

## PRATIQUE DE CLASSE

# PLUME : UN NOUVEL OUTIL POUR DONNER ENVIE D'ÉCRIRE

Georgia Constantinou

Département d'Études françaises et européennes, Université de Chypre

### Résumé

*Dans l'apprentissage du français langue étrangère, la production écrite est un défi tout autant pour les enseignants dont le temps d'enseignement est souvent compté que pour les apprenants qui manifestent quelques réticences à participer au processus d'apprentissage. Recourir aux outils numériques pour faciliter la production écrite, la rendre plus attractive et efficace est une option pertinente, d'autant que les avantages sont nombreux. Il convient toutefois d'être extrêmement sélectif si l'on veut satisfaire des critères garantissant leur adéquation et leur contribution qualitative au processus éducatif. Dans cet article, nous définirons de fait clairement ces critères avant de décrire « Plume », l'outil numérique d'écriture que nous avons choisi. Nous expliquerons comment il est possible de l'utiliser pour motiver nos apprenants à écrire tout en développant leur créativité et leur imagination. Puis, nous présenterons les résultats d'une enquête que nous avons menée auprès d'apprenants de niveau A1 (n=20) d'une école primaire de Chypre ayant été formé à l'outil « Plume » pour la rédaction de courts récits.*

### Abstract

*In learning French as a foreign language, written production is a challenge for teachers, whose teaching time is often limited, and for learners, who are reluctant to participate in the learning process. Using digital tools to make writing easier, more attractive, and more effective is a good option, especially as there are many advantages. However, it is necessary to be extremely selective to meet criteria that ensure their suitability and qualitative contribution to the educational process. This article will clearly define these criteria before describing "Plume", the digital writing tool we have chosen. We will explain how it can be used to motivate our learners to write while developing their creativity and imagination. Then, we will present the results of a survey we conducted with level A1 learners (n=20) from a primary school in Cyprus who had been trained with the "Plume" tool for writing short stories.*

### Mots-clés

*apprentissage, production écrite, FLE, outil numérique, Plume*

### Key-words

*learning, written production, FLE, digital tool, Plume*

## INTRODUCTION

La production écrite représente une part importante de l'apprentissage du français langue étrangère. Tous les programmes actuels de FLE l'incluent et, point non négligeable, les candidats souhaitant se certifier ou entrer à l'université doivent la maîtriser.

L'intégration du numérique dans l'éducation va indubitablement changer la façon dont la production écrite est enseignée (Baron, 2014). Selon Amadiou et Tricot (2014) les enseignants seront davantage soutenus dans leur tâche et les apprenants connaîtront un apprentissage plus attractif et plus aisé. Ils ajoutent par ailleurs que cette évolution s'effectuera de façon à garantir un bénéfice maximal pour tous. Dans cette optique, choisir le matériel interactif adéquat pour les apprenants doit être préalablement identifié par l'enseignant avant de le leur présenter et d'aider à sa prise en main.

D'après Cavanagh et Blain (2009), la production écrite constitue, par les difficultés qu'elle revêt, un réel défi pour les apprenants et les enseignants. Il est donc nécessaire de savoir comment rendre cette tâche plus facile, plus efficace et plus agréable pour les enseignants et les apprenants et de mettre, pour ce faire, à leur disposition les bons outils, à savoir des outils numériques récents, riches en matériel authentique et suffisamment motivants pour une active implication des élèves dans leur apprentissage. Les outils en ligne ont cet intérêt particulier d'établir un lien immédiat entre la réalité de la salle de classe et la réalité extérieure et de favoriser l'attitude positive des apprenants vis-à-vis des nouvelles technologies.

Dans notre contribution, nous nous proposons tout d'abord de présenter l'outil que nous avons choisi, à savoir « Plume » et d'en expliquer les utilisations potentielles, une phase préalable à toute utilisation pratique et efficace en classe de FLE. Nous mettrons aussi en avant les critères de sélection. Dans une seconde partie, nous reviendrons sur le scénario pédagogique que nous avons mis en œuvre auprès de 20 apprenants d'une école primaire privée chypriote en mettant en lumière les objectifs poursuivis. Nous partagerons les réactions des apprenants face à l'outil durant et après notre intervention. Ces observations et ces conclusions permettront d'informer les professeurs de FLE de la possibilité qui leur est offerte de soutenir et de rendre fructueux leur enseignement avec un tel outil.

### 1. CRITÈRES POUR LE CHOIX D'UN OUTIL NUMÉRIQUE

Dans notre recherche d'outils appropriés pour soutenir la production écrite dans l'apprentissage du français, nous avons jugé nécessaire de définir un certain nombre de critères à remplir et de les classer par ordre d'importance. Nous avons ainsi retenu les éléments suivants pour un outil adéquat et optimal :

- Capacité à améliorer la production écrite.

- Adaptabilité à différents niveaux d'apprentissage du français.

En effet, un outil adapté à un seul niveau restreindra son utilisation. Tandis que s'il est adapté à plusieurs niveaux, celui-ci répondra aux besoins et aux exigences de tous les utilisateurs, quel que soit leur stade d'apprentissage.

- Possibilité de réaliser des exercices interactifs.

Il a été constaté que de tels exercices stimulent l'intérêt des apprenants, les aident à jouer un rôle actif dans l'ensemble du processus et que la projection des résultats de leurs actions leur fournit un retour d'information (Viau, 2015).

- Variété des activités et des sujets proposés.

L'existence de divers formats d'apprentissage (textes, fichiers, audios, vidéos) maintient l'intérêt des apprenants. En outre, un matériel d'enseignement riche et actuel accroît la volonté des apprenants de participer au processus éducatif.

- Capacité à enrichir l'expérience d'apprentissage et à séduire.

Plus les apprenants tireront du plaisir de leur expérience d'apprentissage, plus leur désir de s'impliquer activement sera grand.

- Possibilité d'évaluer l'apprenant.

Les informations fournies par l'outil sur les progrès des apprenants permettent tant leur évaluation que la gestion des problèmes existants et la correction efficace des erreurs récurrentes. Par ailleurs, la vue d'ensemble des apprenants évalués aide l'enseignant à apprécier le processus éducatif et à procéder aux ajustements nécessaires pour son amélioration.

- Accessibilité.

Cela garantit son emploi comme sa fréquence d'utilisation et laisse envisager des bénéfices maximisés.

Sur la base des critères ainsi définis, nous avons ensuite mené une recherche sur les outils d'enseignement qui existent pour la production écrite. Nous en avons tout d'abord examiné les paramètres d'utilisation, puis nous avons analysé leur éventuelle contribution à la réalisation de nos objectifs pédagogiques. Enfin, nous avons systématiquement vérifié leur exhaustivité au regard des critères de sélection. Il est alors apparu que l'outil interactif numérique, « Plume », dont l'utilisation sera expliquée plus avant, répondait positivement à notre investigation.

## **2. « PLUME » : UN OUTIL AU SERVICE DE L'ÉCRITURE**

Produire un écrit revient souvent pour les apprenants à composer des rédactions à partir de leur vécu personnel : vacances, activités de loisirs, sorties culturelles, événements familiaux, événements marquants... ce qui réduit les champs, limite l'imagination et bride la créativité.

Fort heureusement, la technologie vient au secours des enseignants et des parents en proposant des outils numériques d'écriture ou "logiciels de narration", accessibles pour leur majorité en ligne, sur des plateformes qui offrent à prix modique des versions certes de base mais bien suffisantes en termes d'outils pour composer une séquence d'images à partir d'une bibliothèque et créer une histoire.

L'outil numérique de production écrite « Plume » occupe ainsi une place de choix et possède, comme nous allons le voir, toutes les qualités pour s'intégrer dans une pratique scolaire quotidienne.

### **2.1. Description et atouts de l'outil numérique « Plume »**

La technologie offre aujourd'hui une variété d'applications interactives et participatives, capables de reproduire des tâches de communication collaborative. De très nombreuses plates-formes de réseaux sociaux numériques offrent ainsi à des apprenants de tous âges la possibilité de créer des histoires. Au nombre de celle-ci figure l'application « Plume », une application inspirée de la pédagogie Montessori et créée en collaboration étroite avec l'Éducation nationale et le CNRS.

Plume est une plate-forme numérique payante (elle était gratuite durant la pandémie de Covid-19) permettant de créer des récits numériques collaboratifs. Elle fournit une bibliothèque d'images thématiques en lien avec la vie quotidienne et susceptibles d'intéresser les enfants. On y trouve, à titre d'exemples, des illustrations de la littérature jeunesse et classique, des gifs sur les voyages, la mer, les pirates, la pollution, les princes et les princesses, les héros et les héroïnes, les animaux et les monstres, la citoyenneté, l'amitié, l'amour, la famille... Elle est accessible à tous les utilisateurs, qu'ils soient parents, enseignants ou apprenants.

L'application est particulièrement adaptée au monde de l'éducation. Le nombre d'activités à « construire » varie selon le temps disponible, le type d'implication des utilisateurs et le contexte d'apprentissage. Il a été prouvé que son utilisation contribue à l'amélioration des compétences écrites et développe la créativité des élèves, comme en témoignent le traitement de l'information et l'amélioration de l'expression verbale (Herrera, 2013).

Sur le plan pédagogique, les avantages de son utilisation sont multiples :

- Elle est une réponse au besoin d'expression et de communication des apprenants car elle met l'accent sur l'écriture créative, la culture de la sensibilité, le développement de l'imagination et la capacité de production de l'apprenant.
- Elle est utile dans le contexte de l'apprentissage des langues car elle est identifiée comme activant de manière significative l'intérêt des apprenants.
- Elle est conviviale. Sa plate-forme est très simple à utiliser (fonction « Cliqué-glissé-déposé » et recherche d'images aisée).

- Elle offre aux enseignants, après abonnement, la possibilité de créer un compte gratuit pour leur classe et leurs élèves ainsi que celle d'attribuer des tâches et de noter via des autocollants virtuels.
- Elle permet de poster des histoires pouvant être commentées.
- Elle aide les apprenants à enrichir leur vocabulaire et donc à élever leur niveau initial.
- Elle développe grandement la créativité.

Plume a pour unique objectif d'inciter les apprenants à écrire tout en facilitant la tâche des enseignants. Elle leur donne donc les moyens de construire à volonté des récits numériques !

## **2.2. Explication du fonctionnement de l'outil numérique « Plume »**

Après bien sûr souscription à l'outil numérique « Plume », il convient de se connecter sur la page <https://fr.plume-app.co/connexion> et de créer un compte. Il n'est besoin de rien si ce n'est un accès à un ordinateur et à une connexion Internet. L'utilisateur peut, au choix, créer un compte famille (*Je suis un parent*), un compte enseignant (*Je suis un enseignant*) ou rejoindre une classe avec un code (*Je rejoins une classe. J'ai le code de mon professeur*).

Durant le processus d'inscription, des informations personnelles sont demandées : adresse email, nom d'utilisateur et mot de passe. Pour compléter l'inscription, il faut entrer l'adresse email et activer le compte en cliquant sur le lien correspondant [https://fr.plume-app.co/users/sign\\_up?account\\_type=tutor](https://fr.plume-app.co/users/sign_up?account_type=tutor).

Une fois l'enregistrement terminé, la connexion se fait automatiquement. L'apprenant doit alors créer son profil personnel, c'est-à-dire choisir son avatar, écrire son prénom et indiquer sa classe à [https://fr.plume-app.co/parent\\_signups/add\\_kid](https://fr.plume-app.co/parent_signups/add_kid)

Ça y est ! L'univers de Plume s'ouvre enfin et l'apprenant peut désormais, en cliquant sur le menu, choisir l'une des 4 options offertes : les histoires, les défis, le mot du jour et le dojo.

## **2.3. Présentation des activités offertes par l'outil numérique « Plume »**

### **2.3.1. Les histoires**

En cliquant sur le menu, l'apprenant peut non seulement écrire ses propres histoires mais aussi poursuivre l'écriture de ses histoires, accéder aux histoires terminées, corrigées et prêtes à être imprimées. Sept univers thématiques l'attendent, avec pour chacun, une proposition de sujets et de textes support, des questions aussi pour guider l'apprenant et l'aider à co-écrire. Les univers sont les suivants : « La forêt enchantée », « La planète fabuleuse », « La chaumière perdue », « L'île mystérieuse », « Le palais merveilleux », « Le désert des mirages » et « Le miroir de l'étrange ».

Ainsi, l'apprenant peut-il choisir l'univers et l'histoire qui l'inspirent le mieux et ce, dans le respect de son âge comme de son niveau de lecture et d'écriture, en fonction de la classe indiquée initialement. S'il choisit par exemple, dans l'univers « La chaumière perdue », *Le Magicien d'Oz*, le premier chapitre de cette histoire apparaîtra et sa mission sera de la compléter dans la boîte d'écriture proposée à l'écran pour faire avancer le récit.

En soutien et en complémentarité, l'apprenant a toute possibilité d'écouter l'histoire en cliquant sur le petit symbole de la page, en début de chaque texte. Chaque histoire est structurée en sept chapitres et pour les plus petits niveaux, la production écrite est, comme nous l'avons plus haut signalé, guidée par des questions. Ajoutons enfin que toutes les histoires écrites sont téléchargeables et imprimables !

### 2.3.2. Les défis

Chaque mois, plusieurs défis d'écriture, regroupés en thématiques, sont proposés à l'apprenant. Sur le thème « Le Petit Prince », par exemple, celui-ci peut ainsi choisir **les mots du Petit Prince** (*introduire de nouveaux mots*) ; **une fin alternative** (*changer la fin de l'histoire*) ; **l'illustration** (*se faire critique d'art*) ; **œuvrer pour le bien** (*faire le bien*) ; **l'invention** (*inventer*) ; **le conseil** (*conseiller un adulte*) et **le beau** (*décrire le beau*).

### 2.3.3. Le mot du jour

L'application propose quotidiennement un nouveau mot à l'apprenant à partir duquel il peut librement écrire le texte de son choix. A titre d'illustration, le vendredi 17 mars 2023, le mot du jour était « Plume ».

### 2.3.4. Le dojo

Ici, l'application offre des mini-jeux pour progresser tout en s'amusant. Ce peut être une activité comme « trouver le mot intrus », « retrouver les signes de ponctuation d'une carte de vœux », « trouver les mots à partir de définitions » ou « remettre les éléments dans le bon ordre pour reconstituer un extrait ». Il est à souligner que, tout au long de l'exercice, l'apprenant reçoit d'appréciables petits messages de soutien : « Ce mot commence par f » ou d'encouragement comme « Ne te décourage pas », « Tu y es presque »...Bien sûr, l'application indique toujours à l'apprenant quelle est la bonne réponse afin qu'il ne reste pas sur des données erronées.

Notons enfin que Plume propose d'autres services dont certains payants, tels la correction des écrits par un enseignant, des conseils rédactionnels personnalisés, une impression de l'histoire en livret voire en véritable livre, relié et richement illustré par les artistes de Plume : une œuvre que l'enfant pourra montrer fièrement et conserver.

### 3. PROPOSITION DE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE ET PUBLIC CIBLE

Le scénario d'enseignement que nous avons proposé s'intitulait « Partons à l'aventure avec Plume » et s'adressait à des élèves de CM2 suivant des cours de français langue étrangère dans une école primaire privée de Chypre. Il s'agissait plus précisément d'une classe de 20 apprenants âgés de 10 à 11 ans (15 filles et 5 garçons), d'un niveau A1, suivant un cours de français obligatoire d'une heure, à raison de deux fois par semaine.

Ce scénario s'inscrivait dans l'unité « *Créer et s'exprimer en français* ». Il respectait le nouveau curriculum en matière de maîtrise de l'informatique à l'école primaire et d'atteinte d'objectifs d'apprentissage tel l'axe « *Je crée et je m'exprime en français* ». Trois séances d'information et d'initiation ont, dans ce cadre, été organisées pour familiariser les apprenants à l'outil numérique « Plume » en vue d'une utilisation tout au long de l'année scolaire.

L'objectif général du scénario était d'initier les élèves à l'application en ligne Plume et de les familiariser à cet outil numérique interactif d'écriture. Il s'agissait plus particulièrement de les informer et de leur apprendre à utiliser l'outil de création d'histoires en ligne avec toutes les fonctionnalités offertes pour bien travailler le français écrit. A ces fins, nous avons organisé trois séances. Apprivoiser l'outil est extrêmement important car le but est de pouvoir l'utiliser durant toute l'année scolaire pour renforcer la production écrite.

Nous avons cherché au travers de ces séances à développer chez les apprenants :

- Des compétences cognitives soit l'identification de l'application, la description des fonctions de base et l'énumération de ses avantages.
- Un savoir-faire c'est-à-dire la capacité à utiliser l'application, à identifier et sélectionner des images ou des éléments multimédias adéquats, à créer des histoires seul ou en collaboration, à rechercher et lire les histoires d'autres utilisateurs, à sauvegarder et publier ses histoires.

Nous tenons à souligner que nous avons orienté notre travail de façon à ce que les apprenant préfèrent s'exprimer avec « Plume » et travaillent dans un esprit de collaboration plutôt que de compétition avec leurs camarades.

### 4. ÉVALUATION DE L'UTILISATION DE L'OUTIL NUMÉRIQUE « PLUME »

En plus des trois séances d'information et d'initiation à l'application « Plume » et du suivi de son utilisation tout au long de l'année scolaire, l'analyse de l'examen par questionnaire du profil des apprenants ayant utilisé l'outil numérique « Plume » ainsi que du carnet d'observation et de notes de l'enseignant ont été de précieux atouts pour efficacement analyser les résultats et évaluer notre étude.



Nous avons ainsi proposé à tous les apprenants soumis à expérience une série de 15 questions à choix multiples de type Likert en vue de déterminer leur niveau de familiarité avec Internet et les outils numériques dont ceux de communication et de collaboration, l'usage fait au quotidien de leur ordinateur, leurs centres d'intérêt, leurs souhaits en termes d'apprentissage du français, leur degré de coopération en classe et leur expérience avec « Plume ».

Après analyse de ce questionnaire comme du carnet d'observations et de notes de l'enseignant, nous avons pu tirer d'intéressantes conclusions :

- Les activités proposées ont été réalisées avec un constant enthousiasme. Tous les apprenants se déclarent « très satisfaits ».
- La familiarisation avec l'environnement informatique a été facile et rapide. Les apprenants utilisent tous désormais le logiciel avec aisance.
- Les apprenants naturellement plus lents à écrire ont manifesté encore plus d'engouement pour l'expérience. Pour eux, repérer les lettres sur le clavier pour pouvoir écrire rapidement les mots et savoir s'ils sont corrects est devenu un jeu !
- Les apprenants répètent spontanément les mots visualisés et entendus grâce à l'application durant l'apprentissage du vocabulaire et les mémorisent davantage.
- Les apprenants consultent naturellement le vocabulaire dont ils ne se rappellent pas, ce qui favorise l'ancrage de la forme orthographique.
- L'application « Plume » utilisée dans une même classe avec des apprenants répartis en groupe est propice au travail collaboratif. Ils s'aident dans le déchiffrement des mots, se corrigent dans leur prononciation, échangent des idées, se stimulent et démultiplient leur imagination...
- Les apprenants initialement les moins performants ont été tirés vers le haut. Ils sont à présent capables d'identifier, d'épeler et de prononcer correctement plus de mots dans la langue cible.
- « Plume » a amélioré le niveau de la classe. Les tests écrits de fin d'année ont en effet révélé que :
  - Les apprenants sont capables de reconnaître le vocabulaire enseigné via l'application. 18 d'entre eux ont ainsi su associer des mots à des images sans aucune erreur. Les deux autres ont obtenu une seule mauvaise réponse sur un total de 7 questions.
  - Les apprenants sont capables d'orthographier le vocabulaire utilisé via l'application. 17 d'entre eux ont su écrire sans aucune faute. Les 3 restant ont commis un nombre mineur de fautes.
  - Les apprenants sont capables d'inclure dans les espaces à compléter les mots thématiques appropriés. 17 apprenants sur 20 ont commis de 0 à 1 erreur. Les 3 restant ont donné de 2 à 4 mauvaises réponses sur un total de 10 questions.

Comme nous avons pu le constater, l'interface de la plate-forme « Plume » est facile à utiliser. Elle convient à des apprenants de tous âges et offre un panel d'images



d'une grande valeur artistique. Utiliser l'outil numérique interactif « Plume » dans les écoles primaires nous semble idéal pour travailler de façon attractive la production écrite des enfants, développer leur créativité voire leur sociabilité.

A notre sens, « Plume » permet des activités ouvertes significatives pour les apprenants et autorise une immersion simultanée, de façon collective ou individuelle, dans le narratif du conte et l'environnement informatique.

Enfin, utiliser par ailleurs des environnements numériques connexes de narration à l'école primaire pourrait bien être, par des représentations nouvelles et séduisantes, une réponse au manque ressenti par certains apprenants d'attractivité ou de flexibilité de l'apprentissage.

## CONCLUSION

« Plume » est un outil numérique interactif d'écriture bénéfique au processus éducatif. Son court délai d'apprentissage, son aspect ludique et sa proposition tout autant de créer en toute simplicité ses propres histoires que de jouer à écrire au travers d'activités diverses engendrent chez les apprenants confiance, engagement et satisfaction. En plus d'améliorer nettement les résultats d'apprentissage, il contribue substantiellement, en cas de travail de groupe, à développer un excellent esprit d'équipe.

Autre point à souligner : l'outil « Plume » a une vocation interdisciplinaire au sens où il peut être utilisé pour la production écrite en combinaison avec d'autres matières. Il a donc toute sa place en enseignement primaire, d'autant que d'autres activités ont été développées, comme nous l'avons vu, pour acquérir et pratiquer les mots de vocabulaire les plus courants des manuels scolaires.

L'expérience menée a démontré que travailler le vocabulaire et la production écrite en classe de FLE avec « Plume » était convivial et rassurant tout autant pour les élèves que pour les enseignants. Nul besoin alors de s'étonner de sa croissante popularité à travers le monde.

## RÉFÉRENCES

- Amadiou, F. et Tricot, A. (2014). *Apprendre avec le numérique : mythes et réalités*. Éditions Retz.
- Baron, G. (2014). Élèves, apprentissages et « numérique » : regard rétrospectif et perspective. *Recherches en éducation*, 18, 91-103.
- Cavanagh, M. & Blain, S. (2009). Relever quatre défis de l'enseignement de l'écrit en milieu francophone minoritaire. *Cahiers franco-canadiens de l'Ouest*, 21, 1-30.
- Herrera, Y. (2013). Writing skill enhancement when creating narrative texts through the use of collaborative writing and the Storybird web 2.0 tool. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 15(2), 166-183.

Viau, R. (2002). *La motivation des élèves en difficulté d'apprentissage : une pratique particulière pour des modes d'intervention adaptées*. Conférence à l'Université de Sherbrooke, Québec, Canada.

### **L'auteure**

Docteure à l'Université de la Sorbonne Paris IV, Georgia Constantinou enseigne la sociolinguistique et la didactique de la langue française à l'Université de Chypre au Département d'Études Françaises et Européennes. Elle est aussi auteure de plusieurs livres en sociolinguistique, linguistique et pédagogie et méthodes FLE. Elle a signé plusieurs articles dans des revues internationales, des recueils d'articles et des actes de conférence ayant été présentés lors de conférences internationales. Elle est membre du comité scientifique et du comité de relecture dans des revues scientifiques internationales.

**constantinou.georgia@ucy.ac.cy**