



La réalité augmentée dans une classe de FLE

Imane BANSAR

Université Hassan II de Casablanca

imane.bansar@gmail.com

&

Latifa IDRISSE

Université Hassan II de Casablanca

I.idrissi@flbenmsik.ma

Résumé : La technologie de la réalité augmentée s'est introduite graduellement dans notre quotidien comme un outil ubiquiste et polyvalent. Cette technique est utilisée dans plusieurs domaines comme les sciences et l'industrie, la publicité, la musique, la cuisine le tourisme voire l'éducation. Le présent travail tente d'examiner les retombées positives de l'intégration de la technologie de la réalité augmentée en classe de FLE. Cette étude expose une expérience menée au sein d'une classe de FLE dans un lycée marocain, et essaye de mettre en exergue la plus-value de l'utilisation de la réalité augmentée dans le développement des compétences langagières notamment orales des apprenants. Certes, la technologie de la réalité augmentée ne se présente pas comme une panacée éducative, elle a ses limites principalement d'ordre technique, mais elle demeure une des méthodes attractives qui soutiennent et promeuvent la motivation des apprenants et garantit un tissage entre le monde réel et la miniature société que représente la classe.

Mots-clés : Réalité augmentée - compétences langagières orale - enseignement/apprentissage

Augmented reality in a FLE class

Abstract : Augmented reality technology has gradually entered our daily lives as a ubiquitous and versatile tool. This technique is used in several fields such as science and industry, advertising, music, cooking, tourism and even education. This work attempts to examine the positive effects of the integration of augmented reality technology in the FLE classroom. This study exposes an experiment carried out within a class of FLE in a Moroccan high school, and tries to highlight the added value of the use of augmented reality in the development of language skills, particularly oral, of learners. Admittedly, augmented reality technology does not present itself as an educational panacea, it has its limits mainly of a technical nature, but it remains one of the attractive methods which support and promote the motivation of learners and guarantee a weaving between the real world and the miniature society that the class represents.

Keywords : Augmented reality - oral language skills - teaching/learning

Introduction

Au cours de notre expérience d'enseignement de la langue française au sein du lycée *Hossein Slaoui* à Salé, nous avons été marqué par le fait que le niveau général des étudiants ne leur donne pas la possibilité de faire des études supérieures en langue française dans de bonnes conditions, car il ne leur permet ni de produire des textes cohérents, ni d'atteindre le sens des contenus disciplinaires. Nonobstant, ces étudiants ont étudié la langue française durant presque dix ans. Les étudiants rencontraient beaucoup de difficultés aussi bien dans la production écrite qu'à la lecture des textes notamment au niveau de la prononciation. Cela découlait d'un manque de pratique de la langue française soit en classe de français ou encore dans le cadre familial ou amical. Cette situation nous a interpellé, à réfléchir sur une façon dont nous pourrions améliorer la compétence orale et optimiser la pratique pédagogique. Au niveau de l'enseignement du Français Langue Etrangère, en comparaison avec l'écrit, l'oral est fréquemment abandonné. La méthode d'enseignement du FLE qui prédominait dans le système éducatif marocain (au lycée ou à l'université) est principalement la méthode traditionnelle. Les enseignements se limitent à réaliser des exercices de conjugaison, de grammaire ou à réciter à haute voix des textes choisis par le professeur. Toutefois, selon la vision stratégique de la réforme 2015- 2030 le ministère de l'éducation nationale stipule l'application de l'approche actionnelle. Tout cela nous a orienté à penser à une façon dont il serait envisageable de rénover notamment dans les établissements marocains les conditions d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. L'enseignement du FLE à l'université et aux lycées marocains est généralement limité à des cours de compréhension de l'écrit et la production de l'écrit à travers l'étude et l'analyse des textes. Les cours portent essentiellement sur la littérature, la linguistique, la morphosyntaxe, sans accorder aucune importance à l'expression orale. A partir de cette situation, on peut déduire qu'au Maroc, l'enseignement-apprentissage du FLE est principalement axé sur la compétence de l'écrit tout en négligeant le développement de la compétence orale des apprenants. Alors que cette dernière compétence est primordiale dans l'apprentissage d'une langue. Notre objectif est de pouvoir intégrer dans le processus de l'enseignement-apprentissage du FLE des activités qui pourraient présenter un tremplin pour stimuler un travail sur l'oral. La langue est un outil de communication usé par l'homme afin d'exprimer ses idées, ses désirs ainsi que ses émotions. A travers la langue, l'être humain réussit l'interaction et la communication avec autrui. La communication repose essentiellement sur les quatre compétences linguistiques à savoir : l'expression orale, la compréhension orale, l'expression écrite et la compréhension écrite. En effet la parole est très importante pour l'homme! En tant qu'être social, l'être humain par sa nature est doté de la parole ; elle lui sert à échanger, communiquer et d'interagir au sein

d'un groupe. D'ailleurs, Saussure souligne que la langue est le résultat d'une convention sociale transmise par la société à l'individu et sur laquelle ce dernier n'a qu'un rôle accessoire. Par opposition, la parole est l'utilisation personnelle de la langue (toutes les variantes personnelles possibles : style, rythme, syntaxe, prononciation, etc). Il est également nécessaire de signaler que dans l'histoire de l'homme la forme orale du langage est apparue bien avant l'écriture. Assurément, la situation linguistique est généralement composée de deux pôles primordiaux à savoir l'émetteur et le récepteur. La compétence de communication comprend le savoir et le savoir-faire. « Les quatre compétences parler, lire, écrire et écouter sont les objectifs primordiaux d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. La compétence de communication est un échange interactionnel entre les individus qui sera réalisable à travers l'usage des signes verbaux et non-verbaux » (Moirand, 1982).

Le présent travail a pour objectif de montrer l'acquisition des étudiants marocains des compétences langagières orales en FLE, afin de pouvoir les employer dans un acte de langage. Ainsi, il est pertinent de mettre en lumière la raison et la motivation à l'origine de ce travail.

Dans toutes les langues humaines, l'oral précède l'écrit. Son importance est estimée dans la mesure où elle met en évidence la performance de l'interlocuteur de la langue. Au niveau, de notre étude, nous nous intéressons à l'exploitation didactique des TICE dans une classe de FLE afin d'offrir aux apprenants un contexte propice pour le développement de l'expression orale. Dans le dessein de développer chez les apprenants des compétences langagières orales notamment en français langue étrangère, la première question de recherche que nous posons est la suivante : Comment les TICE peuvent être un moyen propice pour développer chez les étudiants, les compétences langagières orales en FLE ?

La recherche en cours va répondre à cette question. Elle tente d'explorer les possibilités d'usage de la technologie de la réalité augmentée dans le processus de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. Tout en respectant les distances et les perspectives, la technologie de la réalité augmentée permet de superposer des éléments virtuels à notre environnement, en temps réel. En effet, cette technique permet l'enrichissement de la réalité avec des éléments numériques comme : vidéos, audio, photos, textes, etc., à travers un terminal muni d'un capteur optique. L'utilisation de la réalité augmentée dans le domaine de l'éducation, offre une panoplie d'avantages qui garantissent un enseignement-apprentissage plus efficace et à travers son aspect pratique et visuel, elle assure l'acquisition de certaines compétences visées par l'enseignant.

En classe de FLE, la réalité augmentée est un moyen qui assure la motivation des apprenants parce qu'elle donne au cours une dimension ludique qui garantit davantage l'attention des apprenants et stimule la mémoire visuelle, d'ailleurs, nombreux sont les recherches qui ont prouvé que son usage renforce considérablement les informations gardées et mémorisées par les apprenants.

1. Les bénéfices de la réalité augmentée dans le processus de l'enseignement-apprentissage des langues

Nombreuses études ont démontré que l'usage d'appareils mobiles dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères renforce l'implication et la motivation des élèves parce que c'est un moyen qui facilite les méthodes d'enseignement alternatives et axées sur l'apprenant (KukulkaHulme, 2009). En effet, cet outil d'apprentissage développe l'enseignement notamment des langues étrangères puisqu'il l'introduit dans l'univers réel via des situations de communication authentiques, agaçant des composantes linguistiques et culturelles données par le contexte et favorise l'apprentissage actif.

Réellement, la réalité augmentée signifie une expression apparut dans la première moitié des années 1990 autorisant de qualifier une récente manière d'interaction entre l'appareil et l'Homme établie nécessairement sur la combinaison d'objets réels, dérivés de l'environnement de l'utilisateur, et d'autres virtuels conçus par la machine (ordinateur, Smartphone, tablette...). D'après Gold et Mackay (1993) le but est « *d'augmenter les objets physiques dans le monde réel avec de la technologie informatique* ». Ainsi que la popularisation des tablettes, des Smartphones et le développement technologique favorisent le rayonnement et la vulgarisation de l'utilisation de la réalité augmentée. En effet, la technologie de la réalité augmentée fait partie intégrante d'un immense faisceau de méthodes pédagogiques fondées sur le numérique. Elle permet aux enseignants de concevoir des tâches qui étaient impensables dans le passé. A cet égard, les apprenants vivent de nouvelles expériences et apprennent des compétences langagières et culturelles sans quitter la salle de cours. Ainsi, il est devenu accessible de faire entrer le monde dans l'espace de la classe à travers l'échange dans des espaces virtuels et de vive voix avec des apprenants d'un autre pays, il est également possible d'organiser des excursions virtuelles avec des vidéos de 360 degrés. Ces dispositifs pédagogiques permettent de faire de l'acquisition de la langue étrangère une réelle expérience optimisant une forte implication de l'apprenant et déclenchant des émotions passionnantes. En somme, il existe une panoplie de moyens qui nous garantissent d'intégrer la technologie de la réalité augmentée dans le processus de l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère dans l'intention de mettre en place des

jeux pervasifs (le jeu pervasif est un type de jeu qui intègre des interfaces émergentes afin de créer une expérience de jeu qui combine des éléments des mondes réels et virtuels), d'autoriser un accès plus fluide vers des dictionnaires et des sites de grammaires en ligne et d'améliorer les supports écrits utilisés.

2. Objectifs, méthodologie, intervenants

A ce stade, nous décrivons le travail que nous avons accompli auprès des élèves de la première année du baccalauréat dans le cadre d'une activité orale et dans le dessein d'expérimenter la plus-value de la réalité augmentée dans l'enseignement des langues notamment le FLE. La motivation première derrière la réalisation de ce travail est que d'une part, généralement les élèves se trouvent incapables de prendre la parole en classe pour plusieurs causes et d'une autre part dans le contexte de l'enseignement au Maroc, l'usage du Smartphone est devenu un moyen pouvant servir à l'apprentissage notamment d'une langue comme le français. D'ailleurs, nous remarquons que les apprenants se connectent sur les réseaux sociaux via leur téléphone pour diverses raisons comme : la communication, le partage des informations ou des documents, et la consultation des sites internet. Des études qui ont été menées dans le domaine de la didactique par des professeurs de technologie d'apprentissage et de communication comme DemouyKukulkaHulme ont souligné que le téléphone portable est un moyen de communication polyvalent qui incorpore de nombreuses fonctionnalités multimédias qui peuvent être utiles et opérationnelles dans le développement des compétences de communication à savoir : la production de l'oral et de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit. Des études précédentes (Brudermann, Guichont) ont confirmé que l'utilisation des technologies de l'information et de la communication favorise l'apprentissage d'une langue étrangère. En effet, notre travail de recherche porte essentiellement sur un échantillon de 30 participants issus principalement des élèves de la deuxième année du baccalauréat. La sélection du public de la recherche est motivée par plusieurs raisons entre autres, nous essayerons de mettre en place une manière qui permet d'assurer un accompagnement pour ces apprenants afin d'assurer un développement efficace de leurs compétences langagières.

La recherche s'est étalée sur une durée de quatre semaines, à raison de trois heures par semaine. Pendant la première séance, les élèves sont amenés à découvrir et à s'accoutumer avec l'application utilisée dans cette expérience. Quant à la dernière séance, elle est réservée pour un échange avec les apprenants pour donner leurs impressions, leurs attitudes à l'égard de l'utilisation de la réalité augmentée.

Certainement, il existe plusieurs applications qui permettent la mise en place des travaux en réalité augmentée. Pour le présent travail, nous avons opté

pour l'application **ARLOOPA** qui est une application gratuite téléchargeable depuis Play store. Elle permet d'introduire, sur une image issue de l'environnement réel, un contenu augmenté qui peut prendre la forme d'un document audio, un hyperlien ou encore une vidéo. Le présent travail vient en articulation avec une séquence pédagogique qui porte essentiellement sur la découverte et la maîtrise du champ lexical propre aux animaux vertébrés notamment les oiseaux. La finalité première de cette étude était de dresser une description d'un ensemble d'oiseaux en s'appuyant sur la technologie de la réalité augmentée. A cet égard, les élèves sont amenés à réunir une image déclencheuse choisie à partir de leur environnement réel, avec une seconde image virtuelle ainsi qu'un enregistrement audio réalisé par eux-mêmes qui consiste à donner une présentation et une description de l'oiseau dont la photo est superposée. A ce niveau, il est indispensable de souligner qu'une séance de correction et d'affinement des travaux des apprenants était importante, avant de procéder à l'enregistrement final des documents audio.

3. Résultats

Comme susmentionné, avant d'entamer l'enregistrement des documents audio, les productions écrites des apprenants sont corrigées par l'enseignant. Cette phase du travail est importante dans la mesure où elle nous a permis de mettre la main sur diverses difficultés de production écrite rencontrées par les apprenants (à savoir : le respect de la structure de la phrase, l'emploi des connecteurs logiques, la concordance des temps) et de faire la correction nécessaire voire de planifier des cours de remédiation. Dès lors que cette étape de correction a pris fin, les apprenants passent automatiquement à l'enregistrement des documents audio sous la forme mp3 afin de pouvoir les partager avec l'enseignant ; cette fois-ci pour la vérification et la validation de tout ce qui relève de l'articulation, l'intonation ainsi que la prononciation. Compte tenu du fait que la prononciation est une composante primordiale dans le processus de l'enseignement d'une langue étrangère, spécialement la langue française qui est enseignée dans les écoles marocaines à partir de la troisième année primaire. Selon J-P. Cuq 2003, la prononciation est conçue comme une action « Liée à l'articulation mais également à l'audition (capacité sensorielle de l'oreille) et à la perception (interprétation de la réalité physique). Prononcer c'est donc entendre et produire les sons et les faits prosodiques d'une langue donnée de telle manière qu'un natif puisse comprendre le message qui lui est adressé, ou de sorte que la prononciation n'entrave pas la communication entre natif et non - natif ». A ce stade, il est nécessaire de mentionner qu'environ 26 élèves ont dû refaire l'enregistrement plusieurs fois avant de réussir à surpasser les difficultés

envisagées qui se focalisent principalement dans la prononciation. Ces difficultés se manifestent notamment dans des problèmes majeurs comme :

- La prononciation du *s* final quand il n'est pas prononcé.
- La confusion entre *H* aspiré et *H* muet.
- La confusion des voyelles nasales et orales.
- La prononciation du phonème *B* à la place du phonème *P*.

La correction de ces erreurs de prononciation est faite en amont de l'opération de la validation des enregistrements et la manipulation de l'application de la réalité augmentée. Lors de la séance dédiée à la discussion et l'échange, la totalité des apprenants gardent une très bonne impression de l'usage de la technologie de la réalité augmentée, et précisent qu'ils sont toujours assoiffés de l'utiliser dans des activités prochaines.

4. Discussion

Lors de l'exercice de cette activité, il s'est avéré que les apprenants souffrent d'un blocage au niveau de l'expression orale. Ce blocage est causé principalement par des difficultés de prononciation. Le fait de s'enregistrer et de s'écouter, a permis aux apprenants dans un premier temps de réaliser une auto-évaluation, et de mettre en toute autonomie le point sur leurs lacunes. Dans un second temps, cela a permis à l'enseignant de pouvoir planifier des cours de remédiation ciblée. L'usage de la technologie de la réalité augmentée dans cette activité a suscité plus la motivation et l'attention des apprenants. Nonobstant, le recours à la technologie de la réalité augmentée dans le processus de l'enseignement de l'oral en FLE ne demeure pas sans limites ; ainsi durant cette activité, le travail de l'enseignant est davantage focalisé sur l'évaluation de la prononciation tout en écartant des volets comme l'interaction, l'authenticité et la spontanéité du discours.

Conclusion

Il résulte de ce qui précède que l'utilisation de la réalité augmentée dans une classe de FLE favorise d'une part, l'apprentissage immersif qui est un enseignement pratique, complémentaire d'un apprentissage théorique, il consiste principalement à immerger l'apprenant dans un monde virtuel pour lui faire vivre des situations réalistes. D'autre part, il optimise la pratique des connaissances antérieures et chasse la panique de parler en public. L'intégration de la réalité augmentée dans la pratique pédagogique dans une vision communicative actionnelle, développe et améliore les rapports entre les différents acteurs du scénario pédagogique, à savoir : l'enseignant, les apprenants, voire c'est un moyen qui consolide le lien qu'entretient l'apprenant avec les contenu d'apprentissage.

Le présent travail de recherche, nous a permis d'un côté, de déduire que la réalité augmentée certainement n'est pas une panacée éducative, mais demeure un outil considérable qui assure un enseignement et une interaction de qualité. D'un autre côté, il nous a permis de confirmer que la réalité augmentée est un moyen efficace et efficient qui permet de tisser des liens entre le monde réel et la salle de cours via un monde virtuel. Toutefois, afin d'arriver à la propagation de cette pratique, il faut passer par une phase de régulation et d'affinement de certains aspects comme le tri de l'ensemble des applications de la réalité augmentée qui peuvent être bénéfiques dans le domaine de l'éducation.

Références bibliographiques

- AZUMA, R.T., 1997, « A survey of augmented reality », in, *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6 (n°4), pp.355-385.
- Barma, S., Power, M., & Daniel, S. (2010). Réalité augmentée et jeu mobile pour une éducation aux sciences et à la technologie. Actes du colloque scientifique Ludovia.
- Bruillard, E., Komis, V., & Laferrière, T. 2012. *TIC et apprentissage des sciences : promesses et usages. Introduction* (No. 6, pp. 9-21). France : Éditions de l'École normale supérieure de Lyon.
- CAUDELL, T.P., MIZELL, D.W., 1992, « Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes », in, *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, Kauai, HI, USA, 1992, vol.2, pp. 659-669.
- CONSEIL DE L'EUROPE, 2001, *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Paris : Didier.
- Cuq, J-P, 2003, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE international, Paris, p.205.
- ELOUARDANI, K., 2015, « Changer la manière d'enseigner avec la réalité augmentée », in, *Edupronet*. Consulté le 10 juillet 2020, [<http://edupronet.com/changer-la-maniere-d-enseigner-avec-la-realite-augmentee>]
- Sophie MOIRAND, 1982, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Paris, Hachette.
- EBRAHIMI Anita. *L'acquisition de la compétence de communication dans l'enseignement du français langue étrangère, en contexte universitaire iranien*. Université d'Angers, 201
- UNESCO, 2013, *Principes directeurs de l'UNESCO pour l'apprentissage mobile*. Consulté le 5 mars 2020, [<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219661>].