la conjugaison qui facilite la communication et d'une autre part, la langue française semble un peu délicate au niveau de son système grammatical.

Dans ce cas, l'enseigné commettra des erreurs dans la construction de ses phrases qui résulte directement des mauvaises communications. Pour cette raison cet apprenant évitera de prendre part d'une communication quelconque.

3.3.1.3. La défaillance phonétique ; à cause du phénomène de l'interférence linguistique, l'influence de la langue maternelle sur la langue étrangère, les éléments apprenants ont des difficultés à articuler les sons de la langue

française. Pour cette raison, ce sujet tombe dans des erreurs phonétiques qui rendent son message mal transmis et mal compris.

3.3.2. La compréhension de l'oral : La capacité de comprendre le message dit est une priorité dans la communication orale, comme le déclarent les propos suivants que le fait de « *s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait [...] appel à la capacité de comprendre l'autre* » (Kadi, Zoubeida, Chamie, Rim et Jean-Michel Ducrot) cité par (Abed El-Samed Imane et al., 2022 :51). Autrement dit, si l'apprenant est apte de comprendre les propos de l'enseignant, il pourra négocier facilement dans la séance ; poser et répondre aux questions, expliquer et suggérer, etc. sans difficultés. Cependant, il est aussi nécessaire que l'enseignant articule clairement ses énoncés pour que la personne apprenante comprenne correctement le contenu et réagisse aisément.

3.3.3. L'aspect psychologique de l'apprenant : Le côté psychique de l'apprenant joue un grand rôle sur son processus d'apprentissage, comme l'affirment les psychologues que « *Le fonctionnement psychopathologique [ou un trouble psychologique] implique une perturbation des émotions, du comportement ou de la pensée qui conduit l'individu à un état de détresse ou bloque sa capacité à atteindre des objectifs importants.* » (Richard Gerrig et Philip Zimbardo, 2008) cité par (Mouada El Khansa, 2021 :32)

En d'autres termes, si le sujet pédagogique a des difficultés lors de la prise de parole devant le public dans sa propre vie, cela l'empêchera d'apprendre et de s'exprimer en classe de français langue étrangère. Mais, cet état mental ne détermine pas que cet apprenant soit incompetent car psychologiquement il a tout simplement des difficultés de prendre la parole devant son enseignant et ses pairs.

Dans ce sens, la timidité de parler en classe, ce trouble se paraît à cause de l'absence de la confiance en soi, et la peur de commettre des erreurs devant les autres, celle-ci empêche aussi l'enseigné de participer et s'exprimer facilement en classe. En fait, la personne apprenante n'ose pas communiquer oralement en langue cible au sein de la classe sous prétexte de l'ironie de ses pairs qui perturbe sans aucun doute ses tâtonnements de s'exprimer oralement au sein de groupe-classe.

3.3.4. L'effet du contexte social : En tant que l'apprenant est un des membres de la société ; il parle, il discute, etc. dans une communauté quelconque, il va réaliser des divers échanges verbaux où il met en œuvre ses expressions et acquière d'autres qui sont nouvelles par rapport à lui. Alors, cette société qui lui appartient va influencer sur son processus d'apprentissage de façon tant positive que négative.

D'après les chercheurs anglo-saxons, le milieu social joue un rôle sur le parcours d'apprentissage des enseignés, en disant que « *Les facteurs sociaux exercent plus d'influence sur la réussite scolaire des élèves que les facteurs scolaires* » (Lorin Willard Anderson et al., 1989) cité par (Boutarfa Fatima & Souane Zahia, 2020 :9). Effectivement, si le sujet pédagogique est entouré par un environnement qui met souvent en voix la langue française, cela va le doter d'une opportunité d'apprendre et de s'exprimer aisément cette langue, tandis qu'un apprenant réside dans un milieu qui ne maîtrise pas assez cette langue cible, il fera face aux difficultés de communiquer, de s'engager en français lors de son apprentissage.

Définitivement, l'handicape de s'exprimer oralement de la part de l'apprenant ne signifie pas qu'il ne maîtrise pas cette langue vivante. En effet, la société d'où il vient a un rôle dans la réussite de son cursus pédagogique, voire s'il possède une compétence, le manque de pratique il le bloque de faire entendre correctement sa voix.

Conclusion

Pour mener notre recherche à son terme, nous arrivons à déduire que notre voyage théorique nous a transmis l'idée que la composante de l'oral d'une langue étrangère notamment le FLE est une compétence à acquérir au sein de la salle de classe et à exécuter à l'extra-société. Alors sa valorisation réside au cycle pré-bac et plus particulièrement au campus post-bac où elle s'est favorisée comme un module à part entière en licence.

Cette habilité langagière implique aussi bien la compréhension, d'un discours dit, dont l'écoute représente le fondement clé de cette activité langagière que l'expression qui s'opère à la base d'une conception correcte du sens du message entendu constitue la capacité de prendre part dans un échange oral permettant de provoquer une interaction oral.

En milieu pédagogique, les activités de compréhension et d'expression orale s'effectuent selon une politique successive permettant l'atteinte des objectifs pédagogiques. Néanmoins, l'aptitude de s'exprimer s'empêche par des facteurs influant sur le cursus du sujet didactique. Cela dépend que l'enseignant ajuste ses pratiques professionnelles via l'exploitation de l'une des innovations technologiques.



CHAPITRE III :
LES LUNETTES 3D, UNE CLÉ
DYNAMISANT LA CLASSE DE
FLE

Introduction

Dans ce chapitre, nous mettrons en épreuve notre nouvel outil d'apprentissage, celui des lunettes 3D en vue d'optimiser autant la compréhension orale que l'expression orale des étudiants de troisième année licence de l'université Mohamed Khider-Biskra-.

Cette expérimentation se base sur la méthode comparative et analytique à une étude comparative d'un seul groupe représentant notre échantillon, avant et après l'exploitation du nouveau support en s'appuyant sur les analyses et les interprétations des résultats obtenus.

1. La description de l'expérimentation

1.1. Le terrain

Notre étude est établie à l'une des facultés de l'université de la wilaya de Biskra, celle de la Faculté des Lettres et des Langues (FLL). Cette dernière se compose de 3 départements ; Département des Lettres et Langue arabe, Département de Langue et Littérature françaises, Département de Langue et Littérature anglaises.

Elle bénéficie ainsi des espaces aussi bien scientifique, culturelle tel que la bibliothèque, le club culturel et la salle de soutenance que pédagogique comme les classes (32 salles), 2 amphis théâtres, 4 laboratoires de phonétiques et 2 salles d'informatiques bien équipés de matériels, d'ordinateurs et de Data-show,... . En outre cette faculté comporte une salle des enseignants, un foyer et un pavillon administratif.

1.2. L'échantillon

Nous avons opté pour un échantillon composé d'étudiants de 3^{ème} année licence français langue étrangère, car cette année, ils sont en préparation pour entamer le métier d'enseignement. Cette année universitaire 2023/2024, il y a 4 groupes de 3^{ème} année licence, chacun d'eux possède une séance assuré par 4 enseignants dans la mesure où chaque groupe est encadré par un enseignant différent. Cette séance du module de l'oral dure une heure et demi par semaine.

Pour notre étude, nous avons aléatoirement choisi un groupe parmi lesquels contient 34 apprenants ; 29 filles et 5 garçons, que nous considérons comme aussi bien un groupe témoin qu'un groupe expérimenté par rapport à notre expérimentation qui va se dérouler en deux

phases ; avant et après l'intégration de notre nouvel outil (les lunettes 3D). Notre groupe choisi, comme tous les groupes de la 3^{ème} année licence, est hétérogène dans le niveau d'étude, la culture, le comportement, l'aptitude,...

1.3. Le corpus

Pour vérifier les hypothèses de notre étude et pour parvenir à nos objectifs, ceux de rendre les étudiants de 3^{ème} année licence plus dynamiques et de les avoir la compétence communicative, nous se basons sur les copies des réponses de l'activité de la compréhension de l'oral et sur les enregistrements de l'expression orale de notre échantillon.

2. Le déroulement de l'expérimentation

Notre travail empirique s'est déroulé en trois phases ; la première présente le pré-test est une séance d'observation, quant à la deuxième est le test où nous avons mis en application notre nouveau support proposé et la dernière phase est consacrée pour la vérification de la satisfaction.

2.1. Le pré-test

Nous avons fait une seule séance pour observer le groupe-classe de 3^{ème} année licence dont l'objectif est d'établir un constat pour avoir assez d'informations concernant la réalisation du module de l'oral et de détecter les lacunes des apprenants à propos de la compréhension et l'expression orale.

Préalablement, avant d'entamer l'observation, l'enseignante nous a expliqué la scénarisation de cette séance ; elle nous a présenté la démarche de l'activité de la compréhension et l'expression orale qu'elle va y aborder pour nous donner un éclairage qui nous permet de suivre sa séance.

Effectivement, en tant qu'il y a une seule séance par semaine, elle travaille souvent la compréhension et l'expression orale en parallèle, dans la même séance, où elle consacre toujours la dernière question à l'expression orale. En plus, pour gagner le temps, elle dépose précédemment le document sonore à ses étudiants avant de venir en classe en adoptant la méthode de la classe inversée.

Nous avons relevé comme un premier constat que le nombre des étudiants de ce groupe est 34 étudiants, or le phénomène d'absentéisme était remarquable car l'effectif de groupe dans cette séance était 11 apprenants ; 2 garçon et 9 filles.

La séance a commencé à 11h 20 après deux séances d'étude, les étudiants semblent un peu fatigué, alors l'enseignante les a laissé presque 15 minutes pour s'installer et relaxer un peu. Puis, elle a dispatché les copies de l'activité de l'oral parallèlement ils ont revisionné la vidéo proposée avant, usant leurs propres smartphones pour qu'ils puissent répondre aisément aux questions données. Pour cela, elle leur a offert assez de temps pour tâtonner.

Cependant, lors de leurs essais à répondre aux questions sur leurs feuilles, il s'agissait des chuchotements ; il y avait qui ne s'intéressaient pas au travail, d'autres qui négociaient en arabe, l'autre en français dont ils ont déclaré, entre eux, qu'ils ont trouvé une difficulté de comprendre le contenu, sous prétexte que le débit du locuteur est rapide.

Après ce temps, l'enseignante a entrepris à répondre aux questions en interaction avec ses étudiants, mais dans les cas d'incompréhension, elle a essayé perpétuellement de rapprocher le sens en employant le langage non-verbale notamment les gestes des mains et parfois elle faisait recours à la langue maternelle.

Lors de la dernière question qui est proposée comme une question de l'expression orale sous forme d'argumentation, il y avait certains étudiants qui y ont répondu et les autres parmi lesquels, bien qu'ils ont fait des tentatives sur leurs propres copies, ils n'ont pas osé s'exprimer, voire elle a ajouté d'autres questions pour faire parler les autres mais en vain presque les même étudiants qui prenaient la parole.

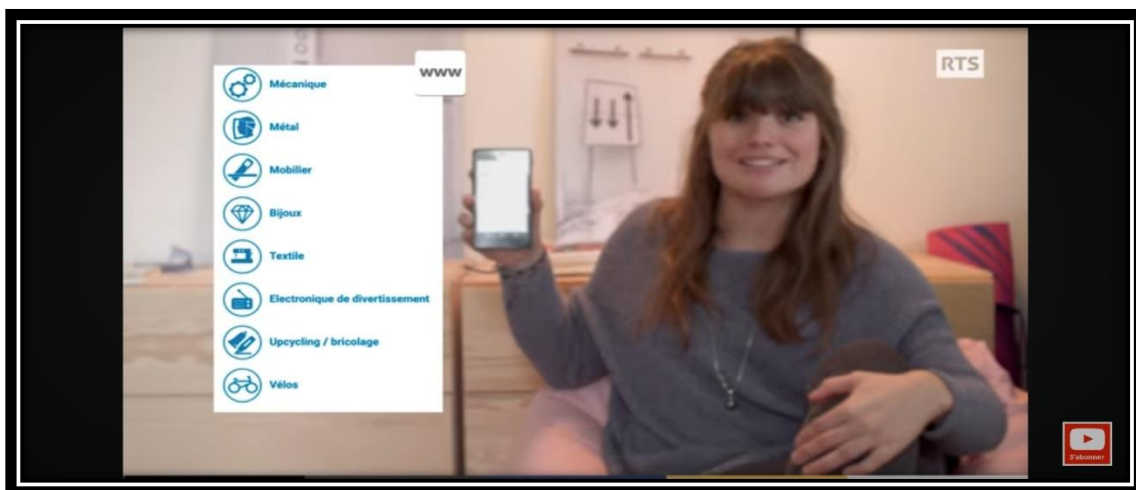


Figure 1: la vidéo donnée par l'enseignante



 Université Mohamed Khider, Biskra
 Faculté des Lettres et des Langues
 Département des Langues Étrangères
 Filière de Français
 Niveau : L3
 Module : CEO
 Nom et prénom :
 Groupe :

→ Écoutez le début de la vidéo et cochez les bonnes réponses.

Juliette est de...
 Chercher d'où vient le problème.
 vérifier s'il peut encore fonctionner.
 l'abandonner et en prendre un neuf.
 téléphoner au service après-vente.
 demander à un ami s'il peut le réparer.

2. Pour Juliette, acheter un objet neuf pour remplacer un objet est cassé...
 C'est bon pour la consommation.
 C'est économique.
 C'est pas un problème.
 C'est pas écologique.
 C'est essentiel pour rester à la mode.

→ Regardez la vidéo et dites si les informations se rapportent au Repair Café et/ou à l'application *ifixit*.

	Le Repair Café	L'application <i>ifixit</i>
1. On trouve des tutoriels expliquant comment réparer les objets.		
2. La réparation peut prendre un peu de temps.		
3. Son site propose une liste des choses qu'on peut faire réparer.		
4. Cette solution permet de rencontrer physiquement d'autres personnes.		
5. Il est préférable de savoir bricoler.		
6. Des personnes peuvent nous aider.		
7. Il s'agit d'une plateforme participative.		

→ Relevez dans la vidéo les verbes indiquant une action positive ou au contraire négative sur l'environnement.

Verbes indiquant une action positive sur l'environnement

Verbes indiquant une action négative sur l'environnement

→ En tant que membre d'une association écologiste, vous devez convaincre les jeunes de limiter le gaspillage des objets. Faites-leur prendre conscience que le fait de jeter et de racheter du neuf a un impact négatif sur l'environnement, puis présentez-leur des solutions pratiques. Faites participer au maximum votre public.

Page 1 sur 1
 CAVILAN – Alvarez Française

Figure 2: l'activité de l'oral proposée par l'enseignante

2.2. Le test

Nous avons mené notre expérimentation pendant une seule séance où nous l'avons pris en charge afin de mettre en application notre nouvelle technologie. Dans cette séance, nous avons ajusté la salle de classe sous forme de "U" dont l'objectif est de casser la peur de faire face au groupe-classe ainsi que de favoriser, gérer les interactions entre les membres de groupe et circuler aisément entre eux.

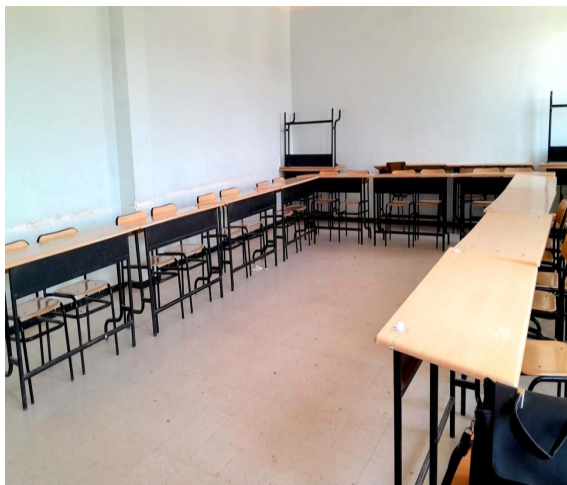


Figure 3: la classe sous forme de "U"

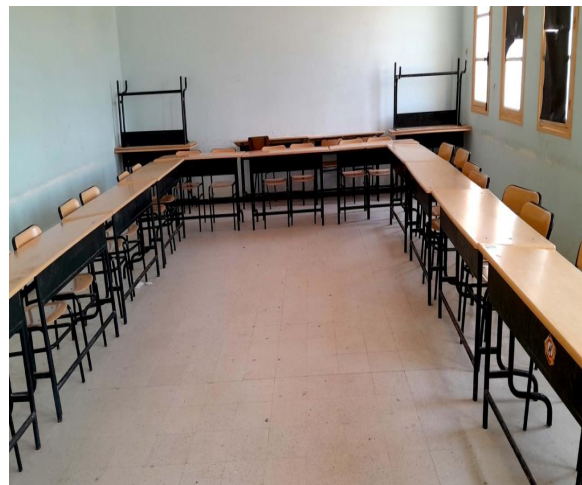


Figure 4: la classe sous forme de "U"

Nous avons constaté que les apprenants de ce groupe étaient fiers du modèle d'organisation de la salle, la preuve est l'apparence remarquable des expressions autant faciales que verbales tels que « WAOUH ! Qu'est-ce qu'il y a ! What's happening ! Qu'est-ce qu'on a ?!... ».

Ils étaient 15 apprenants présents ; 2 garçons, 13 filles, ils se sont installés sérieusement après l'attente qui a duré presque 15 minutes. Nous avons commencée directement par les salutations car leur enseignante nous a présenté lors de la séance précédente. Nous leur avons expliqué le déroulement de la séance qui est totalement différente de leurs séances habituelles.

Nous avons entrepris la séance par l'éveil d'intérêt en posant des questions au regard de la culture française car ce groupe s'inscrit à la spécialité du français langue étrangère. Donc, il est nécessaire de le doter d'un certain savoir culturel parce que la langue et la culture sont indivisibles, en vue de réactiver ses acquis en matière de l'Hexagone -la France- et sa culture et au fur et à mesure nous l'avons dirigé vers l'un des monuments français, le château de Versailles qui était notre sujet à étudier.

Nous avons trouvé qu'ils n'avaient pas assez d'informations, quoiqu'ils aient passé 3 ans d'étude du module de littérature et de civilisation française, puis nous avons entamé la distribution les copies de l'activité de l'oral qui contenait aussi les deux activités de la compréhension ainsi que de l'expression. Cette dernière était sous forme d'une seule question ouverte mais lors de la séance nous avons ajouté oralement d'autres questions pour qu'ils comprennent mieux et s'expriment couramment.

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

1. La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
2. Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
3. Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
4. Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
5. Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
6. La vidéo représente les composantes du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composantes principales?
7. Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

Figure 5: l'activité de l'oral proposée

À cet égard, nous avons laissé aux étudiants du temps afin de découvrir les questions avant d'entamer l'écoute. Jusqu'à cette étape, les étudiants ont encore travaillé sérieusement ; ils faisaient une lecture attentive des questions et fournissaient des efforts à y répondre.

Le moment où nous mettions sur le bureau notre nouveau support-les lunettes 3D-en vue de les préparer puisque ces lunettes sont autonomes, elles fonctionnent par le smartphone. Les regards des étudiants étaient tous vers le nouvel outil car ils ont insuffisamment d'idées sur ce nouveau support mais ils étaient étonnés, en même temps, contents, ils attendaient seulement quand ils vont les porter et commencer à accomplir la tâche.

Nous avons invité les étudiants à visiter le château de Versailles via l'usage des lunettes 3D comme nous avons seulement deux lunettes, nous les avons fait passer aux membres de groupe, deux par deux régulièrement afin de regarder la vidéo proposée. Quand des deux premiers étudiants terminent le visionnage, nous passons aux deux autres et nous laissons les premiers répondre aux questions à l'aise puisque le temps de visionner était consacré juste à la compréhension du contenu de la vidéo et vivre pour qu'ils puissent plus tard répondre.



Figure 6: la vidéo proposée aux apprenants

La séance était éphémère car les étudiants étaient très dynamique, ils s'engageaient totalement à l'aise bien qu'il y eût une timidité chez certains éléments du groupe ; quelques apprenants avaient demandé de revoir la vidéo, l'autre ne passonnait pas d'attendre son tour puisqu'il entendait ses pairs parler et étonner concernant le contenu, aussi il y avait d'autre qui montrait sa posture en portant les lunettes à ses copains avec toute fierté, il y avait ainsi ceux qui expliquaient les spectacles à son pair,..



Figure 7: les apprenants portant les lunettes 3D



Figure 8: les apprenants portant les lunettes 3D



Figure 9: les apprenants portant les lunettes 3D

En fait, la séance s'est déroulée dans une ambiance respectueuse ; les apprenants levaient la main ou disaient madame avec une politesse afin de demander un service, un éclaircissement, explication ou d'avancer un ajout,...

Après cet actif échange, nous avons commencé à répondre aux questions ensemble où il y avait certains qui ont demandé de lire les questions, jusqu'au moment où nous sommes parvenus à la dernière question que nous avons considérée comme une question d'expression orale dont le travail était individuel où les étudiants ont passé aléatoirement l'un après l'autre.

3. L'analyse et l'interprétation des résultats

Après la collecte des données, nous mettons en évidence la démarche que nous avons adoptée pour parvenir aux résultats finaux de notre recherche. Néanmoins, notre étude analytique a été faite par rapport aux deux aptitudes ; la compréhension et l'expression orale, au niveau des deux séances réalisées avec notre échantillon.

Autrement dit, comme nous l'avons évoqué auparavant que chaque séance (la séance d'observation/la séance d'expérimentation) contient deux activités (la compréhension et

l'expression orale), nous avons décidé d'effectuer notre analyse et l'interprétation des résultats des copies de la compréhension de l'oral et des enregistrements de l'expression orale des étudiants de 3^{ème} année licence.

Cette étude analytique s'est réalisée au niveau de chaque capacité de deux séances à la fois afin de faciliter le fait de comparer et connaître le taux d'amélioration chez les apprenants en matière de l'oral via l'exploitation des lunettes 3D.

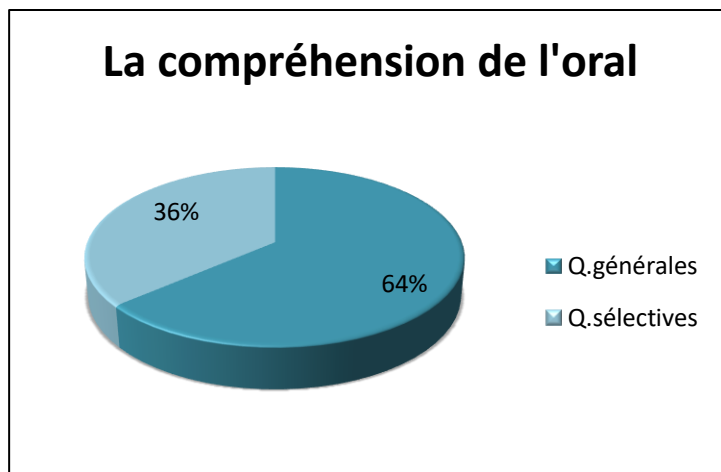
3.1. La compréhension de l'orale

3.1.1. La 1^{ère} séance (la séance d'observation)

Questions Apprenants	Questions générales	Questions sélectives	
	1	2	3
A1	X	X	
A2	X	X	X
A3	X		
A4	X	X	
A5			
A6	X	X	
A7	X	X	X
A8		X	
A9	X	X	
A10	X		
A11			

Tableau 1: Les réponses des apprenants aux questions de la compréhension de l'oral de l'enseignante.

D'après ce tableau, nous constatons que les apprenants de ce groupe ont pu répondre à la question générale de la compréhension, ce sont (8/11) étudiants. Pour les questions sélectives ; il y a (7/11) étudiants qui ont pu répondre à la première question sélective mais il y a juste (2/11) étudiants qui ont connu la réponse correcte de la deuxième question sélective. En plus, nous remarquons qu'il y a un apprenant parmi lesquels n'a pas pu répondre aux 3 questions.



Commentaire

Le diagramme présente 64% d'étudiants qui ont compris le contenu générale de la vidéo et 36% d'étudiants seulement qui ont répondu aux questions précises où nous pouvons saisir qu'ils ont des difficultés de sélectionner les informations détaillées d'un message oral et notamment d'un débit rapide de locuteur.

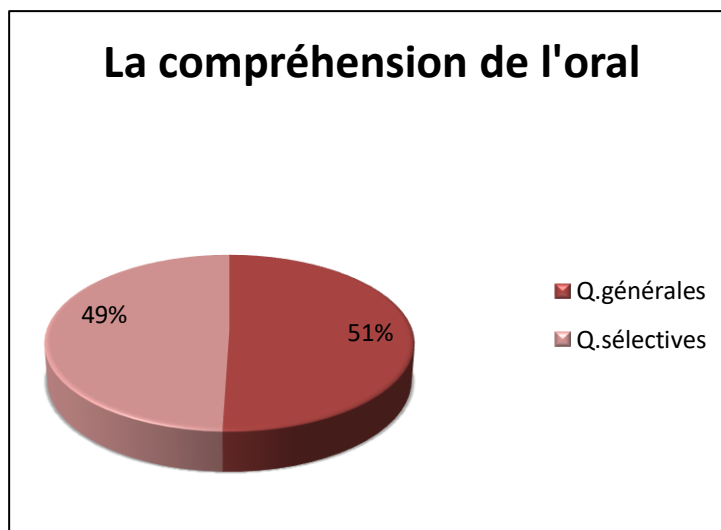
3.1.2. La 2^{ème} séance (la séance d'expérimentation)

Questions Apprenants	Questions générales		Questions sélectives			
	1	2	3	4	5	6
A1	X	X	X	X	X	X
A2	X	X	X	X	X	
A3	X	X	X			
A4	X	X	X	X		X
A5	X	X	X	X	X	
A6	X		X	X	X	X
A7	X	X	X	X		X
A8	X	X	X	X		
A9	X		X	X		
A10	X		X	X		
A11	X		X	X		
A12	X		X	X		X
A13				X		
A14	X		X	X		
A15	X		X	X		

Tableau 2: Les réponses des apprenants aux questions de la compréhension de l'oral proposée.

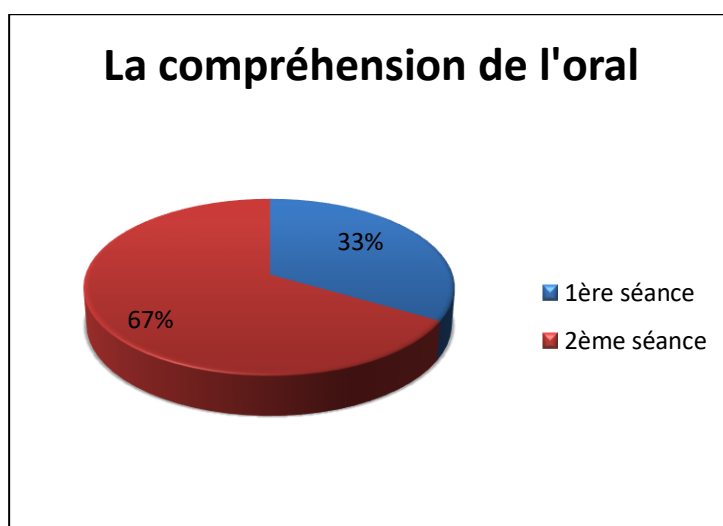
À partir du tableau présenté, nous observons qu'au niveau des questions générales, il y a (14/15) étudiants qui ont pu répondre à la 1^{ère} question, (7/15) étudiants qui ont répondu correctement à la 2^{ème} question. Tandis qu'au niveau des questions sélectives, il existe (14/15) étudiants qui sont arrivés à la bonne réponse dans la 1^{ère} et la 2^{ème} question. À la 3^{ème}

question, (4/15) étudiants sont correctes dans leurs réponses ainsi que (5/15) d'étudiants ont pu répondre à la 4^{ème} question.



Commentaire

Le diagramme circulaire indique que 51% d'étudiants ont compris la vidéo d'une manière générale ainsi ont pu sélectionner les informations précises car il y a 49% d'étudiants qui ont répondu aux questions sélectives. Donc, nous constatons que notre nouveau support a pu apporter un plus du moment où les apprenants ont bien appréhendé le message entendu car ils ont vécu la réalité virtuel du château de Versailles, qui leur a permis de répondre aux questions générales, voire sélectives.



Commentaire

Cette graphie illustre que la compréhension de l'oral des étudiants de 3^{ème} année licence avant l'utilisation de l'outil était 33% tandis qu'après l'intégration de notre nouvelle

technologie est devenue 67%. Cela peut nous donner comme information que les lunettes 3D ont amélioré la capacité de la compréhension des messages oraux chez les apprenants d'une modalité approfondie grâce à ses traits spécifiques de faire vivre le sujet pédagogique dans un bain qui lui permet de se concentrer uniquement sur le contenu visionné.

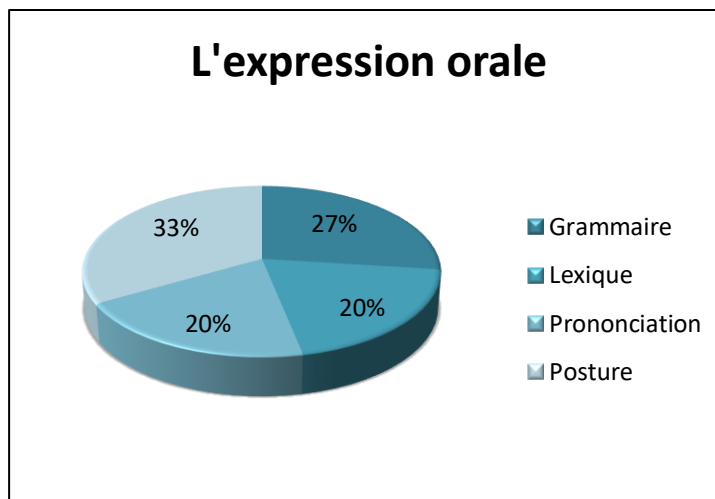
3.2. L'expression orale

3.2.1. La 1^{ère} séance (la séance d'observation)

Composantes Apprenants	Grammaire		Lexique		Prononciation		Posture	
	Construction de la phrase	Conjugaison	Richesse	Spécifique	Articulation correcte	Clarté de la voix	Oser s'exprimer	Langage non-verbal
A2		X		X				
A4				X			X	
A7	X	X			X	X	X	
A8				X			X	
A9		X					X	
A11						X	X	

Tableau 3: Les expressions orales des apprenants lors de la 1^{ère} séance.

Le tableau ci-dessus présente l'expression orale des étudiants sans la manipulation de notre support proposé où il y avait 11 étudiants présents. Or, juste 6 étudiants qui se sont exprimés durant la séance. Nous trouvons que (5/6) étudiants qui ont osé s'exprimer sans l'utilisation du langage non-verbal et (1/6) étudiant qui a bien articulé, (2/6) étudiants qui ont clairement parlé, comme nous constatons aussi que (3/6) étudiants ont employé des termes spécifiques au sujet traité mais il n'y avait aucun étudiant qui possédait la richesse de lexique ainsi que (1/6) étudiant qui a correctement construit ses phrases et (3/6) étudiants ont convenablement conjugué les verbes.



Commentaire

Nous concevons que les apprenants de ce groupe-classe avaient peur de prendre la parole, la preuve qu'il y avait juste 6 étudiants qui se sont exprimés où il y avait 20% d'étudiants qui ont bien prononcé et possédaient un bagage linguistique. Tandis que 27% seulement qui maîtrisent la grammaire ainsi que la posture (oser s'exprimer et utiliser le langage non-verbal) inscrit 33% d'étudiants.

Donc, nous comprenons que ces apprenants ont des difficultés au niveau des points de langue ce qui les empêchent à prendre la parole et s'exprimer couramment en classe, en dépit de tant d'explications, de reformulations et de rapprochements sémantiques opérés de la part de leur enseignante, ils n'arrivent pas à un niveau satisfaisant au matière de l'expression orale.

3.2.2. La 2^{ème} séance (la séance d'expérimentation)

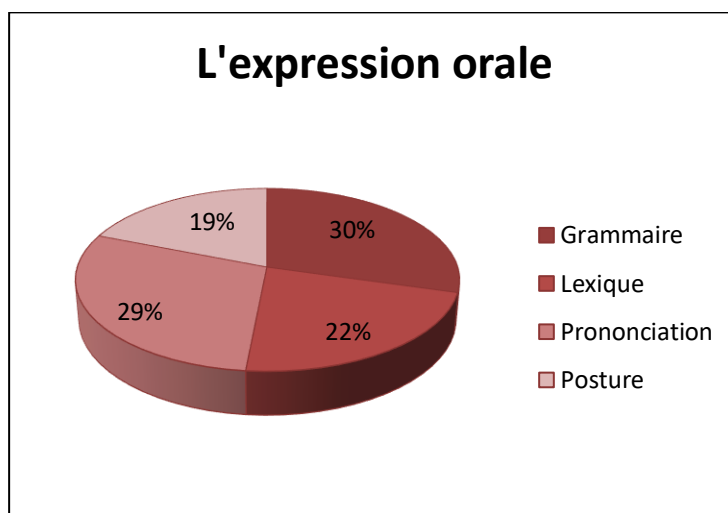
Composantes Apprenants	Grammaire		Lexique		Prononciation		Posture	
	Construction de la phrase	Conjugaison	Richesse	Spécifique	Articulation correcte	Clarté de la voix	Oser s'exprimer	Langage non-verbal
A1	X	X		X	X			
A2	X	X	X	X	X	X		X
A3	X			X	X	X	X	
A4	X	X	X	X	X	X	X	
A5	X	X		X	X	X	X	
A6								
A7	X	X		X	X	X	X	
A8		X		X		X	X	
A9	X	X		X	X	X	X	
A10				X	X	X	X	
A11	X			X		X	X	

A12	X	X		X		X	X	
A13	X	X		X		X	X	
A14		X		X	X		X	X
A15								

Tableau 4: Les expressions orales des apprenants lors de la 2^{ème} séance.

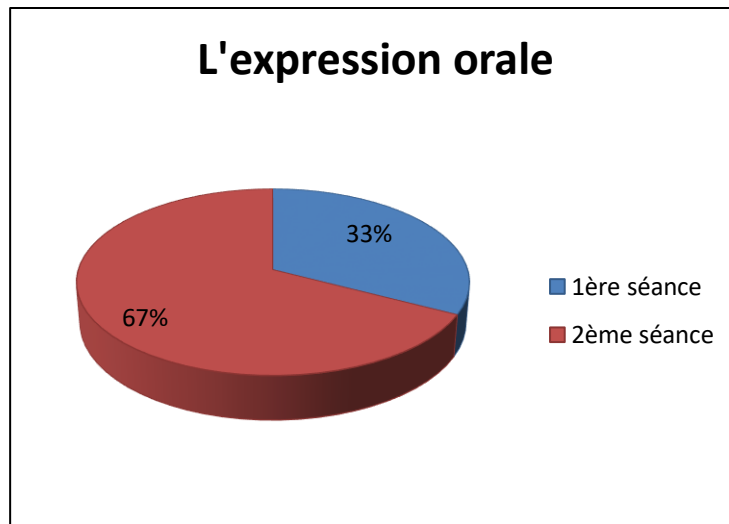
Dans ce tableau nous mettons l'importance de l'outil innovateur – les lunettes 3D- où il y a 13 apprenants qui ont parlé parmi 15 apprenants présents, où nous trouvons qu'entre ces apprenants parlants, il y avait (11/13) apprenants qui ont osé s'exprimer mais (2/13) qui usaient le langage non-verbal, (11/13) apprenants qui ont soigneusement construit leurs phrases, voire (9/13) apprenants qui ont su conjuguer les verbes correctement.

Alors que tous les étudiants parlants ont utilisé les termes spécifiques du contenu de la vidéo et (2/13) qui ont touché une gamme de mots assez satisfaisante lors de leurs expressions. Pour la prononciation, (11/13) étudiants qui se sont exprimés avec une voix claire et (9/13) possédaient une articulation correcte.



Commentaire

D'après le diagramme, nous constatons que le pourcentage de l'usage correct d'une grammaire est un peu élevé à 30% que la prononciation 29% et le lexique dont le pourcentage est estimé à 22% alors que la posture (oser s'exprimer et utiliser le langage non-verbale) inscrit 19%. Donc, nous pouvons conclure que les lunettes 3D ont contribué à bien fixer les spectacles visionnés en réalité virtuelle chez les apprenants. Cela leur a permis de construire autant correctement que librement le discours oral.



Commentaire

A partir de cette zone graphique, nous observons que le pourcentage de l'expression orale des étudiants était 33% lors de l'exploitation des lunettes 3D qui ont apporté une amélioration de cette aptitude chez les apprenants, l'estimation est devenue 67%. Ce résultat valorise le rôle des lunettes 3D en expression orale car les supports ordinairement utilisés n'ont pas suffisamment dirigé l'apprenant à libérer ses énoncés oraux. D'ailleurs, la réalité virtuelle met l'apprenant dans une situation de parole puisqu'elle l'implique profondément dans le contenu où il s'entoure de la langue cible.

Conclusion

Après avoir effectué notre étude de recherche sur la compétence orale des étudiants de 3^{ème} année licence de l'université de Biskra, nous avons trouvé que ces apprenants rencontrent autant des difficultés à bien saisir le sens d'un discours oral que la peur à prendre la parole au sein de la classe. Ainsi qu'ils ne font pas attention au discours non-verbal et possèdent un bagage lexical invarié dont ils ne font pas recourir aux prérequis lors des interactions orales. En plus, ils ne rendent pas compte à l'aspect phonétique ; l'articulation et la clarté vocale.

Par ailleurs, d'après les résultats obtenus nous pouvons induire qu'il est possible d'exploiter des ressources innovatrices qui sont plus adéquates à la génération contemporaine car les sujets pédagogiques ne sont pas assez motivés pour apprendre le français langue étrangère. Néanmoins, via les lunettes 3D qui se considèrent comme un outil technologique pédagogique, la classe de FLE est devenue dynamique grâce à sa capacité de créer un environnement virtuel chez les apprenants. De plus, ce support a favorisé les interactions au

sein de la société restreinte-la classe-dont la personne apprenante optimise sa compétence orale ainsi qu'elle facilite son processus d'apprentissage.

En somme, nous pouvons dire que cette innovation technologique a pu assurer un processus d'apprentissage aussi bien fluide que valide et a pu ainsi attirer et captiver l'attention des sujets apprenants pour poursuivre le contenu abordé. Cela peut faciliter l'enseignement/apprentissage de FLE aux acteurs de mener à bien leurs pratiques pédagogiques.

CONCLUSION
GÉNÉRALE

La communication orale en FLE représente un objectif majeur de l'acte pédagogique dont la personne apprenante doit parvenir au profil d'un acteur capable de recevoir, de comprendre attentivement les messages oraux et de s'exprimer de façon fluide et naturelle. Pourtant, les sujets universitaire font face à une difficulté à approprier un niveau satisfaisant en ce qui concerne cette habilité de compétence orale, bien que l'existence d'une large liste de nouvelles technologiques mise à profit au service de l'enseignement/apprentissage du FLE.

C'est pourquoi nous avons pris l'initiative de contribuer avec notre recherche à résoudre ce problème à travers la proposition de l'exploitation de notre outil innovateur- les lunettes 3D- à l'oral dont l'objectif est d'améliorer la compétence orale chez les étudiants du français langue étrangère inscrits en 3^{ème} année licence.

Nous nous ne sommes pas impliqués dans le bain de la recherche sans s'interroger autour de la modalité de l'intégration de notre nouveau support, en disant « Comment intégrer les lunettes 3D en classe de FLE pour optimiser la compétence orale des étudiants 3^{ème} année licence ? »

Notre initiative de mettre en pratique les lunettes 3D en classe de FLE tend principalement à inciter le sujet universitaire à communiquer couramment avec les membres du groupe puis dans la société extérieure. En outre, elles ont pour objectif de stimuler chez l'enseigné une certaine productivité avec dynamisme en toute motivation et amusement tout au long de son parcours d'apprentissage.

Pour parvenir à un résultat fiable et valide, nous avons effectué un travail pragmatique auprès d'un échantillon de 3^{ème} année licence français, dont la méthode abordée est l'expérimentation en faisant recevoir à une étude comparative pour arriver au résultat que nous avons obtenu qui est quantitative et qualitative.

Après avoir opéré notre étude expérimentation, nous avons confirmé les deux hypothèses que nous avons émis ; la première est pour savoir si les lunettes 3D favoriseraient l'interaction dans la salle de FLE. La deuxième est pour dévoiler si les lunettes de réalité virtuelle permettraient à l'apprenant de comprendre et de s'exprimer avec aisance de cette langue cible.

La participation que nous avons réalisée via la mise en œuvre des lunettes 3D a récolté des plus-values significatives chez les acteurs universitaires. En effet, elles leur ont aidé à avoir une compréhension approfondie et une attention vive concernant du sujet traité, comme

elles leur ont dirigé progressivement à parler sans difficulté, sans anxiété de manière interactive et attrayante.

Pour clôturer notre recherche, nous pouvons dire que les lunettes 3D semblent être appropriées à la génération Alpha, elles peuvent s'adapter à ses besoins et attentes d'apprentissage. Effectivement, cette technologie ne s'arrête pas à optimiser la compétence orale, elle peut aussi résoudre les problèmes liés aux modules de littérature, de civilisation et voire de linguistique.

D'ailleurs, via la réalité virtuelle, l'enseigné peut appréhender aisément le champ conceptuel de ces modules délicats. En d'autres termes, l'apprenant peut vivre le roman littéraire et comprendre les détails en fixant une image profonde des personnages participants aux événements des œuvres littéraires comme il peut être susceptible de distinguer entre les civilisations et les comprendre profondément à l'instar du fait de participer à la guerre de cent ans ou même vivre l'affaire Dreyfus, etc.

Par ailleurs, l'apprenant portant les lunettes 3D peut mieux comprendre les concepts linguistiques en assistant à des cours de linguistes à titre d'exemple Ferdinand de Saussure et être un membre de ses élèves en réalité virtuelle.

Finalement, notre nouveau support proposé peut sans aucun doute s'ajouter à la gamme d'outils pédagogiques vu de ces résultats et ses bénéfices adaptés à toute matière, ainsi à la nature de la génération qui est née au sein du bain de progrès numérique.

RÉFÉRENCES

BIBLIOGRAPHIQUES

Références Bibliographiques

➤ Les ouvrages

- CHARLIER, B., & PERAYA, D. (2002). *Technologie et innovation en pédagogie : Dispositifs innovants de formation pour l'enseignement supérieur*. DE BOECK.
- CUQ, J.-P., & GRUCA, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. PUG.
- LAVÉDRINE, C. (2021). *Comment enseigner l'oral aux élèves?* Louvain-la-Neuve: De Boeck Supérieur.
- RABY, C., & VIOLA, S. (2016). *Modèles d'enseignement et théories d'apprentissage*. Montréal: Editions Cec.
- RAVAZZOLO, E., TRAVERSO, V., JOUIN, É., & VIGNER, G. (2015). *Interactions, dialogues, conversations: l'oral en français langue étrangère*. Hachette.

➤ Les dictionnaires

- CUQ, J.-P. (2003). *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. paris: CLE International.
- ROBERT, J.-P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris: Ophrys.

➤ Les revues

- Abed El-Samed, I., Hendi, M., & El-Syed, S. (2022, 1 1). L'efficacité d'un programme basé sur l'apprentissage hybride pour développer quelques compétences de l'expression orale auprès des étudiants de la faculté de pédagogie, département de français. *BSU-Journal of Pedagogy and Curriculum*, 1(1), pp. 47-65. Disponible sur https://bsujpc.journals.ekb.eg/article_259910.html#:~:text=Ce%20type%20d'apprentissage%20s,plus%20agr%C3%A9able%20et%20plus%20facile.%20
- AIT DAHMANE, K. (2021, 12 15). Innovation pédagogique et besoins de formation des enseignants : enjeux et perspectives. *Multilinguales*(Numéro spécial), pp. 1-10. Disponible sur <https://journals.openedition.org/multilinguales/7937#tocto1n2>
- BEN YAKOUB, S., & ACHELHI, H. (2021, 02 19). Fondements théoriques et importance de l'innovation : Regards des auteurs au cours des années. *Revue Internationale du chercheur*, Vol 2(N 1), pp. 160-184. Disponible sur <https://www.revuechercheur.com/index.php/home/article/view/141>

CROS, F. (2019, 11). L'innovation en éducation : sens et signification. *Carnets de recherche sur la formation*, pp. 1-6. Disponible sur <https://cnam.hal.science/hal-02573708/document>

GAUSSEL, M. (2017, avril). Je dis, tu parles, nous écoutons: apprendre avec l'oral. *Dossier de veille de l'IFÉ*(117), pp. 1-32. Disponible sur <https://ens-lyon.hal.science/ensl-01564681>

MANOLESCU, C. (2013). L'expression orale en milieu universitaire. *Synergies Roumanie*(8), pp. 109-121. Disponible sur <https://gerflint.fr/Base/Roumanie8/Manolescu.pdf>

MARSOLLIER, C. (2003). L'innovation pédagogique: ses figures, son sens et ses enjeux. *Expressions*(22), pp. 09-32. Disponible sur <https://hal.univ-reunion.fr/hal-02406634v1/document>

M'BARKI, M. A., & El BAOMRANI, M. (2015, 05 05). Innovation pédagogique: Une nouvelle approche d'apprentissage d'évaluation des projets d'applications et de recherches. *The Journal of Quality in Education*, 5(6), pp. 2-8. Disponible sur <https://journal.amaquen.org/index.php/joqie/article/view/40>

QUINSAT, Y., GODINEAU, K., GOURCUFF, V., & VASQUEZ, I. (2023, 4). Réalité Augmentée en enseignement des Sciences pour l'ingénieur: Application au réglage des système de production. *Arts et Métiers Paristech ENSAM Aix-en-Provence*, pp. 1-6. Disponible sur <https://hal.science/hal-04398179>

➤ **Les mémoires et les thèses**

BOUTARFA, F., & SOUANE, Z. (2020). L'impact du milieu sociolinguistique et culturel de la famille sur l'acquisition du FLE. Université de Tébessa.

LI, M. (2020, 11 30). Développement de l'expression orale du français chez les apprenants chinois par le biais de l'échange écrit instantané en ligne. France, sciences de l'éducation, France: Université de Limoges.

MOUADA, E. K. (2021). Les difficultés de l'expression orale : origines et remédiations. Université de Biskra .

➤ **Les sitographies**

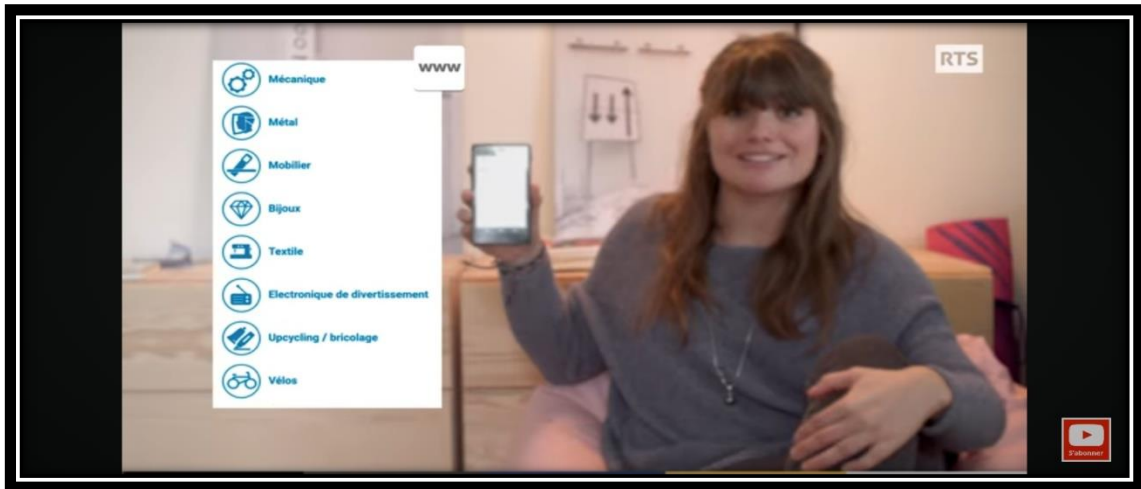
COTÉ, N. (2011, 11 23). *À l'école comme au cinéma: la 3D en classe*. Consulté le 5 7, 2024, sur École branchée: <https://ecolebranchee.com/3d-en-classe/>

DEWALLY, E. (2019, 02 04). *L'innovation scientifique : du chercheur à l'entrepreneur*. Consulté le 1 21, 2024, sur filab: <https://filab.fr/blog/2019/02/linnovation-scientifique-chercheur-a-lentrepreneur/>

- INSTITUT NATIONAL DE LA STATISTIQUE ET DES ETUDES ECONOMIQUES. (2020, 11 17). Consulté le 1 20, 2024, sur Institut national de la statistique et des études économiques: <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/definition/c1182>
- LHEUR, V. (2010, 2 22). *Les lunettes 3D actives et les lunettes passives*. Consulté le 5 7, 2024, sur Les Numériques : <https://www.lesnumeriques.com/tout-savoir-3d-a979/les-lunettes-3d-actives-et-les-lunettes-passives-ap683.html>
- PLOURDE, V. (2023, 4 17). *L'insécurité linguistique et l'école*. Consulté le 5 23, 2024, sur Correspondance: <https://correspo.ccdmd.qc.ca/document/linsecurite-linguistique-et-lecole/>
- POTVIN, P., & LACROIX, M.-È. (2009, 01 20). *Les pratiques innovantes en éducation*. Consulté le 02 21, 2024, sur CTREQ - RIRE: <https://rire.ctreq.qc.ca/les-pratiques-innovantes-en-education/>
- PUREN, C. (2014, 1). *Approche communicative et perspective actionnelle, deux organismes méthodologiques génétiquement opposés...et complémentaires*. Consulté le 5 30, 2024, sur cristianpuren: <http://www.christianpuren.com/mes-travaux-liste-et-liens/2014a/>
- ROBERT, P. (s.d.). *Le Grand Robert*. Consulté le 4 7, 2024, sur Le Robert: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/oral>

ANNEXES

Annexe 1 : la vidéo proposée par l'enseignante



Le lien de la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=fQbMxQIbF9c> (sans sous-titrage)

Annexe 2 : l'activité de l'oral proposé par l'enseignante



Université Mohamed Khelder- Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Langues Etrangères
Filière de Français

Niveau : L3
Module : CEO

Nom et prénom :
Groupe :

→ **Ecoutez le début de la vidéo et cochez les bonnes réponses.**

- | | |
|--|---|
| <p>1. Lorsqu'un objet est cassé, le premier réflexe de Juliette est de...</p> <p><input type="checkbox"/> chercher d'où vient le problème.</p> <p><input type="checkbox"/> vérifier s'il peut encore fonctionner.</p> <p><input type="checkbox"/> l'abandonner et en prendre un neuf.</p> <p><input type="checkbox"/> téléphoner au service après-vente.</p> <p><input type="checkbox"/> demander à un ami s'il peut le réparer.</p> | <p>2. Pour Juliette, acheter un objet neuf pour remplacer un objet cassé...</p> <p><input type="checkbox"/> est bon pour la consommation.</p> <p><input type="checkbox"/> n'est pas économique.</p> <p><input type="checkbox"/> n'est pas un problème.</p> <p><input type="checkbox"/> n'est pas écologique.</p> <p><input type="checkbox"/> est essentiel pour rester à la mode.</p> |
|--|---|

→ **Regardez la vidéo et dites si les informations se rapportent au Repair Café et/ou à l'application iFixit.**

	Le Repair Café	L'application iFixit
1. On trouve des tutoriels expliquant comment réparer les objets.		
2. La réparation peut prendre un peu de temps.		
3. Son site propose une liste des choses qu'on peut faire réparer.		
4. Cette solution permet de rencontrer physiquement d'autres personnes.		
5. Il est préférable de savoir bricoler.		
6. Des personnes peuvent nous aider.		
7. Il s'agit d'une plateforme participative.		

→ **Relevez dans la vidéo les verbes indiquant une action positive ou au contraire négative sur l'environnement.**

<p>Verbes indiquant une action positive sur l'environnement</p>	<p>Verbes indiquant une action négative sur l'environnement</p>
---	---

→ **En tant que membre d'une association écologiste. Vous devez convaincre les jeunes de limiter le gaspillage des objets. Faites-leur prendre conscience que le fait de jeter et de racheter du neuf a un impact négatif sur l'environnement, puis présentez-leur des solutions pratiques. Faites participer au maximum votre public.**

Annexe 3 : l'activité de l'oral proposé aux apprenants

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

1. La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
2. Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
3. Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
4. Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
5. Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
6. La vidéo représente les composantes du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composantes principales?
7. Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

Annexe 4 : la vidéo proposée aux apprenants



Le lien de la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=N2hoOMmXeyk>

Annexe 5 : l'apprenant 1

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? - *Un pavillon de chasse*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *La Terrasse, la chambre de Roi, Salle de spectacle*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
Il est un monument moderne qui sert de spectacle de l'histoire des arts et de nos jours pendant les époques précédentes.

Annexe 6 : l'apprenant 2

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? *Un pavillon de chasse*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *L'Opéra Royal, la Terrasse*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

Annexe 7 : l'apprenant 3

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII ¹⁶⁴³
 - Louis XIV ¹⁶⁴³
 - Louis XV ¹⁷¹⁵
 - Louis XVI ¹⁷⁷⁴
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *L'Opéra Royal - La Terrasse*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
Le château de Versailles est un chef-d'œuvre de l'architecture et de l'histoire française. C'est un symbole de la grandeur avec ses composants l'opéra royal - la Terrasse. C'est un endroit fascinant à visiter pour découvrir l'histoire de la France.

Annexe 8 : l'apprenant 4

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? *Le pavillon de chasse*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *Le parc, le cours, le pavillon de chasse*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

Annexe 9 : l'apprenant 5

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? *et le pavillon de chasse*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *le cours, parc*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
le monument français

Annexe 10: l'apprenant 6

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? *l'appartement du roi*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *L'opéra royal - l'axe de marbre - l'axe de communi*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
le monument français

Annexe 11 : l'apprenant 7

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ? *Pavillon de chasse*
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ? *Le parc de terre qui domine le parc*
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ? *Il est très grand et de glaise.*

Annexe 12 : l'apprenant 8

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ? *Je pense que ce monument est absolument magnifique et grâce au roi Louis XIV*

Annexe 13 : l'apprenant 9

Activité de l'oral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?

Annexe 14 : l'apprenant 10

Activité de Corral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?
Le château de Versailles, c'est vraiment incroyable c'est un endroit tellement magnifique et impressionnant, ses jardins sont superbes et les salles si luxueuses

Annexe 15 : l'apprenant 11

Activité de Corral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
- Le château de Versailles est un monument emblématique de l'histoire et de culture française. C'est un symbole de l'opulence et du pouvoir de l'ancienne monarchie.

Annexe 16 : l'apprenant 12

Activité de Corral

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français ?
- C'est un monument qui représente un site historique incroyablement impressionnant, il présente avec l'art architectural

Annexe 17 : l'apprenant 13

18-23

Activité de Corat

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

6 - des appartements afin de loger tout le monde royal
7 - une salle de spectacle (Opéra)
7 - Le château de Versailles est un monument historique et une valeur culturelle et touristique - Il est très célèbre car au monde de la plus grande et célèbre des monarchies

Annexe 18 : l'apprenant 14

Activité de Corat

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

6 - dans le château en voir grande (Opéra Royal), les deux grands appartements et la terrasse
7 - C'est un site historique caractérisé par sa grandeur et sa beauté architecturale

Annexe 19 : l'apprenant 15

Activité de Corat

Écoutez le document sonore, puis répondez aux questions ci-dessous.

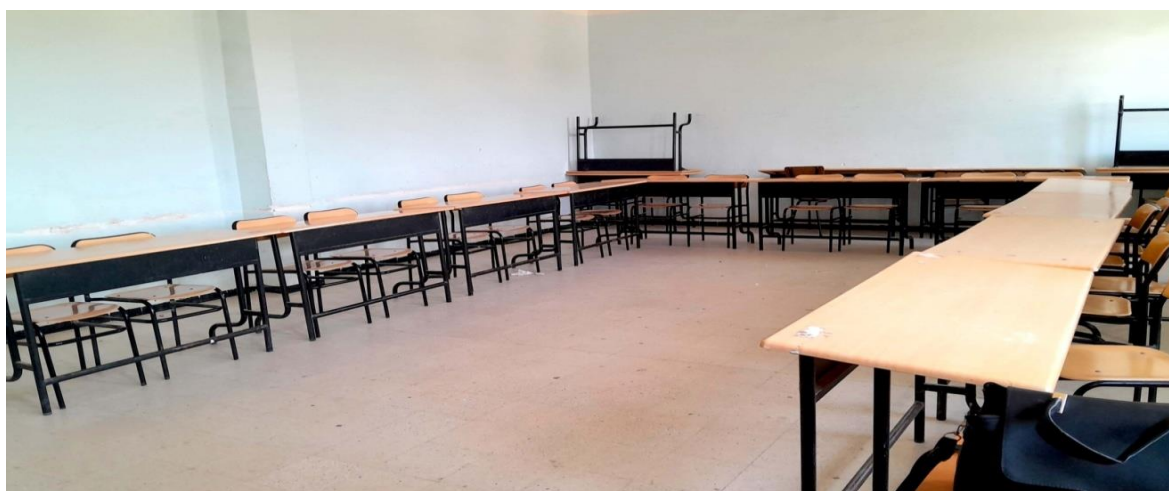
Questions

- La construction de château de Versailles s'est réalisée entre :
 - XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.
 - XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècle.
 - XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècle.
 - XIX^{ème} et XX^{ème} siècle.
- Quel est le bâtiment basique de château de Versailles ?
- Le château de Versailles est devenu un monument d'Europe grâce au règne du roi :
 - Louis XIII
 - Louis XIV
 - Louis XV
 - Louis XVI
- Plusieurs architectes ont contribué à bâtir ce château, parmi lesquels :
 - Henri IV
 - Armand Gagné
 - Louis Le Vau
- Louis XV a ajouté au château :
 - L'Opéra Royal
 - Le Pavillon de chasse
 - Les deux grands appartements
 - La Terrasse
- La vidéo représente les composants du grand château de Versailles. À votre avis, quels sont les composants principaux ?
- Après le visionnage du support vidéo, que pensez-vous de ce monument français?

Annexe 20 : la classe sous forme de « U »



Annexe 20 : la classe sous forme de « U »



Annexe 20 : les apprenants portant les lunettes 3D



Annexe 20 : les apprenants portant les lunettes 3D



Annexe 20 : les apprenants portant les lunettes 3D



Résumé

Notre contribution scientifique vise à optimiser la compétence orale des sujets universitaires en 3^{ème} année licence français à Biskra via notre nouveau support proposé, les lunettes 3D. Nous avons mené une étude pragmatique sur terrain dont la méthode adoptée est expérimentale, comparative où nous avons confirmé nos hypothèses émises: favoriser l'interaction et permettre aux sujets pédagogiques de construire le sens et de s'exprimer couramment en matière de l'oral. Notre étude de recherche porte l'objectif de ranimer la classe de FLE et la rendre un univers dynamique, amusant et sécurisé où le sujet pédagogique a l'opportunité de comprendre et de libérer ses expressions à l'oral. Empiriquement parlant, notre outil innovateur-les lunettes 3D- a aidé la personne apprenante à saisir le sens, à vivre la délicatesse voire l'impossible du cours et de parler couramment de son aventure virtuelle.

Mots-clés

Innovation, compétence orale, lunettes 3D, réalité virtuelle, classe de FLE.

Abstract

Our scientific contribution aims to optimize the oral competence of university subjects in the 3rd year of the French degree in Biskra through our new proposed support, 3D glasses. We conducted a pragmatic field study using an experimental, comparative method where we confirmed our hypotheses: encouraging interaction and allowing educational subjects to construct meaning and express themselves fluently in oral matters. Our research study aims to revive the French as a foreign language class and make it a dynamic, fun and secure universe where the educational subject has the opportunity to understand and release their oral expressions. Empirically speaking, our innovative tool - the 3D glasses - helped the learner to grasp the meaning, to experience the delicacy, even the impossible, of the course and to speak fluently about their virtual adventure.

Keywords

Innovation, oral skills, 3D glasses, virtual reality, French as a foreign language class.