



ISSN 1961-9359

ISSN en ligne 2260-6513

Les applications mobiles, un outil pour développer l'expression orale autonome des débutants en français à l'université : étude de cas

Arrate Aldama Epelde

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Espagne
arrate.aldama@ehu.eu

<https://orcid.org/0000-0001-9177-0948>

María José Arévalo Benito

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Espagne
mariajose.arevalo@ehu.eu

<https://orcid.org/0000-0002-2406-6771>



Reçu le 19-12-2022 / Évalué le 01-03-2023 / Accepté le 30-05-2023

Résumé

L'analyse de l'usage des applications mobiles pour l'enseignement-apprentissage du français est devenue une nécessité. Celle du CAVILAM - Alliance française, nommée *Français Premiers Pas*, téléchargeable gratuitement, attire logiquement l'attention des enseignants-chercheurs. D'où l'étude d'une intégration dans une matière universitaire de français langue étrangère de niveau A1. L'objectif spécifique poursuivi est de compléter une tâche orale sur les réservations hôtelières. En combinant recherche bibliographique sur les atouts et les inconvénients de ces applications et enquête pour connaître les avis d'un groupe d'étudiants sur le recours à cette application, les résultats obtenus tendent vers une critique constructive et le recueil de données positives, que ce soit pour l'expression orale ou l'apprentissage du vocabulaire notamment.

Mots-clés : français langue étrangère, applications mobiles, *Français Premiers Pas*, intégration, oral

Las aplicaciones móviles como herramienta para el desarrollo de la expresión oral autónoma de principiantes de francés en la universidad: estudio de caso

Resumen

El análisis del uso de aplicaciones móviles para la enseñanza-aprendizaje del francés se ha convertido en una necesidad. Una de las aplicaciones que ha atraído la atención de enseñantes-investigadores es CAVILAM - Alianza Francesa, denominada *Français Premiers Pas*, de descarga gratuita. De ahí el estudio de su integración en una asignatura universitaria de francés lengua extranjera de nivel A1. El objetivo específico que se pretende alcanzar es el de completar una tarea oral sobre las reservas hoteleras. Para ello, hemos llevado a cabo una investigación bibliográfica sobre las ventajas y los inconvenientes de estas aplicaciones y a continuación hemos elaborado una encuesta para conocer las opiniones de un grupo de estudiantes sobre

el uso de esta aplicación. Los resultados obtenidos integran una crítica constructiva y la recogida de datos positivos, ya sea para la expresión oral, ya sea para el aprendizaje del vocabulario.

Palabras clave: francés lengua extranjera, aplicaciones móviles, *Français Premiers Pas*, integración, oral

Mobile applications, a tool for developing autonomous oral expression in French for beginners at the university: a case study

Abstract

The analysis of the use of mobile applications for French teaching-learning has become a necessity. One of the applications that has gained the interest of teachers-researches is CAVILAM - *Alliance Française*, called *Français Premiers Pas*, free to download. Thus the study of its use in a university subject: French as a foreign language, level A1. The specific aim is to complete an oral task for hotel bookings. Furthermore, we have undertaken a bibliographical research about the advantages and disadvantages of these applications. We have also produced a survey in order to gather the opinions of a group of students about the use of this application. The results comprise a constructive criticism and the recollection of positive data, both in oral expression and vocabulary learning.

Keywords: French as a Foreign Language, mobile applications, *Français Premiers Pas*, integration, oral

Introduction¹

Les téléphones intelligents sont apparus en 2007, date de lancement du premier modèle d'iPhone®. En 2010, les tablettes numériques ont commencé à être commercialisées. Depuis lors, ces dispositifs se sont répandus dans le monde entier et ils ont connu un grand essor. Les applications mobiles (désormais *apps*) ont été développées pour être installées sur des *smartphones* ou des tablettes. Leur champ d'utilisation s'est étendu à de multiples fonctions répondant à un grand nombre de besoins de la vie quotidienne comme les loisirs, la consommation, la santé et aussi l'éducation.

Parmi ces dernières *apps*, nous allons nous pencher sur celles qui se focalisent sur l'apprentissage de langues et, plus spécifiquement, l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). Nous allons analyser l'*app Français Premiers Pas* (désormais *FPP*) et examiner comment celle-ci peut être intégrée dans un cours de français. Par la suite, nous étudierons comment ses performances ont été perçues par un groupe d'étudiants universitaires de niveau débutant.

Pour ce faire, notre contribution se divise en quatre parties : dans un premier temps, nous entamerons une réflexion sur l'usage des *apps* dans l'apprentissage d'une langue étrangère (LE). Après, nous exposerons notre démarche didactique et nous partagerons les résultats de l'enquête menée auprès des étudiants². Ces résultats nous permettront de dégager des conclusions sur l'intégration des *apps* dans les cours de FLE.

1. Analyse des *apps* d'apprentissage des langues : avantages et inconvénients

Bien que relativement récentes, les *apps* ont fait l'objet de recherches confirmant leurs avantages dans l'apprentissage des langues (Burston, 2014) dont la base théorique s'inscrit dans le cadre de la théorie de l'enseignement des langues par ordinateur (EAO) et, plus concrètement, de l'apprentissage des langues assisté par téléphone portable (MALL de ses sigles en anglais : *Mobile Assisted Language Learning*). Les applications les plus étudiées dans le cadre de l'apprentissage d'une LE ont été *Busuu* et *Duolingo* car elles ont été développées en plusieurs langues et sont devenues très populaires.

Parmi les avantages de l'emploi des *apps* pour apprendre une LE il est constaté que leur utilisation accroît la motivation des apprenants (Loewen et al., 2019) grâce à des variables comme la flexibilité, c'est-à-dire l'adéquation de la plateforme au propre rythme d'apprentissage (Malerba, 2015), la portabilité, c'est-à-dire la facilité d'accès par le biais d'appareils mobiles (Kétyi, 2013, Munday, 2015), la simplicité et l'autonomie (Munday, 2015) et enfin, par leur dimension ludique (Kétyi, 2013).

Les études ont aussi prouvé une amélioration dans plusieurs compétences linguistiques telles que le vocabulaire (Kétyi, 2013), la lecture et l'écriture (Vesselinov et Grego, 2016), la conscience phonologique, la compréhension orale (Vesselinov, Grego, 2016) et la conjugaison des verbes (Castañeda, Cho, 2016). Kétyi (2015) constate une amélioration de la compétence linguistique dans la langue cible étant donné que les utilisateurs des *apps* consacrent plus de temps à approfondir l'étude de la LE grâce à leur simplicité. Vesselinov et Grego (2012) affirment même qu'apprendre une langue en utilisant *Duolingo* pendant 34 heures équivaut à étudier à l'université pendant 11 semaines ou un semestre. Les études consultées convergent sur le fait qu'une plus grande exposition à l'*app* se traduit par une meilleure compétence dans la langue cible.

Cependant, les qualités pédagogiques des *apps* ont été remises en question. Tout d'abord, la pratique de la langue semble mal équilibrée en ce qui concerne les compétences linguistiques. Les activités proposées ont été qualifiées comme

basiques parce qu'elles reproduisent pour la plupart ce qui a déjà été fait avec d'autres technologies tout en se concentrant sur la cognition et la réception sans travailler systématiquement la production (Burston, 2014). De plus, Loewen et al. (2019) suggèrent que les développeurs des *apps* devraient se baser sur des théories d'apprentissage des langues pour une conception optimale de ces activités, car celles-ci semblent souvent décontextualisées. Ce dernier point est corroboré par des apprenants qui, parfois, les considèrent trop faciles et répétitives (Kétyi, 2013). Malerba (2015) affirme que c'est justement le nombre limité de types d'activités la principale raison pour laquelle les utilisateurs abandonnent ces plateformes d'apprentissage des langues. Aussi, il faut ajouter des contraintes techniques (Chouchani, 2013) parce que les développeurs des *apps* sont souvent des techniciens et non pas des didacticiens et les limites technologiques conditionnent la typologie d'exercices proposés. Néanmoins, la technique avance et dans l'avenir cet inconvénient sera minimisé.

Même si les *apps* ne sont pas actuellement la seule solution pour l'apprentissage des langues, elles peuvent soutenir efficacement l'apprentissage, dans des aspects tels que l'autonomie (Rosell-Aguilar, 2018) et l'intérêt pour l'apprentissage d'une langue (Godwin-Jones, 2011). De plus, les *apps* peuvent être un bon complément à l'apprentissage formel (Munday, 2015) et un point de départ optimal pour les apprenants débutants ou pour ceux qui souhaitent maintenir un niveau de langue sans pouvoir suivre un apprentissage formel (Rosell-Aguilar, 2018).

Nous pouvons synthétiser toutes ces recherches en affirmant que les utilisateurs des *apps* apprécient l'autonomie de leur emploi et leur flexibilité pour s'adapter à l'apprentissage, ce qui accroît la motivation dans l'apprentissage. En outre, une augmentation de la compétence linguistique des apprenants a été observée. En revanche, les activités proposées sont considérées comme répétitives, les compétences linguistiques ne sont pas proportionnées et, en somme, la qualité didactique des *apps* est parfois mise en cause. Outils didactiques récents et en constante évolution, l'efficacité des *apps*, dans l'apprentissage d'une LE, nécessite une analyse plus approfondie que nous allons effectuer ici à travers une étude de cas en cours de français.

2. Étude empirique

Nous allons décrire ici comment nous avons intégré l'*app* FPP dans le cadre de l'apprentissage formel. Pour ce faire, nous présenterons, tout d'abord, les caractéristiques de l'*app*. Nous exposerons, par la suite, le dispositif didactique mis en place pour notre travail et, enfin, nous analyserons les résultats d'une enquête

rédigée pour obtenir un retour d'expérience sur l'efficacité de cette *app* dans le domaine du FLE.

2.1. L'*app Français premiers pas (FPP)*

FPP a été créée en France en 2015 par le CAVILAM (Vichy) et la Fondation Alliance Française, en partenariat avec l'Université de Clermont Auvergne (UCA). Elle est soutenue par le Ministère français de la Culture (DGLFLF). Elle a été conçue par des enseignants experts en FLE : Robert Angéniol, Michel Boiron, Julie Miclo et Emmanuel Zimmert. Elle est téléchargeable sans aucun coût, et elle ne concerne que le français à un niveau débutant, comme le précise sa présentation : « une *app* ludique d'apprentissage du français pour débutants complets ». Les éditeurs contactés par courrier électronique nous ont informés qu'ils n'avaient pas de connaissance jusqu'à présent d'études scientifiques portant sur cette *app*.

Trois raisons nous ont poussées à la choisir : tout d'abord parce que le niveau de langue s'adapte à celui de nos apprenants (A1), ensuite, parce qu'elle est gratuite dans sa totalité et aussi parce qu'elle a été créée par des spécialistes et organismes reconnus en didactique du FLE.

Nous passons maintenant à la description détaillée de l'*app*. Lorsque l'utilisateur arrive sur *FPP*, il a deux icônes à choisir : le premier avec des traces de pieds et, le deuxième, avec un livre comme l'illustre l'image 1 (voir note trois)³.

En cliquant sur celui de gauche, on découvre l'interface qui est divisée en 8 pas comme nous pouvons voir dans l'image 2 (voir note quatre)⁴.

Chaque pas correspond à une thématique : *Premier contact, Au restaurant, À l'hôtel, Transports, Directions, Vêtements, Courses et Loisirs*. Ces pas se divisent en 3 étapes (Étape 1, Étape 2 et Étape 3). Ces étapes, à leur tour, contiennent des fiches avec des activités qui se complexifient peu à peu. Il est donc recommandé de commencer par l'étape 1. En bas de chaque page, un entraînement est aussi proposé aux utilisateurs. Dans l'entraînement, l'utilisateur trouve 11 questions à faire glisser/déposer sur les phrases proposées par le dialogue qui fait partie de chacune des étapes comme l'illustre l'image 3 (voir note cinq)⁵.

Dans la partie de droite, *FPP* propose un dictionnaire visuel organisé alphabétiquement avec les thèmes suivants : *calendrier, chiffres, famille, fruits et légumes, lieux, loisirs, maison, nationalités, objets, professions, repas, transports et vêtements*. Ce dictionnaire est formé par des images, des mots écrits et leurs prononciations correspondantes (voir image 4, note six)⁶.

Dans cette *app*, l'apprenant débutant en français est invité à suivre un parcours autonome pour renforcer son apprentissage à travers des tâches orales et écrites.

2.2. Méthodologie

Lors de l'année scolaire 2020/2021, un groupe d'étudiants universitaires de Philologie, des Études basques et des Études anglaises de l'Université du Pays Basque (UPV/EHU) ont suivi un cours de FLE du niveau A1, un niveau introductif ou de découverte selon le *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (Conseil de l'Europe, 2001).

Pour travailler en présentiel et donner la possibilité de réviser hors des cours, nous avons choisi la méthode de français *C'est-à-dire A1* (Augé et al., 2014) de Santillana, une maison d'édition espagnole. Selon ses auteurs, cette méthode permet aux apprenants de développer des compétences de communication et de s'immerger dans la culture francophone par le biais d'activités et de tâches. Ces activités et tâches les aident ainsi à progresser et à devenir autonomes petit à petit. La méthode se divise en 12 unités très complètes. Chaque unité comprend deux dialogues pour travailler la compréhension orale, une section contenant la grammaire et une autre où l'on travaille le vocabulaire dont les étudiants auront besoin pour aborder les activités orales et écrites. Les unités s'achèvent sur une tâche finale, un projet que les étudiants font de manière collaborative. Cette méthode comprend également 3 évaluations formatives, un précis grammatical, des tableaux de conjugaison et de phonétique et les transcriptions des dialogues travaillés dans les unités.

Pour intégrer l'*app FPP* dans notre cursus, nous nous sommes servis des contenus de l'unité 6 « À louer » de la méthode *C'est-à-dire A1* (Augé et al., 2014 : 79) et du module « À l'hôtel » de *FPP*.

Tout d'abord, les étudiants ont travaillé deux conversations téléphoniques disponibles dans l'unité 6 de la méthode de français. Grâce à ces deux dialogues, ils ont pu se familiariser avec les constructions et le vocabulaire indispensable pour faire la réservation d'un logement pour les vacances par téléphone, demander des informations sur celui-ci, le décrire ou le situer géographiquement. Ils ont aussi travaillé le lexique relié aux logements (les meubles et les appareils électroménagers) et la compréhension écrite des annonces immobilières et touristiques.

Ensuite, ils ont été invités à télécharger *FPP* sur leurs dispositifs et à compléter le pas « À l'hôtel » pour améliorer leurs connaissances acquises dans la méthode de FLE. Ce module, construit sur une conversation entre un client et l'employé d'un

hôtel, a servi à enrichir le vocabulaire et à apprendre différentes formules dans le domaine de l'hôtellerie.

Une fois les connaissances acquises grâce à ce dispositif hybride (la méthode de FLE et l'*app*), nous avons expliqué les consignes de l'activité que nous avons intitulée « Faire une réservation ». Le produit final demandé était un dialogue écrit entre un touriste et le propriétaire d'un logement touristique (un gîte rural ou un camping). Les étudiants ont rédigé ce dialogue en binômes et, ils ont partagé leurs productions sur *Padlet*, un mur virtuel collaboratif. Finalement, ils ont joué les dialogues devant leurs camarades de classe et les enseignantes ont donné un retour évaluatif aux productions.

À la fin de cette séquence, nous avons proposé aux étudiants de remplir un questionnaire créé au moyen de *Google Forms* pour évaluer l'*app*. Ce questionnaire comprend deux types de questions : d'une part, nous avons posé des questions sur l'âge, le sexe et leur rapport avec les *apps* d'apprentissage de LE pour bien décrire notre échantillon et, d'autre part, nous avons inclus des questions concernant l'interface, les contenus et les opinions sur la valeur didactique de *FPP* pour l'apprentissage du FLE. Le questionnaire complet se trouve *infra* dans l'annexe I.

Les étudiants ont répondu de façon anonyme et le temps estimé de réponse a été entre 5 et 10 minutes. Tenant compte du niveau A1 des participants, nous avons rédigé les questions dans leur langue maternelle (l'espagnol ou le basque) pour permettre une plus grande richesse dans les réponses et nous avons posé des questions ouvertes pour nuancer les idées et enrichir la qualité de l'information pour notre recherche. Les questions de recherche que nous voulons répondre à travers notre travail sont les suivantes :

- 1) Quels sont les traits de contenus et d'interface de *Français Premiers Pas* les plus et les moins appréciés par nos apprenants ? Pour rappel, la bibliographie signale que les atouts sont l'autonomie, la motivation, l'approche ludique et la facilité de l'usage.
- 2) Quelles caractéristiques sont les plus considérées du point de vue didactique ? Même s'il y a du désaccord car les compétences linguistiques ne sont pas travaillées de façon équilibrée, les études ont montré que l'on peut améliorer des compétences comme la lecture, le vocabulaire, la compréhension orale ou la phonétique.

3. Analyse des résultats

Cette étude a été divisée en 4 parties : tout d'abord, nous analyserons les questions concernant les caractéristiques des participants ; ensuite, nous étudierons celles qui portent sur l'interface de *Français Premiers Pas* ; après, notre étude se centrera sur les questions qui se réfèrent aux contenus de cette application, et, finalement, elle se centrera sur celles qui concernent l'apprentissage du français.

3.1. Caractéristiques des participants (questions 1, 2 et 3)

60 étudiants ont participé à l'activité et partagé avec nous leur opinion sur l'app *FPP*. Ce groupe est composé de 52 femmes et 8 hommes ; la plupart âgés entre 18 et 20 ans (86,7 %).

La question 3 aborde la familiarité des apprenants avec les *apps* :

QUESTION 3 : Avez-vous déjà utilisé des applications pour apprendre des langues ? a) Oui b) Non

Si votre réponse à la question précédente est « oui », mentionnez les applications que vous avez utilisées et les langues que vous avez apprises.

Une grande partie des étudiants sont familiarisés avec les *apps* pour l'apprentissage des langues (66,7 %). Ils les ont déjà utilisées dans leurs téléphones portables ou leurs tablettes pour améliorer de façon autonome leur niveau en différentes langues. Ils s'intéressent surtout au français, à l'anglais, à l'italien et au catalan, et, dans une moins large mesure, au grec, à l'allemand, au coréen, au japonais, au polonais et au hongrois. Parmi les *apps* les plus utilisées, ils citent surtout *Duolingo*, *Babbel* et *Busuu*, des *apps* offrant un éventail de langues, et d'autres plus spécifiques comme *FPP*, *HelloTalk* ou *FCE EXAM*.

En définitive, les jeunes apprenants de notre échantillon connaissent les *apps* d'apprentissage de langues pour travailler des langues qu'ils étudient dans un cadre formel (l'anglais ou le français) mais aussi pour avoir accès à d'autres langues dont l'apprentissage est rarement assuré dans des établissements académiques (le coréen ou le grec).

3.2. L'interface (questions 4, 5 et 6)

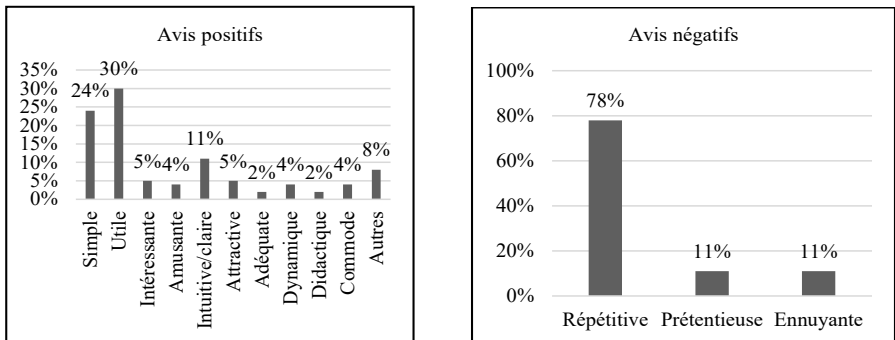
Les questions suivantes portent sur l'interface de l'*app* utilisée. Plus concrètement, sur la simplicité de son usage (question 4), le jugement personnel de l'*app* (question 5) et, finalement sur ses atouts (question 6).

QUESTION 4 : L'application CAVILAM-Français Premiers Pas est facile à utiliser ?
 a) Très facile b) Assez facile c) Pas facile du tout. Pourquoi trouvez-vous cela « facile » ou « difficile » ? Expliquez brièvement.

En réponse à cette question, les apprenants jugent que son emploi est très (65 %) ou assez (35 %) facile. Les points forts soulignés ont été qu'il s'agit d'une *app* très facile et intuitive, grâce aux images et aux sons qui aident à tout comprendre. La simplicité est mise en relief parce qu'il n'y a pas trop d'informations qui alourdiraient son usage. Ils ajoutent que tout est bien expliqué et qu'il serait très difficile de se perdre. Cependant, deux étudiants ont avoué qu'ils ont eu besoin de l'aide et d'un peu de temps pour pouvoir bien interagir avec l'*app*. Nous avons pensé à approfondir leur opinion enfin de nuancer leurs avis et nous leur avons demandé des adjectifs pour décrire l'*app* avec la question suivante :

QUESTION 5 : Définissez avec un ou deux adjectifs vos impressions sur l'application.

Parmi les adjectifs dégagés dans le graphique 1, nous voyons que l'utilité (30 %) et la simplicité (24 %) sont les qualités les plus appréciées. Les avis négatifs, tout en étant nettement inférieurs, reprochent à *FPP* d'être trop rébarbative (78 %).



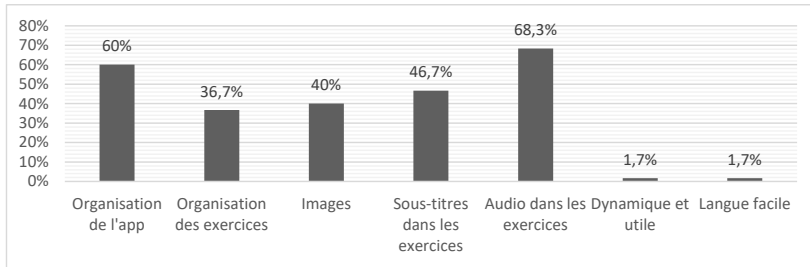
Graphique 1. Adjectifs définissant *FPP*

La question 6 porte sur l'avis sur le type d'exercices :

QUESTION 6 : Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans l'interface de cette application ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse. a) Organisation de l'application (« les pas », « le dictionnaire visuel ») b) Organisation des exercices c) Images d) Sous-titres dans les exercices e) Audio dans les exercices f) Autres

Les étudiants mettent surtout l'accent sur l'emploi d'audio dans les exercices (68,3 %), l'organisation de l'*app* (60 %) et l'usage des sous-titres dans les exercices (46,7 %). Ils trouvent également important le recours aux images (40 %) et

l'organisation des exercices (36,7 %). Toute cette information est regroupée dans le graphique 2.



Graphique 2. Avis sur l'interface

En somme, l'interface, c'est-à-dire l'aspect extérieur, a été jugé positivement, surtout en ce qui concerne la simplicité de son emploi.

3.3. Contenus (questions 7 et 8)

Après avoir tiré des opinions sur l'interface, nous nous sommes penchées sur l'activité réalisée en cours, comme complément à l'usage de la méthode en cours avec les questions 7 et 8 qui portent sur la pertinence des exercices de « À l'hôtel » pour l'activité de la classe et l'adéquation de ceux-ci pour apprendre à faire des réservations en français.

QUESTION 7 : En tenant compte de l'activité de la classe, que pensez-vous des exercices de « À l'hôtel » ? a) Très appropriés pour l'activité de la classe b) Suffisants pour faire l'activité de la classe c) Ne conviennent pas pour faire l'activité de la classe

Compte tenu de ce que vous avez répondu à la question 7, expliquez brièvement vos raisons.

En général, les étudiants consultés ont répondu que l'app a été pratique pour le travail proposé en cours parce qu'ils ont réutilisé des expressions ou du lexique appris dans l'app. Ils ont aussi apprécié le fait de travailler avec un format différent qu'ils ont trouvé original. La répétition des contenus est encore une des caractéristiques qui ressort dans notre enquête : pour les uns, la répétition devient lassante et ennuyante, pour les autres, cependant, cette même répétition est jugée comme convenable en vue de la fixation des contenus à retenir.

QUESTION 8 : De manière générale, pensez-vous que les exercices de l'activité « À l'hôtel » sont adaptés pour apprendre à faire des réservations en français ? a) Très appropriés b) Appropriés c) Ne conviennent pas. Expliquez pourquoi.

Tous les participants à l'enquête ont répondu que cette activité était très ou tout simplement appropriée pour la tâche demandée et pour apprendre à faire des réservations. Les raisons que considèrent les apprenants peuvent être résumées en deux groupes : pour les uns, c'était une pratique purement académique, adéquate pour rendre convenablement l'exercice que l'on avait demandé, c'est-à-dire rédiger un dialogue. Pour une plus grande majorité, la simplicité des phrases leur a permis de se débrouiller dans une situation réelle, s'agissant des expressions basiques et nécessaires. Une des réponses signale qu'« à partir de maintenant on sera capable de demander le Wi-Fi de l'hôtel... » question clé pour nos étudiants, semble-t-il.

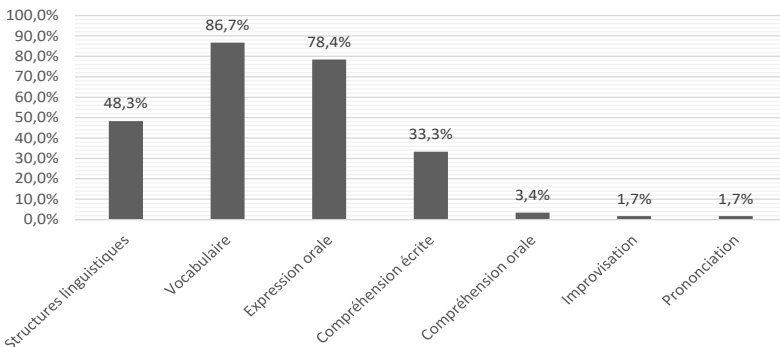
3.4. Apprentissage du FLE (questions 9, 10 et 11)

Pour terminer notre enquête, nous voulions savoir dans quelle mesure les apprenants considéraient que l'app utilisée améliorerait leurs compétences en français à travers les trois dernières questions. La question 9 porte sur les aspects dans lesquels les étudiants considèrent que FPP complète les contenus travaillés dans le livre de classe.

QUESTION 9 : Dans quels aspects considérez-vous que cette application complète les activités et/ou exercices proposés par le livre de classe (C'est-à-dire, Santillana) ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse

a) La pratique des structures linguistiques b) Le vocabulaire c) Renforcer l'expression orale d) Renforcer la compréhension écrite e) La pratique de l'expression orale f) Aucun g) Autres

La plupart des réponses à cette question font référence à l'apprentissage de la langue en général, et, plus précisément, au vocabulaire (86,7 %) et aux structures linguistiques (expressions et phrases) (48,3 %).



Graphique 3. Aspects dans lesquels FPP complète le livre de classe

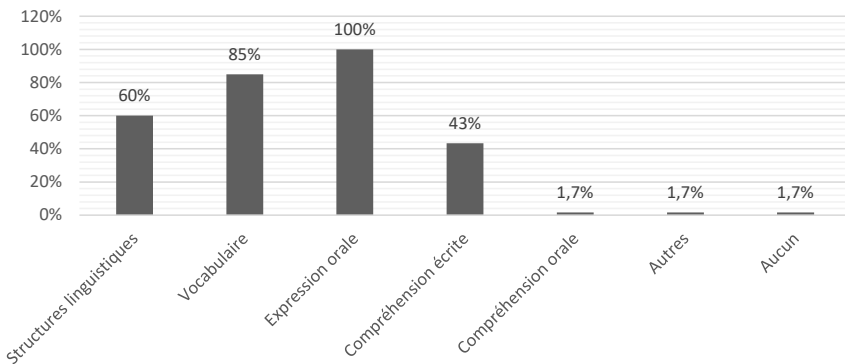
Quant aux compétences, l'amélioration de l'expression orale (78,4%) a été soulignée grâce à la possibilité de réutiliser le vocabulaire et les structures linguistiques pour bien faire la tâche proposée en cours. La compréhension écrite (33,3%) a été également mentionnée car les dialogues travaillés dans l'app sont accompagnés des sous-titres qui servent à mieux les comprendre.

Du point de vue cognitif, des étudiants signalent que ce type d'activité demande plus d'attention que les activités proposées en cours. Le niveau de langue est aussi mentionné dans les réponses, jugé trop simple et basique pour les uns et adéquat pour les autres. Ceci, à notre avis, ne répond pas vraiment à une caractéristique de l'app car ses contenus sont adaptés à un niveau A1, mais au fait que quelques participants de l'enquête considéraient que leur niveau de langue était au-dessus de ce niveau.

Quant à la question 10, nous voulions savoir si les applications mobiles telles que FPP sont utiles pour apprendre des langues et quels aspects se voient renforcés grâce à celles-ci, selon les répondants.

QUESTION 10 : En quoi des applications comme CAVILAM-Français Premiers Pas sont-elles utiles pour l'apprentissage des langues ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse. a) La pratique des structures linguistiques b) Vocabulaire c) Renforcer l'expression orale d) Renforcer la compréhension écrite e) La pratique de l'expression orale f) Aucun g) Autres

La plupart des étudiants ont jugé que la tâche proposée était adéquate pour faire des réservations en français surtout, comme indique le graphique 4, pour développer l'expression orale (100 %), le vocabulaire (85 %) et les structures linguistiques (60 %).



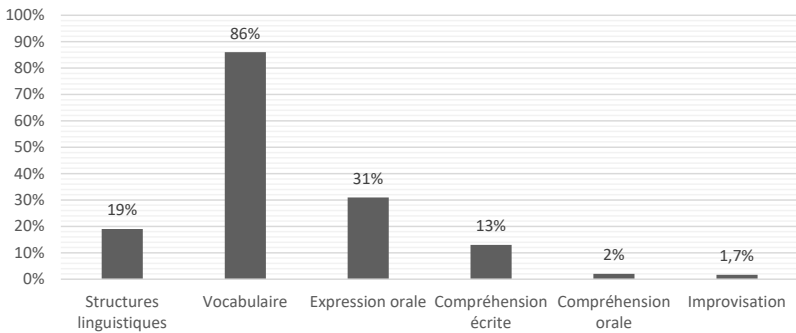
Graphique 4. Utilité de FPP

En outre, le fait que l'*app* propose des phrases clés, basiques et simples permettant aux apprenants de les utiliser dans des situations réelles est très apprécié.

Finalement, nous avons voulu savoir si *FPP* les a aidés à améliorer leur français et dans quels aspects à travers la question suivante :

QUESTION 11 : L'application vous a-t-elle aidé à améliorer quelque chose ? Répondez brièvement.

En lien avec leur expérience précédente avec *FPP* et d'autres *apps* qu'ils ont utilisées, nous leur avons demandé de signaler avec précision dans quelles compétences celles-ci ont été utiles dans leur apprentissage. Comme nous pouvons observer dans le graphique 5, le vocabulaire est l'aspect le plus remarqué (86 %), suivi de l'expression orale (31 %), des structures linguistiques (19 %) et de la compréhension écrite (13 %).



Graphique 5. Amélioration perçue dans les compétences linguistiques

Les aspects les moins appréciés sont, au contraire, la compréhension orale (2 %) et l'improvisation (1,7 %).

En rapport avec ce qu'ils ont exprimé dans la question antérieure, presque toutes les compétences linguistiques sont mentionnées mais les apprenants ont surtout aimé la possibilité de développer leurs compétences orales comme la compréhension et l'expression. Ils affirment que, grâce à la mémorisation des structures linguistiques et du vocabulaire adapté à la situation d'énonciation, ils ont été capables de développer leur compétence orale et de construire un dialogue. Cette tâche leur permettra, le cas échéant, de bien comprendre et d'élaborer correctement une séquence de réservation à l'oral dans la vie réelle, comme ils ont été amenés à le faire en cours de FLE. Il s'avère donc important de montrer le caractère pratique dans les situations évoquées par l'*app* dans leur intégration en cours de FLE.

Conclusion

En somme, notre analyse sur l'*app FPP* contribue à élargir l'étude des applications mobiles d'apprentissage d'une LE et, notamment, d'apprentissage du FLE, un domaine peu analysé d'après la bibliographie consultée. L'enquête semi-ouverte proposée à nos étudiants nous a permis de répondre à nos questions de recherche.

En ce qui concerne les traits de contenus et d'interface de *FPP* les plus et les moins appréciés par nos apprenants, nous pouvons affirmer que, en général, l'*app FPP* a été jugée positivement. Les apprenants ont souligné comme atouts sa simplicité et son utilité, le point faible restant son caractère répétitif. Ces résultats sont concordants avec les études précédentes. D'autres avantages cités par les études comme l'autonomie ou la motivation n'ont pas été ici signalés, peut-être à cause du cadre académique où cette enquête a eu lieu.

En rapport avec la deuxième question, c'est-à-dire les caractéristiques les plus considérées du point de vue didactique, il s'avère que l'apprentissage du vocabulaire spécifique est le plus apprécié par les étudiants. Il faut aussi préciser que dans cette contribution nous avons testé l'*app* comme complément d'une activité précise dans le cadre formel et que cette activité comportait des structures et du lexique présent sur l'application.

Pour approfondir sur toutes les possibilités didactiques que les applications peuvent apporter à la didactique du FLE, il serait convenable d'élargir le cadre d'étude en proposant une panoplie d'activités hétérogènes pour aborder d'autres compétences linguistiques. Une étude plus étendue sur l'intégration d'autres compétences linguistiques, permettrait, dans des travaux ultérieurs, enrichir la possibilité de l'analyse de l'efficacité des *apps* dans toutes les compétences linguistiques dans le cadre de l'apprentissage du FLE.

Annexe I : Questionnaire

1.- Genre :

- a) Homme
- b) Femme
- c) Non binaire

2.- Âge :

- a) Entre 18 - 20 ans
- b) Entre 21 - 23 ans
- c) Entre 24 - 26 ans
- d) Entre 27 - 29 ans
- e) Plus de 30 ans

3.- Avez-vous déjà utilisé des *apps* pour apprendre des langues ?

- a) Oui
- b) Non

Si votre réponse à la question précédente est « oui », mentionnez les *apps* que vous avez utilisées et les langues que vous avez apprises.

4.- L'*app FPP* est facile à utiliser ?

- a) Très facile
- b) Assez facile
- c) Pas facile du tout

Pourquoi trouvez-vous cela « facile » ou « difficile » ? Expliquez brièvement.

5.- Définissez avec un ou deux adjectifs vos impressions sur l'*app*.

6.- Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans l'interface de cette *app* ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse.

- a) Organisation de l'*app* (« les pas », « le dictionnaire visuel »)
- b) Organisation des exercices
- c) Images
- d) Sous-titres dans les exercices
- e) Audio dans les exercices
- f) Autres

7.- En tenant compte de l'activité de la classe, que pensez-vous des exercices de « À l'hôtel » ?

- a) Très appropriés pour l'activité de la classe
- b) Suffisants pour faire l'activité de la classe
- c) Ne conviennent pas pour faire l'activité de la classe

En tenant compte de ce que vous avez répondu à la question 7, expliquez brièvement vos raisons.

8.- De manière générale, pensez-vous que les exercices de l'activité « À l'hôtel » sont adaptés pour apprendre à faire des réservations en français ?

- a) Très appropriés
- b) Appropriés
- c) Ne conviennent pas

En tenant compte des réponses à la question 8, expliquez brièvement vos raisons.

9.- Dans quels aspects considérez-vous que cette *app* complète les activités et/ou exercices proposés par le livre de classe (*C'est-à-dire*, Santillana) ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse.

- a) La pratique des structures linguistiques
- b) Le vocabulaire
- c) Renforcer l'expression orale
- d) Renforcer la compréhension écrite
- e) La pratique de l'expression orale
- f) Aucun
- g) Autres

10.- En quoi des *apps* comme *FPP* sont-elles utiles pour l'apprentissage des langues ? Vous pouvez cocher plus d'une réponse.

- a) La pratique des structures linguistiques
- b) Vocabulaire
- c) Renforcer l'expression orale
- d) Renforcer la compréhension écrite
- e) La pratique de l'expression orale
- f) Aucun
- g) Autres

11.- L'*app* vous a-t-elle aidé à améliorer quelque chose ? Répondez brièvement.

Bibliographie

- Augé, H. et al. 2014. *C'est à dire ! A1. Méthode de Français*. Livre de l'élève. Madrid: Santillana.
- Burston, J. 2014. « The Reality of MALL: Still on the Fringes ». *CALICO Journal*, n° 31(1), p. 103-125.
- CAVILAM, 2015. *Français Premiers Pas*. Conception et réalisation : Robert Angéniol, Michel Boiron, Claire Braikeh, Julie Miclo, Bhushan Thapliyal et Emmanuel Zimmert, Alliance française. [En ligne] : <https://www.leplaisirdapprendre.com/portfolio/francais-premiers-pas/> [consulté le 30 novembre 2022].
- Castañeda, D., Cho, M.-H. 2016. «Use of a game-like application on a mobile device to improve accuracy in conjugating Spanish verbs». *Computer Assisted Language Learning*, n° 29(7), p. 1195-1204.
- Conseil de l'Europe. 2001. *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Didier.
- Chouchani, J. 2013. *Relations entre méthodologie des langues et enseignement : entre stimulations et contraintes*. Mémoire de master inédit, Université de Bourgogne.
- Godwin-Jones, R. 2011. «Emerging Technologies: mobile applications for language learning». *Language Learning & Technology*, n° 15 (2), p. 2-11.
- Kétyi, A. 2013. Using Smart Phones in Language Learning - A pilot study to turn CALL into MALL. In: Bradley, L. et Thouësy, S. (éds), 20 Years of EUROCALL: Learning from the Past,

Looking to the Future. Proceedings of the 2013 EUROCALL Conference, Évora, Portugal. Dublin: Voillans, p. 129-134.

Kétyi, A. 2015. « Practical evaluation of a mobile language learning tool in higher education ». In: F. Helm, L. Bradley, M. Guarda, et S. Thouésny (éds.), *Critical CALL - Proceedings of the 2015 EUROCALL Conference*, Padova, Italy. Dublin : Research-publishing.net, p. 306-311. [En ligne] : DOI : 10.14705/rpnet.2015.000350 [consulté le 9 mars 2023]

Loewen, S. et al. 2019. « Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study ». *ReCALL : the Journal of EUROCALL*, n° 31, 3, p. 293-311. <https://doi.org/10.1017/S0958344019000065> [consulté le 9 mars 2023].

Malerba, M. L. 2015. Learners' behaviours and autonomy in Live Mocha and Busuu online communities. [communication orale] EDEN Annual Conference 2015. Barcelone, Espagne.

Munday, P. 2015. «The case for using duolingo as part of the language classroom experience». *Revista iberoamericana de educación a distancia*, n° 19 (1), p. 83-101.

Rosell-Aguilar, F. 2018. «Autonomous language learning through a mobile application: a user evaluation of the busuu app». *Computer Assisted Language Learning*, n° 31 (8), p. 854-881.

Vesselinov, R., Grego, J. 2012. «Duolingo effectiveness study». New York: City University of New York, p. 1-25.

Vesselinov, R., Grego, J. 2016. *The busuu efficacy study*. [En ligne] : http://comparelanguageapplications.com/documentation/The_busuu_Study2016.pdf [consulté le 9 mars 2023].

Notes

1. Cette recherche fait partie du projet PID2021-122689NB-I00, financé par MCIN/AEI/10.13039/501100011033/ et par FEDER « une manière de faire l'Europe ».

La rédaction de l'article a été distribuée de la façon suivante : Arrate Aldama Epelde s'est plus particulièrement chargée des parties 2.2. Méthodologie, 3.1 Analyse des participants, 3.2. L'interface (questions 4, 5 et 6), Conclusion, María José Arévalo Benito des parties 1. Analyse des apps d'apprentissage des langues : avantages et inconvénients, 2.1 Description de la *app Français Premiers pas* (FPP), 3.3 Contenus (questions 7 et 8), 3.4. Apprentissage du FLE (questions 9,10 et 11).

2. Nous les remercions de leur participation à cette recherche.

3. Image 1, Interface initiale de FPP : <https://www.leplaisirdapprendre.com/portfolio/francais-premiers-pas/#jp-carousel-1245> [consulté le 12 décembre 2022].

4. Image 2, Les 8 pas de FPP : <https://www.leplaisirdapprendre.com/portfolio/pas-a-pas/#jp-carousel-75> [consulté le 12 décembre 2022].

5. Image 3, Exemple d'étape (« À l'hôtel ») et entraînement : https://drive.google.com/file/d/1VaOJAqcF9-lY2zCaicjB7mns_hRK1708/view?usp=sharing [consulté le 12 décembre 2022].

6. Image 4, Dictionnaire visuel : https://drive.google.com/file/d/1PGExWEc96FhrnkMHC04aU_qKj1paNju-/view?usp=sharing [consulté le 12 décembre 2022].