

" Efficacité D'un Programme Proposé Basé Sur les histoires  
électroniques En Vue De Développer Les Compétences De la lecture  
créative Auprès Des étudiants De La Faculté De Pédagogie , département  
du français

**Fatma Ali AbdElaal**

**Maître de conférences au département**

**de Curricula et de Méthodologie**

**Faculté de Pédagogie, Université de Béni-Suef**

فاعلية برنامج مقترح قائم على القصص الالكترونية في تنمية مهارات القراءة الإبداعية  
لدى طلاب كلية التربية قسم اللغة الفرنسية.

**Résumé:**

Cette recherche vise à mesurer l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques pour développer les compétences de la lecture créative chez les étudiants du département du français, faculté de pédagogie. La chercheuse a choisi l'échantillon parmi les étudiants de la troisième année, département du français (ils étaient 30 étudiants, groupe expérimental unique). La chercheuse s'est chargée d'élaborer les outils suivants: une liste des compétences de la lecture créative, test destiné à mesurer les compétences de la lecture créative et le programme proposé. Après avoir appliqué le programme proposé, les résultats ont affirmé qu'il existe des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré/post test de la lecture créative au niveau de 0.01 en faveur du post test. Ce qui prouve l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques à développer les compétences de la lecture créative chez l'échantillon. À la lueur des résultats de la recherche, la chercheuse a présenté quelques recommandations et quelques suggestions liées aux résultats précédents.

**Mots clé:**

Les histoires électroniques – la lecture créative – la lecture – la créativité – l'histoire – l'apprentissage électronique.

### ملخص البحث

تهدف الدراسة الحالية إلى قياس فاعلية برنامج مقترح قائم على القصص الالكترونية في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب قسم اللغة الفرنسية بكلية التربية، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالب من طلاب الفرقة الثالثة قسم اللغة الفرنسية بكلية التربية جامعة بني سويف، واستخدم التصميم التجريبي الذي يعتمد على مجموعة تجريبية واحدة، وتم إعداد قائمة بمهارات القراءة الإبداعية ، ثم بناء البرنامج القائم على القصص الالكترونية ، وتم إعداد أداة التقويم المتمثلة في اختبار مهارات القراءة الإبداعية ، وبعد تطبيق البرنامج تم تطبيق أداة البحث على مجموعة البحث وجاءت النتائج مؤكدة وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات مجموعة البحث بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، وهذا يؤكد فاعلية البرنامج المقترح القائم على القصص الالكترونية في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب قسم اللغة الفرنسية بكلية التربية، ومن خلال ما توصل إليه البحث قامت الباحثة بتقديم بعض التوصيات والمقترحات ذات الصلة بالنتائج سابقة الذكر.

**الكلمات المفتاحية:** القصص الإلكترونية - القراءة الإبداعية - القراءة - الإبداع -  
القصة - التعليم الإلكتروني.

## Introduction

La connaissance d'une langue étrangère suppose l'acquisition préalable de quatre compétences fondamentales (écouter, parler, lire et écrire). L'enseignement des ces quatre savoirs s'effectue ainsi de façon intégrée, le développement de chacun contribue nécessairement au développement des autres. Les apports des quatre habilités se conjuguent pour donner un meilleur apprentissage. (Delefosse, 2002, P.20)<sup>(1)</sup>

Gérard a identifié trois buts pour l'enseignement de la langue étrangère: l'objectif de la communication qui vise à familiariser l'étudiant à communiquer dans des situations naturelles, puis l'objectif linguistique qui est conçu pour donner à l'apprenant les outils nécessaires pour communiquer correctement, et enfin l'objectif culturel qui vise à enseigner la langue étrangère dans le contexte de la culture de son pays en termes de la nature de la vie, les coutumes, les traditions, l'art et la civilisation. (Gérard, Dennis, 1995, P.56)

Le locuteur ou l'écrivain donne à l'auditeur ou au lecteur un ensemble de symboles pour le traduire à leur sens dans le contexte de ses expériences, comme si les mots et les structures et les phrases ne sont que des symboles ou des codes. L'auditeur ou le lecteur n'est pas seulement récepteur, mais c'est une personne positive et active: elle reçoit ces symboles ou les codes pour les traduire en certaines connotations, et peut être uniforme ou différent de leur signification chez l'orateur ou l'écrivain. Parmi les compétences linguistiques, la compétence de la lecture. (Claudette Cornaire, 1998, p.200)

Selon Brigitte Chevalier, la lecture est un échange essentiel entre ce qui est écrit et le lecteur. La lecture nécessite non seulement la connaissance et la compréhension des lettres ou de suivre une série

---

<sup>1</sup>La recherche actuelle va suivre la documentation suivante: (auteur, année, page)

de phrases, mais elle réside aussi dans l'utilisation des connaissances précédentes, il produit alors une action fixe entre le lecteur et ce qui est écrit. (Brigitte Chevalier 1992, p.31)

L'importance de la lecture, à notre sens, est d'amener aussi des savoirs généraux dans de nombreux domaines différents: social, économique, politique, etc. Elle est une activité langagière qui s'inscrit dans une situation de communication qui contribue à la formation de la personnalité de l'apprenant et son intégration idéale dans la société.

Dans le domaine de l'enseignement /apprentissage de la lecture, il y a plusieurs sortes de lecture : la lecture à haute voix , la lecture silencieuse , la lecture créative , la lecture critique , la lecture sélective ou de repérage, et la lecture mentale .Certaines de ces sortes sont relatives au comportement des yeux ; quelques unes sont attachées à la compréhension de la phrase ; d'autres concernent l'imagination et la création ; d'autres aussi portent sur la construction d'une image mentale du texte ou la formation d'une vision globale permettant au lecteur de saisir les éléments essentiels dans le texte ou de juger le matériel lu et formuler des hypothèses concernant ce matériel et par la suite de vérifier ces hypothèses. (Pierrette Proulx et autres,2006,p.5)

À ce propos, nous trouvons que la lecture créative est considérée comme l'un des types les plus importants de la lecture en ce qui concerne l'objectif de lecture. El-Ghamdi indique que la lecture créative est un type de lecture qui consiste en groupe de compétences intellectuelles relatives à la créativité permettant à l'étudiant d'établir une interaction avec le texte lu en comprenant et analysant son contexte afin de parvenir aux résultats plus nouveaux qui s'y sont représentés. (El-Ghamdi:2011, p.p. 8-9)

Michael Labuda a affirmé que la lecture créative est la compétence la plus lumineuse et cependant elle est négligée dans le processus de l'apprentissage et l'enseignement. Celle-là doit être donc soutenue, sur laquelle les enseignants doivent travailler à travers les documents écrits différents. (Michael Labuda, 2008, p.139)

Nous pouvons indiquer à ce propos qu'il y a de nombreuses approches et méthodes pédagogiques utilisées lors de l'enseignement de la lecture et ses compétences: l'approche communicative, constructiviste, les activités linguistiques, les stratégies cognitives et métacognitives... etc. Notons donc ici que la chercheuse adopte l'histoire électronique comme une approche d'enseignement moderne et même propice aux exigences de l'ère actuelle pour enseigner la lecture créative. En plus, la plupart des études et des recherches antérieures comme l'étude de Chérif, A. (2002), Sabri, N. (2009), Benaicha Abdelaziz (2013), et l'étude de Faten Mahmoud, (2014), , ont révélé le rôle important joué par les médias électroniques dans la compréhension facile des textes lus basés sur l'hypertexte.

Les cours électroniques ont également des qualités : attirer l'attention des apprenants, le contrôle du processus de l'apprentissage par les apprenants, fournir le renforcement et la motivation chez les apprenants, ajouter des dimensions variées du contenu éducatif. (Aude Meier & Alexandre Pittet: 2010, p.7)

Ce qui est le contraire de la réalité de l'enseignement de la lecture créative dont l'approche suivie est la méthode traditionnelle qui néglige la motivation, l'interaction et même la créativité des étudiants, éloignées de l'emploi des supports électroniques. C'est pourquoi, la recherche actuelle essaie de mettre l'accent sur les histoires électroniques.

Il existe de nombreuses définitions de l'histoire. Le dictionnaire de Robert définit l'histoire comme « un récit d'évènements réels ou imaginaires »; (le Rober:1999,p.499)

On peut le définir aussi comme une courte histoire recouvrant le merveilleux, la féerie, le fantastique et le mystère. Que ce soit pour amuser ou pour instruire, les histoires relèvent toujours du "merveilleux". C'est donc, "joindre l'utile à l'agréable. (Boubaker Yasmina: 2016, p.23)

En effet, les histoires ont une très grande valeur éducative et pourraient contribuer de façon significative à l'acquisition des

compétences linguistiques plus complexes en vocabulaire, lecture, grammaire, conjugaison, et à une meilleure maîtrise des structures syntaxiques, etc. C'est pourquoi, l'exploitation des histoires en didactique du français peut constituer à la fois une source de motivation et un capital culturel à promouvoir pour favoriser l'acquisition du français sous leurs plusieurs formes. (Arouna Diabate:2014,p.8)

L'introduction des nouvelles technologies éducatives s'avère indispensable grâce au rapide développement des TIC. Les recherches en sciences de l'éducation ont montré le grand intérêt à faire construire de l'information par l'apprenant lui-même pour lui permettre de mieux apprendre. Cela nécessite donc de mettre en place des méthodes d'enseignement accentuant cette activité de "réappropriation active de l'information" que favorise l'apprentissage électronique. ( Bruno Devauchelle,1999,p.107,111)

Pour s'adapter donc à l'évolution technologique, la recherche actuelle met l'accent sur les histoires électroniques comme une des applications de l'apprentissage électronique qui utilise le son, l'image, la musique et le texte. En effet, il existe de nombreuses définitions de l'histoire électronique parmi lesquelles citons :

Roland (2006, p.26) a défini l'histoire électronique ainsi : elles sont des histoires qui se basent sur les multimédias fixe ou animé, sur la vidéo, la musique, le texte et sur le son accompagné de sa narration.

Himdan Saïd (2013, p.4) a affirmé que les histoires électroniques se considèrent comme un outil important dans l'apprentissage des compétences langagières du français.

De sa part, Robin (2005, p.4) a affirmé que les apprenants, en s'appuyant sur les histoires électroniques, pratiquent des activités qui développent chez eux l'intérêt, l'attention et la motivation. Ils ont besoin donc des instructions claires et des démarches précises qui les aident pendant leur apprentissage. En outre, les histoires électroniques jouent un rôle important à faciliter la tâche de l'enseignant qui les utilise comme un moyen pour présenter les informations aux apprenants et pour découvrir de nouvelles idées, ce

qui aide à améliorer leur niveau dans l'aspect linguistique. (Ohlar, 2008 :p.46)

D'autre part, Maguy et Marie Claude ont justifié le choix de faire travailler les apprenants sur les histoires présentées par un support électronique et de ne pas se contenter d'un travail sur les histoires écrites comme ainsi: le travail sur les histoires électroniques favorise la transposition de ces histoires dans le domaine verbal et va donner des occasions d'enrichissements langagiers en référant aux images. Il ne faut pas laisser cette expérience des histoires électroniques hors de la sphère de l'analyse réflexive et de la compréhension référentielle. (Maguy CH.&Marie-Claude,1993,p.88)

Comme nous l'avons remarqué auparavant que l'histoire électronique a des caractéristiques qui le distinguent. C'est une histoire réelle ou imaginaire qui est destinée à s'amuser et à s'éduquer. Les événements de l'histoire électronique se succèdent en trois étapes: la situation initiale, le développement des faits et la situation finale. Celle-là se présente à travers l'ordinateur avec du son, de l'image, de la musique et du texte qui éveille, de son tour, l'attention des apprenants et fait appel à leur imagination et à leur créativité. Les personnages de ces histoires jouent parfois soit le rôle des bons (une petite fille, un petit garçon, une personne âgée, etc.) soit le rôle des méchants (les animaux sauvages, la sorcière, etc.). La situation de ces histoires n'est précisée ni dans le temps ni dans l'espace.

En ce sens, l'étude actuelle adopte les histoires électroniques pour essayer de développer la lecture créative en français. En observant pourtant la réalité du processus de l'apprentissage et de l'enseignement du français, on trouve qu'on a besoin des stratégies qui adoptent le développement de la lecture créative. Et malgré l'importance évidente des compétences de la lecture en général et de la lecture créative en particulier, la réalité souligne cependant le manque des études en langue française qui s'occupent de développer la lecture créative ainsi que la négligence de l'étude de ces compétences en langue française. D'ailleurs, il y a des raisons pour les quelles le problème s'est posé :-

1- Les résultats des études antérieures, qui ont confirmé le faible niveau des étudiants dans les compétences de la lecture créative, et la nécessité de poursuivre les recherches pour développer ces compétences en raison de leur importance dans l'acquisition de la langue française, comme l'étude de Mohammed Iwiss Elkarni (2016), Waguih Elmoursi (2016), Adel Mounir Ismail (2015), Mena Allah Mouhessen (2015), Abdullatif, O. (2006) et Mahmoud Ezz El-Arab (2003). D'autre part, il existe d'autres études qui ont confirmé le rôle important que joue l'apprentissage électronique dans la préparation de l'étudiant-enseignant, comme l'étude de Sihem Zghidi (2015), Faten Mahmoud (2014), Ibrahim Al-Kawthar (2006), Chihata Mahrous & CHaker (2004),

2- La chercheuse a touché, pendant son travail en tant que maître de conférences, que les étudiants sont faibles dans les compétences de la lecture créative.

3- La chercheuse a effectué une étude pilote (un test de la lecture créative) sur un échantillon des étudiants du département du français, formé de (30) étudiants. Cette étude pilote a comporté un test qui se compose de trois histoires suivis d'un groupe de questions ayant pour but d'enquêter le niveau des compétences de la lecture créative chez les futurs enseignants dont les résultats ont confirmé la faiblesse des étudiants aux compétences de la lecture créative.

4 - La chercheuse a fait une interview avec certains spécialistes du département du français dans l'objectif de déterminer le niveau des étudiants dans ces compétences, et la question principale d'entrevue a été comme suit: • Quel est le niveau des étudiants du département du français dans les compétences de la lecture créative? Les professeurs se mettent d'accord sur la faiblesse du niveau des étudiants dans les compétences précisées.

### **La problématique de la recherche**

Le problème de la recherche actuelle réside dans la faiblesse des compétences de la lecture créative chez les étudiants du département du français à la faculté de pédagogie. La recherche essaie de trouver des réponses à la question clé suivante:-



**Quelle est l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques dans le développement de la lecture créative auprès des étudiants de la faculté de pédagogie, département du français?**

Trois questions s'en dégagent:

1. Quel est le degré d'acquisition des compétences de la lecture créative chez l'échantillon?
2. Quel est le programme proposé pour le développement des compétences de la lecture créative pour les étudiants du département du français ?
3. Quelle est l'efficacité du programme proposé dans le développement des compétences de la lecture créative?

**L'importance de la recherche: -**

La recherche actuelle peut contribuer aux points suivants: -

- 1- présenter une liste des compétences de la lecture créative
- 2- Présenter un programme proposé pour développer les compétences de la lecture créative.
- 3- Développer les processus intellectuels et les niveaux supérieurs de la lecture créative chez les étudiants pour participer positivement à la vie culturelle et réaliser indépendamment la tâche d'apprentissage.
- 4- Diriger l'attention des enseignants vers l'utilisation de l'apprentissage électronique dans le développement des compétences créatives de la langue française.
- 5- Attirer l'attention des chercheurs vers l'importance de l'exploitation efficace de l'histoire électronique dans le développement d'autres compétences de la langue française.
- 6- Ouvrir de nouveaux horizons à d'autres recherches pour l'utilisation de l'apprentissage électronique dans le développement d'autres compétences de la langue française.

**L'objectif de la recherche: -**

La recherche actuelle vise à: -

- 1- Vérifier l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques dans le développement de la lecture créative auprès

des étudiants de la faculté de pédagogie, département du français.

### **Limites de la recherche: -**

La recherche actuelle a été réalisée à la lueur des limites suivantes:

1- La faculté de Pédagogie, Université de Béni-Suef où travaille la chercheuse.

2- Les étudiants de la troisième année. La chercheuse a choisi cet échantillon parce que les étudiants ont déjà acquis les premières connaissances de la lecture lors de leurs deux premières années qui peuvent l'aider à poursuivre le programme proposé et qui deviennent une base pour développer la lecture créative.

3 – Le développement de quelques compétences de la lecture créative chez les étudiants de la troisième année du département du français (fluidité, flexibilité, originalité, élaboration).

4 – L'utilisation de quelques histoires électroniques.

### **Méthodologie de la recherche : -**

La recherche actuelle a suivi : -

(1) l'approche descriptive et analytique: la chercheuse l'a utilisée pour : -

- La revue des résultats des études antérieures pertinentes pour le sujet.
- La préparation du cadre théorique de la recherche.
- La préparation des outils de la recherche.

(2) l'approche quasi-expérimentale: -

La chercheuse l'a utilisée pour mesurer l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques dans le développement de la lecture créative auprès des étudiants de la troisième année de la Faculté de Pédagogie, département du français.

### **Outils de la recherche: -**

La chercheuse a préparé les outils suivants:

#### **A- Outils éducatifs**

1 - une liste de compétences de la lecture créative appropriée à l'échantillon de la recherche.

2 - La préparation d'un programme proposé basé sur les histoires électroniques.

#### **B- Outil de mesure**

1 – Un test pour mesurer les compétences de la lecture créative.

## **Hypothèses de la recherche: -**

La recherche actuelle a tenté de valider les hypothèses suivantes: -

1-Il existe des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré/post test de la lecture créative au niveau de 0.01 en faveur du post test.

2- L'efficacité du programme proposé est plus grand que le Un correct (tel que mesuré par le Elkasp Elmoadle pour Plack) dans le développement de la lecture créative.

## **Procédures de la recherche: -**

Pour répondre aux questions de la recherche, la chercheuse a suivi les étapes suivantes: -

1- Passer en revue les études précédentes, des références et la documentation pédagogique liées à la recherche.

2- Préparer une liste des compétences de la lecture créative appropriée à l'échantillon de la recherche à partir :

- Des résultats des études antérieures portant sur la lecture créative.

3- Elaborer un pré/post test pour mesurer à quel point les étudiants acquièrent les compétences de la lecture créative.

4- Présenter le test au jury.

5- Préparer un programme proposé basé sur les histoires électroniques en suivant les étapes suivantes:

- Préciser les bases et les objectifs du programme.
- Choisir le contenu, la méthode et les activités adéquats aux objectifs.
- Elaborer et standardiser les outils d'évaluation
- Présenter le programme proposé au jury.
- Modifier le programme à la lueur des opinions des membres du jury.

6- Expérimentation de la recherche:

- Choisir l'échantillon de la recherche parmi les étudiants de la 3ème année du département du français
- Enseigner le programme aux membres de l'échantillon.

7- appliquer le pré/post-test de la lecture créative sur l'échantillon.

8- Interpréter les résultats et les analyser statistiquement.

9- Présenter les recommandations et les propositions.

## **La terminologie de la recherche: -**

### **La lecture créative**

Smith (1969, p.13-14) a défini la lecture créative comme l'aptitude du lecteur d'aller au delà du sens cité dans un texte, c'est-à-dire, de saisir les sens implicites désirés par l'auteur.

La chercheuse adopte la définition opérationnelle suivante: -

La lecture créative est une lecture dans laquelle l'étudiant mobilise quelques processus cognitifs qui l'amènent à accéder non seulement au sens de l'histoire mais également à l'analyser, à la reformuler, à réfléchir profondément aux actions y comprises et à faire des liens originaux.

### **L'histoire électronique**

- Couldry (2008, p.2-3) l'a définie : Il s'agit des histoires présentées sous forme électronique à l'aide des médias variés et non seulement du texte.

La chercheuse adopte la définition opérationnelle suivante: -

L'histoire électronique, c'est le fait de raconter une histoire via l'ordinateur, enrichie par ses caractéristiques électroniques telles que le son, l'image, la musique et même le texte pour favoriser la mobilisation des processus intellectuels amenant à développer la lecture créative des apprenants.

## **Étude Théorique**

Dans cette étude théorique, on va traiter le support théorique sur lequel se base l'étude actuelle, il se compose de deux parties :

- La première partie concerne : la lecture créative
- La deuxième partie concerne : l'histoire électronique.

### **La première Partie**

#### **La lecture créative**

Apprendre à lire n'est pas uniquement apprendre la combinatoire des lettres et des sons et savoir dire un texte à haute voix. La prise de sens est devenue une préoccupation majeure. Lire un texte est donc au départ accéder à la compréhension littérale. Cette compréhension littérale s'appuie sur la connaissance du vocabulaire, sur le suivi de la progression logique ou chronologique et sur le système de représentation et la lecture entre les lignes, c'est-à-dire

l'implicite du texte. La lecture n'est pas un enregistrement passif d'événements, de faits, d'informations, mais une création individuelle qui se renouvelle à chaque lecture. D'autre part, La compréhension est le produit de multiples mises en relations. Lorsque'un lecteur comprend, il met en relation certains éléments du texte: relation entre le sujet traité et les savoirs présents en mémoire qui s'y rapportent, relation entre les éléments constitutifs de la continuité du texte grâce à la syntaxe qui tient la phrase et aux liaisons des rappels, des connecteurs et des anaphores, relation entre les parties du texte par l'organisation des informations du texte grâce à la mise en mémoire des schémas et des stratégies de lecture. (Christine Marie Chartier, 1991,P.129)

La bonne lecture n'est pas seulement l'intégration effective et la participation efficace et l'interprétation et l'analyse de ce que nous lisons, mais elle fait connaître également le monde culturel, scientifique et interagit avec nous. Cela souligne l'importance du rôle positif que joue la lecture dans la formation de la personnalité de l'apprenant. (Jean Pascal Simon & Francis Grossmann, 2004, p.88)

D'ailleurs, pour amener le lecteur à mobiliser utilement certains savoirs d'un texte, il est toujours possible d'attirer l'attention de l'apprenant avant (par des informations préalables), pendant (par des notes explicatives) ou après la lecture (par des questions et des propositions de recherche complémentaire). Tous les enseignants doivent se servir de tels outils, soit de façon informelle (en improvisant questions et apports d'informations, en cours d'activités, en fonction des besoins), soit de façon formelle (en utilisant les manuels et les fichiers). (Ibid., 1991, P.137)

### **Définitions de la lecture :**

On peut donc définir la lecture : lire est le processus par lequel un lecteur conserve et combine des informations trouvées successivement, brisant mentalement la linéarité du texte, comprendre ce qui était séparé.( Ibid., 1991,P.130)

Lire est aussi une opération mentale bien complexe qui consiste à comprendre de l'écrit. C'est un processus interactif qui lie texte et

lecteur. Face à un texte, il faut en construire le sens. Lire, c'est construire le sens du texte. (Gamal Elchahat, 2006, P.25)

La lecture peut être définie comme une activité psychosensorielle qui vise à donner un sens à des signes graphiques recueillis par la vision et qui implique à la fois des traitements perceptifs et cognitifs. Elle est aussi une situation particulière de communication où généralement l'émetteur est absent. (Ahmad Abdalkarim & autres : 2017, p.20)

La lecture est plus que l'identification des mots écrits, c'est aussi un processus complexe qui amène l'apprenant à réfléchir et à résoudre des problèmes de lecture. La lecture « est perçue comme un processus de langage qui fait appel à des stratégies de prédiction, de confirmation et d'intégration. Elle est également perçue comme un processus de communication, un processus actif et interactif. » (Giasson, 1995, p. 6)

La lecture est donc une compétence nécessaire pour apprendre, se détendre, mais aussi pour découvrir de nouveaux contenus, pour comprendre de nouveaux concepts, pour effectuer de différents travaux, pour étudier ses examens et pour réussir...etc.

### **Les différents types de la lecture :**

Le domaine de l'enseignement /apprentissage de la lecture comprend plusieurs sortes de lecture : la lecture à haute voix , la lecture silencieuse , la lecture créative , la lecture critique , la lecture sélective ou de repérage, et la lecture mentale .Certaines de ces sortes sont relatives au comportement des yeux ; quelques unes sont attachées à la compréhension de la phrase ; d'autres concernent l'imagination et la création ; d'autres aussi portent sur la construction d'une image mentale du texte ou la formation d'une vision globale permettant au lecteur de saisir les éléments essentiels dans le texte, de juger le matériel lu, formuler des hypothèses concernant ce matériel et par la suite de vérifier ces hypothèses. (Pierrette Proulx et autre, 2006, P.5)

En effet, Söû a distingué quelques types de la lecture, parmi lesquels, on peut citer :

1. La lecture mentale : elle s'intéresse à la compréhension du texte.

Elle requiert de l'effort; l'investissement mental est porté sur l'enchaînement des idées, la définition des concepts et la mise en relation d'informations données par le texte.

2. La lecture exploratoire : ici, l'oeil est en liberté dans le texte pour chercher une information, par exemple, on cherche un mot dans un dictionnaire, un numéro de téléphone dans un annuaire...etc.

3. La lecture linéaire : qui peut être parfois une lecture passe-temps, ou même de contenance. On entre dans un livre, on avance mot à mot, page à page...

4. La lecture créative : Le livre est alors une source, un support, un détonateur pour imaginer, créer. La lecture met en branle le processus d'association, de réactivation des souvenirs, d'altération des suppositions, allant jusqu'aux sens implicites du texte. Elle peut être ainsi une évasion de la réalité pour un monde imaginaire, idéal. (Söü, ph. 2001, p.p. 28-29)

Avec le développement d'études linguistiques et de didactiques, la lecture devient un processus mental et une activité qui comprend tous les types de pensée : l'évaluation, l'analyse, le jugement, le raisonnement et la résolution des problèmes. La lecture n'est plus seulement la prononciation correcte des signes écrits, mais elle est un acte de compréhension, d'interaction, de créativité et de critique. Apprendre à lire, c'est la première grande aventure intellectuelle qu'offre ainsi la rencontre de l'outil par où se théorise toute expérience humaine. Apprendre à lire rend autrement intelligent qui passe par la construction d'un autre outil de pensée, d'un autre mode de traitement de la réalité, qui oblige à l'exercice d'une autre raison. (Foucambert, Jean : 1996, site Internet)

La lecture exigée pour les cours dans les différents programmes d'études sera variée, tantôt sélective, en diagonale, critique, active ou analytique. Vous devez être en mesure de l'adapter selon vos besoins. Il existe plusieurs études qui ont adopté le développement de la lecture critique comme l'étude de Mohammed Abdelhamid Mohamed (2015) dans laquelle le chercheur a essayé de mesurer l'efficacité de l'enseignement réciproque sur le développement de

quelques compétences de la lecture critique auprès des étudiants de la section du français à la faculté de pédagogie. D'autre part, l'étude de Mona Bahi Eldine Mahmoud (2016) visait à développer les compétences de la lecture silencieuse et de la pensée critique chez les futurs enseignants du français à travers l'emploi d'un programme proposé basé sur quelques textes de la lecture authentique non littéraires.

### **Définition et composantes de la créativité**

La créativité est une thématique vive et un objet d'étude qui se situe à l'interface de plusieurs disciplines, telles que les sciences cognitives, la psychologie différentielle et les sciences de l'éducation, parmi d'autres. Les dimensions émotionnelles, cognitives, physiologiques et environnementales et leur impact sur les productions créatives doivent être désormais des objets d'étude bien documentés. (Isabelle Capron Puozzo : 2016 p.95)

Lubart a défini la créativité comme suit : « La créativité est la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste » (Lubart, 2003, p. 10)

Brown (2010, pp. 3-32) relève quatre composants essentiels de la créativité :

#### **1. le processus créatif :**

Il existe plusieurs composantes du processus créatif telles que l'identification du problème, l'encodage sélectif, la comparaison sélective, la combinaison sélective, la pensée divergente, l'autoévaluation et la flexibilité.

#### **2. le produit créatif ;**

À l'école, le produit d'un processus créatif peut être une composition, la résolution d'un problème, une pièce de théâtre, un exposé, etc.

#### **3. la personne créative ;**

Lubart a défini certaines caractéristiques de la personne créative : la persévérance, la tolérance à l'ambiguïté, l'ouverture aux nouvelles expériences, l'individualisme, la prise de risque, la motivation. (Lubart, 2003, p.33)



#### 4. la situation créative :

Dans la situation créative, il y a une tension productive entre contraintes et souplesse, un problème mal défini, une volonté de suspendre le jugement et de laisser le temps pour faire mûrir les idées. (Ilona Sigrist & autres, 2013, pp3-4)

#### **Définitions de la lecture créative :**

Brazelle (1972, p.192) a défini la lecture créative comme la reproduction du texte lu en l'ajoutant de la nouveauté, en l'analysant, en le changeant, en le réorganisant et d'aller au delà du sens du texte pour créer une nouvelle chose.

Chérif, de sa part, ajoute que la lecture créative est une opération par laquelle on peut lire un texte écrit en le jugeant, en l'analysant, en le critiquant, et en essayant de produire des idées variées. Ces idées se caractérisent par la fluidité, la flexibilité, l'originalité, et la sensibilité aux problèmes. (Chérif, 2002, p.p. 13-14).

Abd-Elazim (2008, p.114) indique que la lecture créative n'est pas un comportement purement créatif, mais elle est considérée comme une opération mentale créative qui est relative à un texte et un objectif désirable; c'est-à-dire que le lecteur créatif peut percevoir de nouvelles idées, et développer ses expériences antérieures afin de parvenir au niveau plus élevé de la pensée. Michael Labuda (2008) montre que la lecture créative est un comportement de réflexion créatif à travers le quel l'apprenant veut accéder aux résultats dans les meilleures conditions. (Michael Labuda, 2008, p.70)

**Après avoir défini la lecture créative, nous pouvons en conclure** que la lecture créative est l'un des types de lecture le plus compliqué et aussi le plus efficace à la vie des apprenants car à travers la quelle l'apprenant devient capable de mieux comprendre le texte, l'analyser et puis dégager ses sens implicites. L'apprenant est capable ainsi d'interpréter les événements ambigus, de proposer les différentes solutions au problème et de faire les liens possibles à son vécu.

## Les compétences de la lecture créative :

La présente recherche, puisqu'elle a pour but de développer les compétences de la lecture créative, elle a besoin, pour élaborer une liste des compétences de la lecture créative, de passer en revue les ouvrages et les études antérieures dont certains les ont traitées de façon générale sous forme des compétences principales relatives à la créativité et d'autres les ont indiquées de manière plus détaillées et bien liées aux activités de la lecture. Geneviève- Gaël & Monique Noël ont montré dans leur livre les habiletés du processus de la créativité qui sont de deux ordres :

### Les habiletés cognitives

- 1- la fluidité : c'est la capacité de produire une quantité d'idées
- 2- la flexibilité : c'est la capacité d'avoir non pas une vision linéaire d'un problème mais plutôt une vision multiple d'une résolution de problème.
- 3- l'originalité : est la capacité de se distancier par rapport à une norme
- 4- l'élaboration : est la capacité de produire des œuvres particulièrement inédites, nouvelles et personnelles.
- 5- Efficacité : est la capacité de convaincre les autres que ses idées ont du sens.

### Les habiletés affectives

- 1- Spontanéité : l'aptitude à assumer pleinement sa façon d'être.
- 2- Sens de l'humour : aptitude à ne pas prendre trop au sérieux ses échecs puisqu'il y en aura sûrement d'autres au cours de sa vie.
- 3- Ouverture à l'expérience : aptitude à vouloir expérimenter dans un autre champ d'intérêt que le sien.
- 4- Curiosité : aptitude à comprendre ce qui ne fonctionnent pas pour s'enrichir de nouvelles expériences et connaissances.
- 5- Capacité d'abstraction : aptitude à faire des transferts analogiques d'un domaine à un autre.
- 6- Imagination : aptitude à s'abandonner pour associer des éléments loufoques entre eux.
- 7- Intuition : aptitude à penser sans raison logique, sans argumentation rationnelle valable. (Geneviève- Gaël Vanasse & Monique Noël- Gaudreult, 2004, P.243)

En outre, les études antérieures ont également indiqué les compétences de la lecture créative parmi les quelles : L'étude de Samir younes (2002) a listé ces compétences : Prédire les événements à travers les informations présentées par l'histoire; créer des solutions diverses du problème de l'histoire; créer d'autres nouveaux titres; créer une fin de l'histoire; exprimer les informations dégagées à travers une nouvelle production (écrire une petite histoire); ajouter de nouvelles idées à l'histoire; reconnaître les éléments manquantes; poser des questions liées au texte; fonctionner les idées extraites du texte aux nouvelles situations. L'étude de Mena Mohssen (2015) a indiqué les compétences de la lecture créative : La fluidité, la flexibilité, l'originalité et la sensibilité aux problèmes, qui ont été développées par l'emploi des stratégies de régulation de l'apprentissage en langue française chez les étudiants de la faculté de pédagogie. L'étude de Rateb Qassem & Aroup khalef (2015) s'est limitée aussi aux compétences de la pensée créative : l'originalité, la fluidité, la flexibilité, l'élaboration ainsi que les indicateurs de comportement liés à chacun de ces compétences pour être développés par l'utilisation de la stratégie de résolution des problèmes chez les étudiants de septième année élémentaire en Jordanie.

Dans cette recherche, nous nous sommes limités aux quatre compétences principales précédentes, puisque la plupart des auteurs sont d'accord à leur sujet. Ces quatre compétences seront développées de façon fonctionnelle à travers le programme proposé. Elles comprennent des sous compétences qui doivent être développées chez les étudiants à travers les histoires électroniques que adopte le programme de cette recherche.

### **Comportements des lecteurs créatifs**

Le lecteur devient créatif lorsqu'il :

- Fait des liens avec son vécu. Cela permet de soutenir l'attention pendant la lecture et d'interagir avec le texte.
- Pose des questions et réfléchit. Cela permet de clarifier sa compréhension.

- Visualise. Cela permet de se faire des images des mots lus et de mieux comprendre.
- Fait des inférences. Cela permet d'utiliser l'information connue et de prévoir la suite, de porter un jugement ou de découvrir le sujet.
- Reconnaît un bris de compréhension. Cela permet de s'arrêter et de faire un retour afin de le corriger.
- Retrouve les idées importantes. Cela permet de faire ressortir l'essentiel du texte.
- Fait la synthèse des informations. Cela permet :
  - de combiner les informations contenues dans le texte avec ses connaissances personnelles afin d'interpréter le texte;
  - de modifier sa façon de percevoir le monde. (Reine d'Ontario, 2003, p.4.21)

D'ailleurs, le programme éducatif en Grande-Bretagne met fortement l'accent sur le processus créatif, valorisant quelques activités du lecteur telles que:

- se poser des défis personnels ;
- poser les bonnes questions ;
- établir des liens;
- faire des hypothèses;
- être ouvert à des idées nouvelles;
- réfléchir de manière critique. (Ilona Sigrist & autres, 2013, pp10-11)

Michael Labuda ajoute que le lecteur créatif est celui qui peut mettre toutes ses idées et tous ses sentiments en œuvre quand il lit un texte; Il est capable aussi de comprendre les sens implicites dans le texte et il peut faire des liens avec son entourage. Il est donc capable d'apprendre, lire, discuter, ressentir, critiquer, etc. (Michael Labuda, 2008, P.71, 139)

### **L'importance du développement de la lecture créative**

Il s'avère important, à ce sens, de traiter l'importance de la lecture créative dont cette recherche a pour objectif afin de montrer sa position ainsi que son rôle à former la personnalité de l'apprenant dans les divers aspects : éducatif, psychologique et social.

Ata Eladle (2002, p.63-64) montre que la lecture créative est importante aux trois niveaux :

- 1- Au niveau éducatif : la lecture créative aide l'apprenant à critiquer et à évaluer le texte lu; elle l'aide à indiquer les éléments manquants dans le texte pour ensuite les compléter; développer l'imagination chez eux; enrichir son bagage lexical et de trouver les déductions correctes qui l'aident à créer d'autres nouveaux.
- 2- 2- Au niveau psychologique : satisfaire les attitudes du lecteur créateur; exprimer librement ses points de vue d'avenir; s'adapter aux problèmes pour en chercher les solutions appropriées.
- 3- Au niveau social : l'apprenant acquiert la fluidité, la flexibilité, l'originalité qui l'aident à résoudre ses problèmes et de sa société; développer les expériences personnelles du lecteur; élaborer des liens nécessaire à sa vie personnelle et sociale.

Cartier et autres (2004, p.113) démontrent également que la lecture créative occupe une place importante, sinon prépondérante, dans toute la vie adulte. Ce type de lecture consiste en une lecture qui correspond au curriculum scolaire tout en rejoignant les besoins et les centres d'intérêt des apprenants. Les enseignants doivent donc choisir des livres et des sujets susceptibles de convaincre les apprenants qu'ils ont accès à des livres récents à la fois captivants, divertissants et en lien avec leur développement et leurs émotions, autrement dit des sujets qu'ils « peuvent et veulent lire".

De plus, Abdelrihim Elkordi (2011, P.119) indique que la lecture créative s'avère importante car elle aide l'apprenant à concevoir l'habileté de la création et à former la pensée critique. La créativité devient avec la pratique continue une habitude intellectuelle et comportementale dans tous les aspects de la vie. L'apprenant devient capable de lire la réalité culturelle, sociale et politique de manière polémique. Celui-ci acquiert progressivement de nouvelles expériences.

Plusieurs études confirment également l'importance de développer la lecture créative comme l'étude de Chihata Mahrous Taha (2004) qui a affirmé l'efficacité d'un programme basé sur les multimédias variés en vue de développer les compétences de la lecture créative et les tendances des élèves. L'étude de Fahd bn Abdelkarim Elbakr (2013) a fait une évaluation du niveau de la performance de la

lecture créative chez les étudiants de la première du cycle intermédiaire à Riyad. L'étude d' Adel Mounir Ismail (2015) a étudié l'efficacité de l'apprentissage mixte dans le développement des compétences de la lecture créative chez les apprenants non natifs de la langue arabe. L'étude d' Issam Mohammed Abdo (2015) a mis l'accent sur l'utilisation de la stratégie de l'enquête collectif pour développer les compétences de la lecture créative chez les étudiants de la première année secondaire. L'étude de Mohammed Iwiss Elkarni (2016) qui visait à mesurer l'efficacité de la stratégie de la lecture profonde proposée à la lueur de modèle de Person et Terny dans le développement de quelques compétences de la lecture créative chez les étudiants de la première année secondaire. L'étude de Waguih Elmoursi Ibrahim (2016) avait pour objectif de développer les compétences de la lecture créative chez les élèves de la première année préparatoire à travers l'emploi d'une stratégie d'enseignement basé sur la pensée latérale.

Après avoir défini puis analysé la lecture créative, nous avons pu constaté que la lecture créative peut être un des types d'activités principales du travail universitaire et sa réussite. Il est même essentiel de la pratiquer pour devenir créatifs. La lecture créative peut se faire n'importe où et n'importe quand, mais elle devient plus efficace dans un endroit calme et familier.

### **La deuxième partie**

#### **L'histoire électronique**

Tout au long de l'histoire du développement humain et social, l'histoire a servi comme un outil pour la transmission et le partage des connaissances et des valeurs parce que c'est une technique naturelle et pourtant puissante pour communiquer et échanger les connaissances et les expériences. Son application dans la salle de classe n'est également pas nouvelle ; et en ce qui concerne l'utilisation de l'histoire en classe, Behmer a déclaré, « l'histoire est un processus où les étudiants personnalisent ce qu'ils apprennent et ils construisent leur propre sens à partir des histoires qu'ils entendent et dire » (Najat et al.:2014, Pp.1:6)

Les histoires nous fascinent tous, petits et grands. Ils font partie du patrimoine littéraire de l'humanité. Ces histoires complètement imaginaires nous plongent avec délectation dans un autre monde. Leurs multiples dimensions leur confèrent un extraordinaire pouvoir didactique. En effet, ils favorisent l'apprentissage et la maîtrise de la langue, l'initiation à la lecture, l'éveil de la citoyenneté, le développement de l'imaginaire et la créativité, le développement de la fonction affective. Cependant, l'histoire est-elle ce support idéal sur lequel peuvent s'appuyer les enseignants pour transmettre les objectifs? (Esther Lemarié : 2012, P 82)

De sa part, Arouna y répond en signalant que les histoires ont une très grande valeur éducative et pourraient contribuer de façon significative à l'acquisition des compétences linguistiques plus complexes en vocabulaire, lecture, grammaire, conjugaison, et à une meilleure maîtrise des structures syntaxiques, etc. C'est pourquoi nous pensons que leur exploitation en didactique du français peut constituer à la fois une source de motivation et un capital culturel à promouvoir pour favoriser l'acquisition du français sous ses plusieurs formes. (Arouna Diabate: 2014, P.8)

### **Définition de l'histoire :**

L'histoire est l'élaboration de l'événement par le jugement du narrateur, en substance communicable et directement assimilable au jugement d'autrui. (Jeanne Demers et Lise Gauvin:1976, P.158)

Le Robert définit l'histoire comme « un récit d'évènements réels ou imaginaires». (Le Robert:1999, P.499)

L'histoire peut être présentée sous plusieurs formes. Citons par exemples l'histoire écrite, l'histoire auditive ou l'histoire combinant le texte, le son, l'image et parfois la musique, ce qu'on appelle l'histoire électronique qui va être traitée dans les pages suivantes.

### **L'histoire électronique**

Aujourd'hui, nous vivons de grands changements au niveau du rapport existant entre informatique, technologie et apprentissage des langues. L'ordinateur personnel de table, le téléphone portable, la tablette, l'Internet sont de nouveaux objets qui proviennent à présent

souvent de ressources numériques qui ont profondément changé la manière dont l'enseignant travaille à laquelle il doit s'adapter assez efficacement.

Les programmes éducatifs numériques contribuent à développer les capacités des étudiants en lecture, écriture ou en mathématiques. Ils les encouragent à apprendre efficacement et de manière remédiée et à s'exercer sur l'usage de certaines compétences. Ces programmes électroniques contiennent des exemples et des modèles pour entraîner les étudiants et aussi une rétroaction positive qui évalue la progression de l'étudiant. (AIASA :2010)

L'histoire électronique est l'une des modernes technologies que l'enseignant peut l'utiliser dans la classe comme un changement dans le domaine de l'éducation, surtout avec les apprenants qui vont concentrer leur attention sur les opérations de communication à travers les systèmes modernes tels que les logiciels de l'information fournie aux étudiants par les programmes d'ordinateur intégrés graphiquement avec de grandes couleurs, les mouvements et les effets acoustiques. (Lasica, J. :2002,p.23)

Ohlar a indiqué que les histoires électroniques jouent un rôle à aider l'enseignant qui l'utilise comme un moyen pour présenter les informations aux apprenants et pour découvrir de nouvelles idées. Ce qui aide à améliorer leur niveau dans l'aspect linguistique. (Ohlar: 2008, p.46)

Pierre Yve, de sa part, a signalé que l'histoire électronique est *narrativement* interactive en proposant la typologie suivante:

- *l'interactivité technique* désigne la possibilité d'agir sur le dispositif en tant qu'objet.
- *l'interactivité thématique* reprend les modifications liées au décorum et qui n'ont pas d'influence sur l'histoire, tels que les attributs physiques ou la couleur du décor ; ni sur la façon dont elle est racontée.
- *l'interactivité énonciative* reprend les actions sur la façon dont l'histoire est racontée – mais n'intervient pas au niveau de l'histoire en elle-même.



- *l'interactivité narrative* permet de s'engager au niveau de la structure narrative du déroulement de l'histoire. (Pierre-Yve:2013, p.3)

Ce qui a été confirmé par l'étude de Salma Iyd (2016) qui visait à développer les compétences auditives critiques en anglais à travers l'utilisation des histoires numériques auprès des étudiantes du cycle secondaire à Riyad. Les résultats obtenus ont démontré l'efficacité de l'utilisation des histoires numériques dans l'amélioration des compétences cibles; ainsi que l'étude de Alsharari Atif Fahad N. (2015) qui a mis l'accent sur l'effet des histoires numériques en anglais langue étrangère en vue de développer les compétences de la lecture chez les élèves la deuxième année préparatoire en Arabie Saoudite.

### **Définition de l'histoire électronique:**

Il existe de nombreuses définitions de l'histoire électronique. Elles se basent sur l'idée de l'intégration de l'histoire classique et les éléments technologiques comme le son, l'image, la musique...etc. de façon qu'elles présentent un sujet donné qu'on peut appliquer efficacement dans le processus éducatif.

On peut définir l'histoire comme: c'est une histoire courte présentée au biais des multimédias combinant l'image et le son. (Smeda, 2014, p.4)

Matthews- Denatale ont aussi défini l'histoire: c'est une expression moderne de l'art ancien du récit, qui set à transmettre la connaissance et à faire acquérir les valeurs, qui se présente sous formes différentes via l'ordinateur. (Matthews- Denatale, 2008, p.2)

Robin l'a définie: ce sont des histoires présentées sous forme électronique à l'aide de différents multimédias comme la vidéo utilisant le son ou les dessins animés ou fixes ou la narration audio. (Robin, 2011, p.12)

D'autre part, Yuksel décrit l'histoire numérique comme un processus créatif dans lequel une histoire traditionnelle est combinée à la technologie numérique personnel tel qu'un ordinateur, une caméra vidéo et un enregistreur de sons. (Yuksel, 2011: p.20)

De plus, Norman l'a indiquée comme la fusion entre la narration verbal d'un récit et les multimédias comme l'image, la musique en

utilisant les techniques modernes pour les partager sur le web.(Norman,2011,p.1)

De tout ce qui précède, la chercheuse peut dégager les points suivants:

1. les histoires électroniques sont basés sur le multimédia: le son, l'image, la musique, le texte et les dessins animés ou fixes.
2. les histoires électroniques se basent sur l'intégration du récit traditionnel et les différentes techniques modernes du e-learning.
3. les histoires électroniques sont présentées sous forme électronique à l'aide de l'ordinateur.

La chercheuse adopte, à la lueur des points précédents, la définition opérationnelle suivante :

L'histoire électronique, c'est le fait de raconter une histoire via l'ordinateur, fournie par ses caractéristiques électroniques telles que le son, l'image, la musique et même le texte afin de développer les compétences de la lecture créative.

### **Les types des histoires électroniques**

Il existe quelques types de l'histoire électronique qu'on peut citer ainsi:

**1- L'histoire éducative :** ce sont des histoires qui sont faites pour faire apprendre aux étudiants quelques concepts ou pour leur entraîner à pratiquer de certains comportements. Ils visent donc à faire acquérir aux étudiants la connaissance de divers domaines comme les mathématiques, les sciences, l'éducation ou les compétences langagières...etc. comme l'étude de Himdan Saïd Himdan (2013) qui avait pour objectif de mesurer l'efficacité d'un programme éducatif basé sur les histoires électroniques pour développer quelques compétences de l'écoute chez les élèves du cycle primaire.

### **2- L'histoire personnelle**

Elle raconte les histoires des individus. Ce type se caractérise par : les étudiants profitent des expériences des autres; celle-là contient aussi des événements importants de la vie de l'individu qui peut influencer positivement sur la vie des étudiants.

### 3- L'histoire historique

Cette histoire raconte des événements historiques et intéressants qui aident l'étudiant à comprendre les faits du passé.

### 4- L'histoire descriptive

Il s'agit d'un type d'histoire qui décrit des phénomènes, des sujets et des problèmes prenant en considération le temps, le lieu et le nœud.

(Robin, 2008), (Engle, 2011,8) (Houssine Abdelbasset, 2014)

(Jonassen & Hernandez-Serrano, 2002)

D'après Hotman et al., l'histoire électronique se classifie selon la méthode de préparation ainsi:

1- Histoires de photos : c'est la combinaison d'images fixes et de textes. C'est la meilleure façon de savoir les principes de base de la production vidéo. Les enseignants doivent savoir comment prendre des photos et comment faire une présentation "PowerPoint" dans lequel les photos seront réunies avec le texte. C'est facile de faire une histoire de photo.

2- Mots de vidéo: Ils sont un groupe de mots ou des phrases et des images pour réaliser un film ou une présentation courte et simple, l'enseignant peut prendre quelques photos et les mettre dans les classes, puis demander aux apprenants de faire correspondre les images avec les mots. Si les apprenants sont d'accord sur les meilleurs sujets, l'enseignant préparera une vidéo. Celle-ci peut être réalisée sous la forme d'un puzzle, quizz ou un dictionnaire qui peut être utile pour les apprenants.

3- Présentation : La présentation PowerPoint est le processus le plus commun dans la fabrication de l'histoire numérique. La présentation est une combinaison d'un texte et des images pour présenter un sujet. On peut résumer les idées les plus importantes et les présenter dans un certain ordre. Les Présentations groupent à la fois la langue et la multimédia. Les élèves doivent être en mesure de rechercher des informations nécessaires à leur présentation et de décider les faits importants et les pas importants.

4- □ Stage (staging) mise en scène: Il s'agit d'une sorte de présentation mais les enseignants ne sont pas axés sur des faits, mais

ils doivent trouver un moyen pour indiquer comment effectuer leurs sentiments, leurs actions, leurs incidents et leurs énonciations. Les élèves doivent présenter les choses qui sont familières. La performance est réalisée dans l'environnement dont ils savent très bien et où ils se sentent en sécurité.

5-Vidéo clips: nous mettons dans le vidéo clip des images, des mots, des conversations enregistrées ou des narrations et de la musique pour faire un complexe significatif qui contient tous les types des histoires électroniques mentionnées ci-dessus. Un vidéo clip parle d'un certain sujet qui est familier à l'auteur exprimant son point de vue personnel reflète ses sentiments et ses émotions. (Hotman et al.: 2010: 31- 32)

### **Les éléments de l'histoire électronique**

Il est judicieux qu'on cite ici les éléments sur lesquels l'histoire se construit de façon entièrement complémentaire. À travers les études antérieures et la documentation pédagogique : (Robin:2008, p.223), (Lambert:2007, p.20), (Miller:2009, p.67), (Porter, 2008 , 7 – 8), (Engle , 2011 , 4), (Baraam Omar,2016.pp.18-22), Nagwa Yahia, 2014), la chercheuse a dégagé les éléments de l'histoire électronique suivants :

#### **1. Le point de vue:**

C'est le point principal de l'histoire et la perspective de l'auteur. Il doit transmettre une idée, un besoin, une envie ou un problème autour desquels les événements se progressent. L'histoire doit présenter une seule idée pour ne pas distraire l'apprenant.

#### **2. Une question dramatique:**

Il s'agit d'une question que les apprenants vont répondre à la fin de l'histoire, et c'est important pour susciter la curiosité des étudiants et les impliquer dans l'histoire.

#### **3. L'intrigue dramatique**

Elle est une série d'événement qui impliquent les personnages dans des situations contradictoires du début jusqu'à la fin de l'histoire qui commence avec une introduction du sujet puis les événements se mêlent jusqu'au nœud dramatique qui attire graduellement l'attention des apprenants tout au long de l'histoire.

#### 4. L'aspect émotionnel

L'histoire électronique doit susciter chez les élèves de fortes émotions qui attirent l'attention des apprenant du début jusqu'à la fin de l'histoire. A-t-elle les rendre tristes, heureux, excités, etc.?

#### 5. Les personnages

Il doit y avoir des personnages qui sont familiers à l'apprenant afin qu'il puisse vivre l'histoire et même interagir avec ses personnages en s'engageant dans un dialogue comme s'il a été dans les mêmes circonstances. Les personnages doivent être caractérisés par les points suivants:

1. Il vaut mieux distinguer entre les personnages de l'histoire au niveau de leurs pages et leurs caractéristiques pour ne pas conduire au chevauchement.
2. Il ne faut pas augmenter énormément le nombre des personnages de l'histoire.
3. Les personnages doivent se compléter.

#### 6. L'intonation de la voix

C'est pour personnaliser l'histoire afin d'aider les apprenants à comprendre les événements et le contenu de l'histoire.

(Yamani Elsaid: 2010, p.164-167) voit qu'il y a plusieurs styles de la narration de l'histoire:

##### 1. Le style direct

Dans ce style, le narrateur raconte autour du personnage qu'il va ensuite présenter pour que ce personnage parle de soi-même en langue familière ou soutenue.

##### 2. le style indirect

C'est le narrateur qui raconte au nom des personnages. C'est lui qui nous transmet la parole des personnages par sa propre voix à travers l'emploi de diverses techniques.

##### 3. le style indirect libre

C'est le style le plus suivi dans la narration. Il s'agit d'un style qui repose sur l'intégration entre la voix du narrateur et celle du personnage. Ce qui a été adopté par l'étude d'Asmaa Elsayed & Shimaa Osama (2016) proposant de mesurer l'effet des styles de

narration des histoires numériques via la technique Podkasting afin de développer l'intelligence langagière et la capacité de l'imagination auprès des élèves handicapés visuellement du cycle primaire ainsi que l'étude de Mokhtar Abdelkhalek Abdallah (2016) qui visait à étudier l'efficacité de la stratégie de narration des histoires numériques coopératives pour développer les compétences de la compréhension orale et la motivation de l'apprentissage de la langue arabe chez les apprenants non natifs.

## 7. La musique

La musique qui accompagne l'histoire électronique résulte de combiner les sons et les rythmes de façon agréable pour donner de différentes mélodies. Dans les programmes du multimédia dont l'histoire fait partie, la musique se divise en:

1. la musique de fond

C'est une musique complémentaire que le spectateur ou l'auditeur ne ressentit pas

2. la musique d'une soundtrack

La musique de soundtrack enrichit le climat général pour s'interagir avec des stimuli visuels et auditifs. (Hanan Kamal; 2008, p.26)

De sa part, Samia Moustafa (2005, p.79) voit que l'on doit prendre en considération les points qui suivent :

1. la musique doit s'adapter aux situations ou aux événements de l'histoire;
2. la musique n'exerce aucune influence sur la qualité ou la clarté des voix des personnages;
3. Elle s'utilise au début ou à la fin de l'histoire.

## 8. Les effets sonores

Il s'agit d'une voix produite par l'histoire pour simuler un autre son produit dans la nature. Les effets sonores visent à persuader l'apprenant d'interagir avec un environnement alternatif.

Dans l'histoire électronique, les effets sonores s'utilisent pour des raisons diverses: - donner l'impression de l'endroit : effet sonore marque qu'on est dans un jardin.

- donner l'impression de temps: les battements d'une horloge marquent l'écoulement du temps

- donner l'impression psychologique: les voix qui marquent la joie ou la tristesse. (Hanan Kamal; 2008, p.97)

### **9. le coût économique adéquat à l'histoire électronique**

Il s'agit de l'emploi des images, des dessins, des effets sonores, des scènes ou des informations nécessaires seulement au contenu de l'histoire sans la surcharger par d'autres détails secondaires.

### **10. la rapidité des événements**

Cela veut dire que les événements de l'histoire se succèdent de manière graduelle selon le rythme rapide ou lent approprié à chaque scène de l'histoire.

### **10. la concision**

La bonne histoire électronique devient le plus courte possible pour clarifier un point de vue donné à travers l'usage du moindre nombre des mots durant la lecture de l'histoire.

### **11. La participation de l'apprenant**

Il est indispensable que l'apprenant profite de l'histoire électronique et même participe aux activités relatives à l'histoire.

### **12. Le professionnalisme**

L'histoire électronique doit utiliser le multimédia de façon technique et professionnelle qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information (texte, son, image, musique).

Nous avons pu constater que l'histoire électronique efficace se construit à partir des éléments essentiels qui dépeutent par le point de vue, la question dramatique, l'intrigue, passant ensuite par l'aspect émotionnel, les personnages, l'intonation, la musique, les effets sonores, le coût économique et qui se termine par la concision et la participation de l'apprenant.

### **L'importance de l'histoire électronique**

De nos jours, l'exploitation du multimédia devient de plus en plus une nécessité inévitable d'être prise en considération. Le multimédia est considéré comme un support pédagogique qui peut faciliter l'apprentissage et l'enseignement et même développer les compétences de la langue étrangère chez les apprenants dans la salle

de classe. L'histoire électronique fait fonction d'auxiliaire d'enseignement dans le contexte éducatif. L'histoire électronique joue un rôle important dans l'enseignement pour les raisons suivantes :

1. L'enseignement au biais de l'histoire électronique aide à développer la capacité de l'apprenant à interpréter au delà des événements de l'histoire.
2. Elle contribue au développement cognitif et social des apprenants à travers la participation aux expériences présentées par l'histoire électronique.
3. Mener l'apprenant à développer et à enrichir son bagage lexical.
4. rendre le contenu éducatif plus riche.
5. Exploiter l'histoire électronique aide à attirer l'attention et à augmenter la motivation des apprenants et par conséquent diriger leurs attitudes vers l'apprentissage.
6. Inciter les apprenants à faire appel à leur créativité et à leur l'imagination.
7. L'histoire électronique donne sens au processus de l'apprentissage à travers l'emploi des compétences orales, visuels ou cinétiques.
8. Soutenir le développement de la pensée critique chez les apprenants.
9. Prendre en considération les différences individuelles existant entre les apprenants en apprenant selon leur propre rythme dans l'apprentissage.
10. L'histoire électronique facilite le développement des compétences orales chez les apprenants.
11. L'usage de l'histoire électronique crée une atmosphère positive et favorable à l'apprentissage.
12. Former des attitudes positives envers l'apprentissage via les supports technologiques: les supports audio, visuel ou audiovisuel.
13. Donner aux apprenants des informations culturelles.
14. Répondre aux besoins psychiques des apprenants et les satisfaire.
15. L'histoire électronique est un outil important à exploiter ses sens implicites.



16. Contribuer à bien mémoriser les nouvelles informations présentées par l'histoire.
17. Elle joue un rôle à explorer les expériences des autres et les lier au vécu des apprenants.
18. Développer les compétences de la communication auditive et visuelle.
19. Contribuer à exploiter le français en dehors de la salle.
20. Développer les compétences de leur vie quotidienne comme la recherche, l'écriture, l'organisation, la compétence technologique et les compétences personnelles. (Porter, 2004), (Candrea, 2011) (Engle, 2011, 1), (Gil, F., 2005, p.17-18), (Smeda, 2014), (Sanz, A.2015) (أبو مغنم : ٢٠١٣)

Hall, selon lui, montre que l'histoire électronique peut contribuer à réaliser des effets positifs dans la classe scolaire comme le développement de la créativité et de l'innovation, l'encouragement de la communication et de la coopération, la pratique des compétences de la pensée critique, l'entraînement à la résolution de problèmes et la prise de décision et l'existence de l'apprentissage visuel et auditif efficace. (Hall:2011, p. 99)

En outre, Frazel résume les avantages des histoires électroniques dans les points suivants :

- Motiver les apprenants à apprendre le contenu des programmes d'étude.
- Répondre aux besoins de divers groupes d'apprenants en tenant compte des différences individuelles.
- Soutenir l'apprentissage coopératif dans le programme scolaire.
- Tendre l'histoire électronique à travers de nouvelles technologies variées qui attirent l'attention des apprenants.
- Contribuer à rendre parfois l'apprentissage de l'histoire électronique individualisé au sein de l'activité collective de la classe. (Frazel, 2010,p. 10). Ce qui a été confirmé par l'étude de Mahmoud Hilal Abdelbasset (2013) où le chercheur a fait une étude sur les histoires électroniques en vue de développer les compétences de l'écoute active et son effet sur la motivation de l'apprentissage chez les élèves ayant des difficultés au cycle primaire. Les résultats obtenus ont démontré l'efficacité de l'utilisation des histoires

électroniques dans le développement des compétences visées et l'amélioration de la motivation des élèves.

De plus, les usages éducatifs de l'histoire numérique permettent aux apprenants d'exploiter le don de leur propre voix et l'expression de leurs idées personnelles pour faciliter leur compréhension. L'utilisation de leur propre voix unique donne aux élèves l'occasion d'un apprentissage personnel et significatif. (Lambert: 2003, P.22)

Nous ajouterons également que l'investissement de l'histoire électronique dans l'apprentissage et l'enseignement de la langue étrangère peut contribuer énormément à faciliter d'une part la tâche de l'enseignant et à accorder d'autre part aux apprenants un environnement électronique interactif qui favorise au maximum l'apprentissage actif des apprenants en faisant appel à leur innovation, à leur créativité et à leur imagination. En plus, les histoires électroniques contiennent plusieurs valeurs éducatives comme les valeurs morales: la justice, la vérité, le droit; les valeurs sociales: l'écoute, la coopération, la participation; les valeurs économiques: le respect de temps, l'épargne ainsi que les valeurs politiques et les valeurs esthétiques... etc.

Plusieurs études ont affirmé ainsi l'importance des histoires électroniques comme :

- l'étude de Nermine Mohammed Sabri (2010) qui visait à développer les compétences de la compréhension écrite et les valeurs morales chez les élèves du cycle préparatoire à travers l'utilisation d'un programme proposé en français basé sur l'approche historique.
- L'étude de Mahmoud Ezz Alarab (2015) qui a étudié l'effet de l'utilisation des histoires numériques sur le développement des compétences de la compréhension orale en français chez les élèves du cycle primaire aux écoles des langues;
- l'étude de Nivine Ahmed Khalil (2016) qui visait à mesurer l'effet d'une unité proposée basée sur les histoires électroniques en vue de développer quelques concepts scientifiques chez les enfants de la crèche;
- L'étude de Widad Bent Abdelrahman & Rim Ibrahim (2016) où les chercheuses ont effectué une étude sur l'efficacité de l'emploi des histoires éducatives électroniques sur l'amélioration de l'apprentissage des règles de dictée chez les étudiantes ayant des difficultés;

## Les étapes de l'élaboration de l'histoire électronique

L'entreprise d'ADOBE a indiqué sept étapes pour élaborer une histoire numérique:

- Rédaction du scénario
- Planifier le projet de l'histoire électronique
- Rassembler et préparer les multimédias électroniques nécessaires à l'histoire et ensuite les regrouper dans un ensemble cohérent.
- Enregistrer la bande son
- Produire les sources des multimédias électroniques.
- Mettre les touches finales de l'histoire.
- Présenter l'histoire aux autres. (Adobe. S.I., 2015, p.5:11)

Smeda (2014, p.11) a ajouté, de son côté, six étapes pour faire une histoire électronique :

- Rédaction de Story-board
- Rassembler les images et les sons
- Produire l'histoire électronique
- Les modifications finales
- Présenter et évaluer l'histoire.

La production et le développement des histoires numériques nécessite, selon Porter, quatre phases principales: la pré production, la production, la post-production et la distribution dont chacun contient d'autres démarches illustrées dans le tableau suivant:

La phase	Démarches
Pré production	Ecriture d'un script narratif
	Planification du projet
	Organisation des fichiers du projet
Production	Réalisation de la voix-off
	Réunion et préparation des ressources du média
Post-production	Intégration de tout cela
Distribution	Acclamation, acclamation

**Tableau (1)**

Phases de production de l'histoire électronique (Porter:2005, p.39)

Dans le cadre des points précédents, la chercheuse ajoute que l'histoire électronique doit prendre en considération d'autres éléments essentiels pour la produire:

- Identifier les objectifs généraux et spécifiques de l'histoire électronique
- Indiquer les personnages principaux et secondaires
- Annoncer les événements étant de trois ordres: la situation initiale, l'intrigue et la situation finale de l'histoire électronique.
- Illustrer les sens implicites dans l'histoire
- Situer l'histoire dans le temps et le lieu

Notons toutefois que l'élaboration d'une histoire électronique exige donc l'emploi de toutes ces étapes dans le cadre de la complémentarité pour produire des histoires électroniques de bonne qualité et d'efficacité suffisante pour réussir le processus de l'apprentissage et de l'enseignement des compétences du français et notamment de la lecture créative.

### Étude expérimentale

Étant donné que cette étude vise à vérifier l'efficacité d'un programme proposé basé sur les histoires électroniques en vue de développer les compétences de la lecture créative auprès des étudiants de la faculté de pédagogie, département du français. Dans cette optique, la chercheuse a élaboré les outils suivants:

- 1- Un questionnaire des compétences de la lecture créative**
- 2- Un test pour mesurer les compétences de la lecture créative**
- 3- Un programme expérimental basé sur les histoires électroniques.**

Avant de traiter en détail les outils, nous commençons par l'échantillon:

#### **1- Le choix de l'échantillon**

Le public visé dans cette recherche est les étudiants de la troisième année de la faculté de pédagogie du département du français. L'échantillon se compose de 30 étudiants. Nous avons eu recours à un seul groupe expérimental. La chercheuse a choisi cet échantillon parce que les étudiants ont déjà acquis les premières connaissances de la lecture lors de leurs deux premières années qui peuvent les aider à poursuivre le programme proposé et qui deviennent une base pour développer la lecture créative.

## 2- Les outils de la recherche

### 1- Le questionnaire des compétences de la lecture créative

Ce questionnaire vise à identifier les compétences de la lecture créative les plus importantes aux étudiants du département du français de la faculté de pédagogie pour les traiter à la lueur d'un programme proposé basé sur les histoires électroniques.

- Le questionnaire contient quatre compétences principales dont chacune comprend d'autres sous compétences.
- Devant chaque compétence se trouve le degré d'importance: (Très important, Important, Peu important)
- Après avoir élaboré le questionnaire des compétences de la lecture créative, la chercheuse l'a présenté au jury, le questionnaire dans sa forme finale contient quatre compétences principales : La fluidité, la flexibilité, l'originalité et l'élaboration. Chaque compétence principale comprend d'autres sous compétences. (Annexe 2)

## 2. Le pré / post test de la lecture créative :

### 2.1. Objectif du pré/post test

Indiquer à quel point les compétences de la lecture créative ont été développées chez les étudiants de la troisième année de département du français et chercher ensuite l'efficacité du programme proposé basé sur les histoires électroniques.

### 2.2.2. Description du pré/post test:

Notre test se compose de trois pages, il contient trois histoires dont chacune est suivie des questions. Les questions sont variées, il y a des items dont les réponses sont courtes et d'autres dont les réponses sont longues d'après la nature de la compétence de la lecture créative.

Après avoir appliqué le pré-test, les résultats montrent la faiblesse du niveau des étudiants de la troisième année du département du français aux compétences de la lecture créative.

Nous avons calculé la durée, la fidélité et la validité du test à travers un échantillon pilote, composé de 30 étudiants, inscrits à la

troisième année, département du français, à la faculté de pédagogie, université de Béni-Suef.

### 1- la durée du test

Temps moyen =

temps mis par le premier étudiant + temps mis par le dernier étudiant

2

$$\text{Temps moyen} = \frac{25+115}{2} = 70 \text{ mns}$$

Ce test dure une heure dix.

### 2.2.3. Fidélité du test:

Pour calculer la fidélité de notre test, nous avons réappliqué le test, dans une période de 15 jours sur le même groupe (les étudiants de la troisième année du département du français); nous avons comparé les résultats dans les deux applications. L'indice de fidélité est de (0,87). D'après ce résultat, le test est fidèle. Pour calculer la fidélité du teste, Nous avons utilisé la formule suivante:

$$NTA1A2 - (TA1 \times TA2)$$

$$R = \underline{\hspace{10em}}$$

$$\sqrt{(NTA12 - (TA1)2) - (NTA22 - (TA2)2)}$$

### 2.2.4. Validité du test:

Nous avons calculé la validité du test à partir de sa fidélité en suivant cette formule :

La validité =  $\sqrt{\text{fidélité}}$

$$V = \sqrt{F}$$

$$V = \sqrt{0.87}$$

$$V = 0.93$$

Par suite, nous constatons que notre test est valide.

## Tableau N° (2) Critères de notation du test de la lecture créative

N°de la question	La compétence	Les points
1	1) Prédire un grand nombre d'idées contenues dans l'histoire d'après la lecture de son titre	2
5, 11	2) Proposer de nouveaux titres.	4
2,12	3) Déduire les sens implicites existant entre les lignes.	4
3	4) Citer toutes les caractéristiques d'un personnage ou d'un objet afin d'exprimer son opinion.	2
14	5) Déterminer les causes variées d'un problème exposé dans l'histoire .	2
9	6) Proposer des solutions créatives au problème exposé dans l'histoire .	2
4	7) Fonctionner les nouvelles informations tirées de l'histoire aux situations créatives.	2
13	8) Imaginer des débuts inattendus de l'histoire lue.	2
10	9) Proposer des fins inattendues de l'histoire lue.	2
6	10) Transformer les idées de l'histoire en une production créative (télégramme, slogan ou proverbe)	2
8	11) Ajouter de nouvelles actions à l'histoire .	2
7	12) Imaginer lui-même comme s'il est un personnage dans l'histoire .	2

Selon le tableau précédent, le test contient 15 questions dont la note totale est 30 points.

### 3. Le programme proposé

#### 3.1. Objectifs du programme:

- Le programme proposé vise à faire acquérir aux étudiants de la troisième année du département du français les compétences de la lecture créative:

##### 1- La fluidité:

- Prédire un grand nombre d'idées contenues dans l'histoire d'après la lecture de son titre.
- Proposer de nouveaux titres à l'histoire.
- Déduire les sens implicites existant entre les lignes.
- Citer toutes les caractéristiques d'un personnage ou d'un objet afin d'exprimer son opinion

## 2- la flexibilité.

- Déterminer les causes variées d'un problème exposé dans l'histoire.
- Proposer des solutions créatives au problème exposé dans l'histoire.
- Fonctionner les nouvelles informations tirées de l'histoire aux situations créatives

## 3- l'originalité

- Imaginer des débuts inattendus de l'histoire lue.
- Proposer des fins inattendues de l'histoire lue.
- Transformer les idées de l'histoire en une production créative (télégramme, slogan ou proverbe)

## 4- Élaboration

- Ajouter de nouvelles actions à l'histoire
- Imaginer lui-même comme s'il est un personnage dans l'histoire.

### 3.2 Les critères du choix du matériel

La chercheuse a choisi les histoires électroniques qui doivent être variées et adéquates au niveau des étudiants qui apprennent le français comme deuxième langue étrangère. On essaie de respecter le plus possible la nouveauté de la production de ces histoires pour qu'ils soient plus attirantes.

### 3.3 L'évaluation

L'évaluation des apprenants s'est faite selon deux processus différents :

a – L'un formatif : durant les activités, la chercheuse intervient en passant entre les apprenants et signale les dysfonctionnements, l'emploi incorrect, etc.

b – L'autre sommatif : à partir des activités à résoudre après les cours.



## **Durée du programme**

Pour notre expérience, on a choisi un itinéraire de 12 séances, de 2 fois par semaine (6 heures hebdomadaires) pour une durée d'un mois et demie.

## **La présentation du programme au jury**

Après l'élaboration de notre programme, nous l'avons présenté à un jury de spécialistes dans le domaine de la didactique du FLE afin d'indiquer la convenance des séances avec les compétences mesurées et pour vérifier à quel degré le programme proposé est adéquat au niveau des étudiants de la troisième année. (Annexe 3)

## **Application du programme**

L'expérimentation s'est prolongée durant le premier semestre de l'année universitaire 2016/2017. En vue de contrôler le travail, la chercheuse a appliqué elle-même le programme parce qu'il n'a eu personne pour l'enseigner ainsi que l'expérience de la chercheuse de travailler sur l'ordinateur. L'expérience s'est déroulée depuis le 18 septembre 2016 jusqu'à 30 octobre 2016 à raison de deux séances par semaine dont le cours dure deux heures.

## **Déroulement et organisation de la séance**

- Le programme proposé est constitué de 4 histoires électroniques
- Chaque histoire comprend deux séances : chaque séance suit trois étapes.
- La chercheuse adopte la démarche qui correspond aux étapes de l'enseignement de la lecture (La pré-lecture, la lecture, la post-lecture)

## **La première étape : la pré-lecture**

**Mise en situation:** cette première étape amène les étudiants à anticiper le contenu de l'histoire électronique, à formuler des hypothèses en s'appuyant à la fois sur les connaissances antérieures et les indices contextuelles. Les étudiants doivent donc participer activement et partager avec le groupe.

## **La deuxième étape: La lecture**

Cela se fait selon deux démarches:

**Lire et comprendre:** Elle consiste à dévoiler l'histoire électronique. L'étudiant cherche à enrichir ou nuancer sa compréhension. Il intègre les nouvelles informations à ses connaissances antérieures, il

confirme ou complète ses connaissances, ce qui lui permet de comprendre les sens implicites dans l'histoire électronique.

**Réfléchir:** Il s'agit d'approfondir la compréhension de l'histoire et d'adopter une attitude créative face à sa propre lecture. À cette étape, les étudiants sont invités à distinguer, à classer, à analyser, à comparer et à faire une interprétation plus personnelle des événements présentés dans l'histoire. Ils sont aussi invités à résoudre des problèmes de manière nouvelle et originale et même à produire de nouveaux événements liés au début ou à la fin de l'histoire électronique.

### **La troisième étape: la post-lecture :**

**Produire et Réinvestir:** À cette étape, la compréhension des événements de l'histoire n'est pas le point d'arrivée mais le point de départ d'une étape de réflexion et d'approfondissement et de réinvestissement. L'étudiant réagit à l'histoire parfois par écrit : exprimer ses émotions, son point de vue, sa critique, justifier ses choix et ses rejets et inventer d'autres événements. Autrement dit les étudiants sont invités à faire un retour sur l'intention de lecture, au moyen d'une mise en commun d'idées, d'interprétation, de réflexion et d'originalité.

### **Les principes que nous avons adoptés lors de l'application du programme:**

- Les étudiants doivent avoir une idée claire des buts de la séance.
- Les activités doivent être ordonnées, hiérarchisées et variées (individuel, collectif ou en groupe de deux) pour permettre aux étudiants d'apprendre progressivement les compétences précisées.
- Fournir aux étudiants des aides et des outils pour faciliter l'apprentissage.
- La concentration sur une seule compétence dans chaque séance pour permettre aux apprenants de les appliquer à travers de divers exercices.
- L'appui sur les acquis des étudiants pour construire d'autres nouveaux.
- Les exercices doivent être précis, concis, simples et claires afin que tous les étudiants les comprennent.

- Les activités accompagnées doivent être propices au temps du cours et au niveau des étudiants.
- L'évaluation formative: La chercheuse corrige les travaux des étudiants pendant ou après la lecture des histoires électroniques.
- Le guidage de l'apprentissage. Le travail de l'apprenant est guidé tout au long du programme par les consignes formulées avec clarté
- La variété des thèmes des histoires (éducatif, sociale, divertissant, imaginaire) pour permettre d'aborder des situations différentes
- L'enseignement engage les étudiants dans des activités avant, pendant et après la lecture des histoires électroniques.
- L'animation par l'enseignant des discussions au cours desquelles les étudiants répondent aux questions qui les amènent à mobiliser tous les processus intellectuels.

## Deuxième Partie

### 2. L'analyse des résultats :

#### **La première hypothèse de la recherche:**

**Il existe des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré/post test de lecture créative au niveau de 0.01 en faveur du post test.**

Pour tester la validité de cette hypothèse de la présente recherche, la chercheuse a appliqué le T. test pour comparer entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré/post test de la lecture créative en faveur du post test. Cela est évident d'après le tableau suivant:

**Tableau (3)**  
**Résultat relatif à la première hypothèse**

N	A	M	ME	E.T	NS	V.T
30	Pré test	6.0000	18.23333	1.80038	0.01	30.381
	Post test	24.2333		2.62197		

A : Application  
N : Nombre des étudiants  
M : Moyennes des notes  
ME: Moyenne d'écart des notes  
E.T: Ecart type  
NS: Niveau de signification  
V.T: valeur calculée de T

### **Commentaire du tableau**

En examinant le tableau (3), nous avons trouvé une différence significative entre les moyennes des notes des étudiants du département du français au pré/post test, en ce qui concerne la lecture créative en faveur du post test au niveau de 0.01. Les moyennes des notes des étudiants au pré-test sont (6.0000), alors que les moyennes des notes des étudiants au post test sont (24.2333). La valeur de (T) est (30.381) au niveau de signification de 0.01. De ce qui précède, il nous paraît que la première hypothèse de la recherche est réalisée au niveau de 0.01.

À partir du tableau (3), nous avons trouvé que :

1. Les notes des étudiants du département du français au pré test de la compétence de la lecture créative sont rangées entre 2 et 9. Cela clarifie la faiblesse de l'échantillon de la recherche dans la compétence de la lecture créative.

2. Les notes des étudiants du département du français au post test de la compétence de la lecture créative sont rangées entre 18 et 30.

Cela clarifie ainsi l'influence élevée du programme proposé sur le développement des compétences de la lecture créative chez les étudiants du département du français.

Les résultats exposés dans le tableau (3) confirment la première hypothèse de la recherche : Il existe des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré/post test de la lecture créative au niveau de 0.01 en faveur du post test.

### 3. Deuxième hypothèse de la recherche

L'efficacité du programme proposé est plus grand que le Un correct (tel que mesuré par Elkassp modifié de Black) dans le développement de la lecture créative. Pour savoir la valeur de l'influence, nous avons utilisé la formule suivante :

#### Taux d' Elkasseb modifié de Black

Taux de Elkasseb de Black	MP - MR	+	MP - MR
	T- MR		T

MP : moyenne du post test

MR : moyenne du pré test

T : total des notes du test

Tableau (4)

#### Taux d' Elkasseb du test de la lecture créative

Compétence	A	M	T	TK	S
Note totale	Pré test	6.0000	30	1.3675	Efficace
	Post test	24.23333			

A : application

M : moyenne des notes des étudiants

T : totale des notes

TK : taux d'Elkasseb de Black

S : signification

#### Commentaire du tableau

En étudiant le résultat indiqué sur le tableau (4), nous avons trouvé que le

Le taux d'Elkasseb de la note totale du test est 1.3675 et cela prouve l'efficacité du programme proposé.

Ainsi le programme proposé basé sur les histoires électroniques est efficace dans le développement des compétences de la lecture créative où le taux d'Elkasseb du test est plus grand que l'un correct.

### 3. La discussion des résultats :

Il nous semble que la vérification de nos hypothèses est due au programme proposé basé sur les histoires électroniques pour les raisons suivantes :

1. Les histoires électroniques favorisent la mise en relation de l'apprenant avec l'authenticité de la langue française.
2. Le e-learning permet de mettre l'apprenant en situation d'individualisation et de personnalisation motivante.
3. La variété des outils multimédias comme le son, le texte, l'image et la musique aide à assurer la motivation des apprenants.
4. La prise en compte des besoins des apprenants en ce qui concerne les compétences de la lecture créative à travers l'étude pilote que la chercheuse a faite pour découvrir les points faibles chez eux.
5. La mobilisation des connaissances antérieures auxquelles les étudiants ont recours pour mettre des hypothèses sur ce qu'ils ont lu. Cela aide à découvrir les documents et mettre en valeur la libre créativité de l'étudiant.
6. Les étudiants ont montré un intérêt envers le programme proposé et les activités employées, mais il y avait quand même des activités dont les étudiants avaient le désir de continuer ou de répéter une autre fois, citons par exemple : les questions du choix multiples où ils sont invités à choisir parmi plusieurs possibilités.
7. La convenance des activités, déjà préparées par la chercheuse, aux objectifs du programme. La variété des activités joue même un rôle important à garder la motivation des étudiants.
8. Le recours aux autres compétences de la langue : expression écrite et expression orale, pendant l'application du programme proposé, cela aide à enrichir l'environnement d'apprentissage dans lequel l'étudiant apprend.
9. Allouer une période de temps suffisante pour l'accomplissement de l'activité.
10. La rétroaction à laquelle la chercheuse a eu recours, aide à améliorer le niveau des étudiants dans les compétences de la

lecture créative. Après avoir corrigé les copies des étudiants, la chercheuse remet ces copies à la disposition des étudiants.

11. L'environnement éducatif que les histoires électroniques présentent durant l'expérience se caractérise par la vivacité.
12. Pour comprendre le contenu des histoires électroniques, il nous faut mettre en place des stratégies de compréhension variées.
13. L'emploi des stratégies de lecture différentes rend l'étudiant capable de réinvestir ce qu'il a appris pour générer et créer d'autres idées nouvelles.
14. L'emploi des histoires électroniques favorise l'autonomie de l'apprenant: chaque étudiant a la possibilité de suivre les cours à son propre rythme et de manière énorme indépendante.
15. Le choix du matériel du programme a été approprié le plus possible aux étudiants : choisir des thèmes que les étudiants connaissent, utiliser des contenus variées dont la langue est simple et facile à saisir, en les associant à la réalité.
16. Les outils d'aide fournis par le programme (Explication des mots et des expressions difficiles, règles grammaticales, site Internet, transcription du document sonore ...etc.) ont joué un rôle primordial à rendre l'étudiant capable de comprendre de qui ou de quoi en parle, de tirer des informations ponctuelles, mais aussi de retrouver les enchaînements de l'écrit (causalité, conséquence...etc.)
17. Le processus d'évaluation continue tout au long de l'application du programme ( évaluation formatif et sommatif ) donne une image claire de leur niveau, leur progrès et leurs points en difficulté pour y remédier, ce qui incite les étudiants à poursuivre leur apprentissage.
18. La possibilité d'accéder facilement à des sources d'informations complémentaires a enrichi la compréhension des étudiants.

### **Recommandations de la recherche :**

À la lueur des résultats obtenus par notre étude, on pourrait recommander de:

- Utiliser de nouvelles approches d'enseignement modernes qui garantissent l'activité de l'apprenant.
- Exploiter l'histoire électronique comme support pédagogique dans les autres compétences de langue.
- Favoriser le climat vivant qui réalise un apprentissage stratégique flexible et créatif.
- Promouvoir les compétences de la lecture créative aux différents cycles éducatifs généralement et au niveau universitaire en particulier.
- S'intéresser à enseigner au biais de l'histoire électronique dans tous les cycles d'éducation.
- Profiter de fonctionner des supports multimédias dans l'enseignement du FLE.
- Intégrer les histoires électroniques dans les méthodes d'enseignement du FLE.
- Orienter les enseignants à suivre les critères nécessaires du choix de leur matériel en fonction des objectifs et du niveau des étudiants.
- Profiter des documents authentiques dans l'enseignement des langues.
- Pour bien acquérir les compétences de la lecture créative, les apprenants doivent pratiquer chaque compétence et effectuer plusieurs activités sur chaque compétence sous la supervision de l'enseignant.
- Augmenter le nombre de cours consacrés à la créativité dès l'entrée des étudiants à l'université.
- Réviser les méthodes d'enseignement et d'évaluation suivies aux facultés de pédagogie.
- Prendre en considération l'apprentissage électronique et son influence sur la formation initiale et continue des futurs enseignants de la langue française.



## Suggestions

À partir des résultats obtenus par notre étude, la chercheuse propose d'autres sujets de travail en langue française :

1. Effectuer des recherches basées sur l'histoire électronique en vue de développer les autres compétences dans les autres cycles éducatifs.
2. Proposer d'autres stratégies d'enseignement dans le but de développer les compétences de la lecture créative.
3. Élaborer des recherches basées sur le e-learning dans l'enseignement des langues auprès des professeurs du français.
4. Reformuler des unités proposées au cycle secondaire basées sur l'histoire électronique.
5. Élaborer des programmes basés sur l'histoire électronique pour développer les compétences sociales et les valeurs morales auprès des élèves des cycles primaire et préparatoire.

## Les références

### Références en français

1. **Adel Tawfiq Ebrahim (2004)**. L'effet d'utiliser l'approche systémique dans l'enseignement de la lecture sur le développement des compétences de la communication écrite chez les étudiants de 1ère année section de français à la faculté de pédagogie de Sohag. Recherche présentée à la 4ème conférence arabe : L'approche systémique dans l'enseignement et l'apprentissage, 3-4 avril, pp 502-537.
2. **Asmaa Salah Abdel Ghany (2006)**. Efficacité de quelques stratégies d'apprentissage sur le développement de la compréhension écrite chez les étudiants de la faculté de pédagogie section de français, thèse de magistère non publiée, faculté de Pédagogie, Université de Héliouân.
3. **Aude MEIER & Alexandre Pittet: 2010:** " L'utilisation du multimédia dans l'enseignement des langues étrangères: exemples de l'anglais et de l'italien" thèse de magistère, revue de HEP, Lausanne. [www.hepl.ch](http://www.hepl.ch)
4. **Bruno Devauchelle, 1999:**"Multimédiatiser l'Ecole? Enseignement et formation à l'heure numérique" Hachette Education, Paris.
5. **Chérif, A. (2002):** "Modèle proposé pour le développement des compétences de la lecture créative en français langue étrangère chez l'étudiant-maître", thèse de doctorat, non publiée, faculté de jeunes filles, université d'Ain Chams.
6. **Claudette, Cornaire. (1998):** "La compréhension orale", Didactique des langues étrangères, Clé international, Paris.
7. **Delefosse, J.M.O. (2002)**. Dossier "apprendre à lire". Journal des professionnels de l'Enfance, No.19, P.20
8. **Gamal El- Chahat (2000)**. Efficacité du programme proposé pour le développement des compétences de lecture d'étude chez les étudiants des départements de Français des facultés de pédagogies, thèse de doctorat non publiée, faculté de pédagogie, université de Mansoura.
9. **Mahmoud Ezz- El- Arab. (2003)**. Utilisation des stratégies métacognitives pour le développement des compétences de la lecture critique en français chez les étudiants des facultés de pédagogie (étude expérimentale), , thèse de magistère non publiée, faculté de pédagogie Damiette, université de Mansoura.
10. **Mona BahieEldine (2008)**. Efficacité d'un programme proposé en vue de développer les compétences de la lecture silencieuse et de la pensée critique chez les enseignants de Français, thèse de magistère non publiée, faculté de Jeunes Filles, Université d'Ain Chams.

11. **Nermine Sabri (2009)**. Efficacité d'un programme proposé à la lueur de l'approché des histoires sur le développement de quelques compétences de la compréhension lectorale en langue française et de valeurs morales chez les élèves du cycle préparatoire, thèse de doctorat non publiée, faculté de Jeunes Filles, université d'Ain Chams.
12. **Pierrette Proulx et autre (2006)**: Strategies de lecture, deuxième et troisième cycles primaire : Sous- Comité français Montérégie, Juin 2006 , P. 5
13. **Sabri, N. (2009)**: " Efficacité d'un programme proposé à la lueur de l'approche des histoires sur le développement de quelques compétences de la compréhension lectorale en langue française et de valeurs morales chez les élèves du cycle préparatoire", thèse de doctorat, faculté de jeunes filles, université d'Ain Chams.
14. **Chartier, Ch. (1991)**: " Lire Écrire, Entrer Dans Le Monde De L'écrit", Hatier, Paris.
15. Elchahat, G. (2006): "Évaluation Des Stratégies De Lecture En Français Auprès Des Elèves De Première Année Préparatoire", Magazine De La Faculté De Pédagogie De Mansourah, N°60, 1<sup>ère</sup> Partie, Janvier.
16. **Pierrette Proulx et autre (2006)**: Stratégies de lecture, deuxième et troisième cycles primaire : Sous- Comité français Montérégie, Juin 2006, P. 5
17. **Giasson, J. (1995)**. La compréhension en lecture. Boucherville, Canada: Gaëtan Morin.
18. **Sôû, Ph. (2001)**. Lire en FLE: Problématiques générales et questions propres au secondaire vietnamien. Thèse de Doctorat Non publiée, Université de Rouen.
19. **Sihem Zghidi (2015):**" La norme comme moteur d'itération qualitative en e-learning : lecture dans le contexte international et tunisien" revue marocaine pour la documentation et les informations en Tunisie, N°24, Pages 31:56
20. **Mona Baha Eldin Mahmoud (2016)**: "Efficacité d 'un Programme Propose' en vue de Développer les Compétences de la Lecture Silencieuse et de la Pensée Critique chez les Futurs Enseignants de Français" revue de la recherche scientifique de pédagogie, Egypte. Fichier 5 N°17 pages:577:612
21. **Lubart, T. (2003)**. Psychologie de la créativité. Paris: Armand Colin.
22. **Mena allah Mohssen (2015)**: "Efficacité de l'Utilisation des stratégies de l'Autorégulation de l'apprentissage sur le Développement de

- Quelques compétences de la Lecture Créative en Langue Française chez les Étudiants de la Faculté de Pédagogie" thèse de magistère, faculté de pédagogie, université de Port-Saïd, Revue de la faculté de pédagogie, Egypte, N°18 Pages: 896 : 926
23. **Mohamed Abdelhamid Mohamed (2015)** : "Efficacité de L'enseignement Réciproque dans Le Développement de Quelques Compétences de La Lecture Critique Auprès Les Etudiants de La Section de Français a la Faculté de Pédagogie" revue des études arabes en pédagogie et la psychologie- Arabie Saoudite. N°59 pages: 391:437
24. **Maguy CH. &Marie-Claude (1993)**: " La télévision pour lire et pour écrire" Hachette Education, Paris.
25. **Esther Lemarié (2012)**: " Les contes au service de l'apprentissage dans les écoles primaires" Master 1, sciences de l'éducation FOAD, université de Rouen.
26. **Josette Rey-Debove (1999)**: " Dictionnaire du français, référence apprentissage) Dictionnaire le Robert, Cle international, Paris.
27. **Jean Pascal Smon&Francis Grossmann (2004)**: "Lecture à l'université, langue maternelle, seconde et étrangère" Peter Lang, Grenoble.
28. **Jeanne Demers et Lise Gauvin (1976)** : "Autour de la notion du conte écrit; quelques définitions" Etudes françaises, Vol 12 N°1-2, Pages 157-177, les presses de l'université de Montréal,
29. **Pierre-Yves HUREL(2013)**: " Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ?  
LEMME (Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation) Ludovia 2013 Université de Liège. <http://pyhurel@doct.ulg.ac.be>
30. **Brigitte Chevalier (1992)**: "Lecture et prise de notes" Editions Nathan, Paris.
31. **BOUBAKER Yasmina (2016)**: " L'exploitation du conte en classe de FLE. Pour une amélioration de la compréhension et de l'expression orales, Cas des apprenants de la 2ème année moyenne Collège Les Frères Menacer Tolga, thèse de magistère, Université de Mohamed Khider.
32. **Isabelle Capron Puozzo (2016)**: "Créativité et apprentissage : Un tandem à ré-inventer" revue des HEP et institutions assimilées de Suisse romande et du tessin. Hors série No 1.
33. **BENAICHA Abdelaziz (2013)**: " L'usage des TICE en classe de FLE : quel dispositif pour quelles compétences dans l'enseignement secondaire" thèse de magistère, Université Mohamed Kheider.

## Références en anglais:

34. **Adobe Systems Incorporated (2015):** " Digital storytelling " <http://www.images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/digital-storytelling.pdf> 5:11
35. **Abdullatif,O.(2006):**"The effect of training first year english majors of the faculty of education in intergrating creative reading and writing skills on their performance in thses skills" unpublished M.A. Minia university.
36. **Ahmad Abdalkarim& autres (2017) :** "Bien faire apprendre à lire et à écrire pour mieux communiquer en français" livret 1, ifadem (initiative francophone pour la formation à distance des maîtres) TCHAD [www.ifadem.org](http://www.ifadem.org)
37. **Arouna Diabate (2014):** " didactique du conte et enseignement-apprentissage du français langue de scolarisation à l'école élémentaire: Etat des lieux et perspectives" Revue de sudlangues, N°21-juin 2014 <http://www.sudlangues.sn/>
38. **Brazell,M.J. (1972) :** " the study of taxonomy of literature and specific arts upon aspects of functional and creative reading, D.A.I.33
39. **Brown, R. T. (2010).** Creativity : What are we to Measure ? In J. A. Glover, R. R. Ronning et C. R. Reynolds (Eds.), Perspectives on Individual Differences : Handbook of Creativity. New York and London : Plenum Press.
40. **Candrea,C. (2011),** Digital Storytelling in Kindergarten: Merging Literacy, Technology, and Multimodality, [http://udini.proquest.com /view/digital-storytelling-in-pqid:2407413281/](http://udini.proquest.com/view/digital-storytelling-in-pqid:2407413281/), Retrieved in May 2013.
41. **Cartier, S., Chouinard, R., Grunderbeeck, N. et Théorêt, M. (2004).** Suggestions de pratiques d'enseignement favorables au développement de la lecture chez les élèves du secondaire. Revue de la faculté des Sciences de l'éducation, Université de Montréal. Novembre 2004.
42. **Couldry,N. (2008),** Digital storytelling, media research and democracy: conceptual choices and alternative futures, USA: Peter Lang Publishing, Inc
43. **Craft, A. (2005).** Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas. London and New York: Routledge.
44. **El-Ghamdi, F. (2011).** Effect of Using Cognitive Thinking Strategy on the Development of Creative Reading Skills in English language on the Second Grade of Secondary Students in Taif city. M.A Thesis. Faculty of Education, Umm Al-Qura University.
45. **Engle,A. (2011),** Digital Storytelling, USA: Mc-Graw Publishing
46. **Fautley, M. et J. Savage (2007).** Creativity in Secondary Education. Exeter: Learning Matters.

47. **Foucambert, Jean. (1996).** « La lecture ? Un apprentissage linguistique comme les autres... » ONL - Regards sur la lecture et ses apprentissages. Consulté en septembre 2017. Disponible à :  
[https://www.lecture.org/ressources/pdf/onl\\_jean\\_foucambert.pdf](https://www.lecture.org/ressources/pdf/onl_jean_foucambert.pdf)
48. **Frazel, M.(2010).**" Digital Storytelling Guide for Educator". International Society for Technology in Education, Oregon, Washington.
49. **Gils, F. (2005):**"Potential applications of digital storytelling in Education", 3rd Twente Student Conference on IT, University of Twente: Faculty of Electrical Engineering:17-18
50. **Hall, T.(2011).** "Digital Renaissance: the Creative Potential of Narrative Technology in Education". Journal of Creative Education, V.3, N.1, PP. 96-100.
51. **Hotman, A.; Hull, A. & KaMAL, R.(2010).** "Video Production and Language Learning" available from ([http://divisproject.eu/attachments/143\\_DIVIS-Mini-Guide-English.Pdf](http://divisproject.eu/attachments/143_DIVIS-Mini-Guide-English.Pdf))
52. **Jonassen, D.H., & Hernandez-Serrano, J. (2002):**"Case-based reasoning and instructional design using stories to support problem solving", Educational Technology Research and Development, Vol. 50, Issue 2: 65–77.
53. **Lambert, J.(2003).** "Digital Storytelling Cookbook and Traveling Companion". Available from ([www.storycenter.org/cookbook.pdf](http://www.storycenter.org/cookbook.pdf)).
54. **Lambert, T.(2007):**"Digital storytelling", cookbook. CA, Digital diner press
55. **Lasica, J. (2002).** Digital tools easier to grasp. USC Annenberg. Online Journalism Review. Retrieved on may 27, 2014 available from (<http://www.ojr.org/ojr/lasica/1034121182.php>).
56. **Mendelson, D. ; J. Rubin. (1995):** "A guide for the teaching of second language listening. San Diego, CA: Dominic press.
57. **Matthews-DeNatale,G. (2008),** Digital Storytelling: Tips and Resources, Boston: Simmons College
58. **Michael Labuda (1974):**" creative reading for gifted learners: a design for excellence. International reading association. Inc. <http://files.eric.ed.gov>
59. **Miller, E. (2009):**"Digital story telling", unpublished master's thesis, university of Northern Iowa, USA.
60. **Najat et al. (2014) :** "The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study", Smart Learning Environments, Pp.1:6  
<http://slejournals.springeropen.com>
61. **Norman, A. (2011):**"digital story telling in second language learning, master's thesis in didactics for English and foreign languages, Norwegian

- university of science and technology, Norway.
62. **Ohler, J.(2008).**"The World of Digital Storytelling". Journal of Educational Leadership, Vol.63, N.4, January, PP.44 – 47.
63. **Ontario, Ministère de l'éducation, (2003):** "Guide d'enseignement efficace de la lecture, de la maternelle à la 3e année: stratégie de lecture au primaire de l'Ontario", imprimeur de la reine de l'Ontario. <http://apprendreenseignerinnover.ca>
64. **Porter, B. (2004),** —The Art of Digital Storytelling- Part I: Becoming
65. **Porter, B. (2005).** Digitals: The art of Telling Digital Stories. Retrieved October 14, 2015 from: <http://www.amazon.com/DigiTales-The-Telling-Digital-Stories/dp/0967075548>
66. **Robin, B. (2005),** "Educational uses of digital storytelling. The educational uses of digital storytelling", Instructional technology Program, <http://www.coe.edu/digitalstorytelling>. Retrieved in February 2013.
67. **Robin,B. R. (2008),** "The Educational Uses of Digital Storytelling", EdITLib:1-8.
68. **Robin,B.(2011),** Digital Storytelling Hands-ons Lab: The Educational Uses of Digital Storytelling, Austin, TX
69. **Robin,B.(2011),** Digital Storytelling Hands-ons Lab: The Educational Uses of Digital Storytelling, Austin, TX
70. **Roland, C. (2006),** "Digital Stories in the Classroom", School Art, Vol. 7, Issue 105, No.7: 26.
71. **Salma Eid AL-Harbi (2016):**"The effectiveness of digital Stories in developing the critical Listening skills in the English Course for the students of the Secondary stage in Riyadh" Specialized educational journal, Jordan Vol 5 N°8 Pages 276:308
72. **Sanz, Ana Gimeno. (2015) :** Digital Storytelling as an Innovative Element in English for Specific Purposes, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 178, 10 April 2015, Pages 110-116.
73. **Smeda Najat. (2014) :** The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learning Environments.PDF disponible à : <http://slejournalspringeropen.com>
74. **Smith, R.J.(1969):**"Questions for teachers : creative reading", revue of the reading teacher, Vol. 22, N°5. PDF disponible à <http://files.eric.ed.gov>
75. **Yuksel, P. (2011).** "Using Digital Storytelling in Early Childhood Education : A Phenomenological Study of Teachers Experiences". The degree of Philosophy's doctor, The Middle East Technical University. PDF disponible à <http://citeseerx.ist.psu.edu>

## المراجع العربية:

٧٦. أبو معنم ، كرامي بدوي (٢٠١٣): " فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية "، مجلة الثقافة والتنمية، العدد (٧٥) ، ٩٤ : ١٨٠.
٧٧. أسماء السيد محمد ، شيماء أسامة محمد (٢٠١٦): " تأثير أساليب حكي القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التحليل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصرياً "، مجلة التربية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية ، مجلد (٤)، العدد (١٧٠) كلية التربية - جامعة الأزهر، ١٢٨ : ٢٣١.
٧٨. براعم عمر على (٢٠١٦): " فاعلية توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة"، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، الجمعة الإسلامية بغزة.
٧٩. حسين محمد احمد عبد الباسط (٢٠١٤): "مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية "، مجلة التعليم الإلكتروني ، العدد (١٣)، متاح في [www.emag.mans.edu.eg/index.php?page=mew&task=shjow&id=431](http://www.emag.mans.edu.eg/index.php?page=mew&task=shjow&id=431)
٨٠. حمدان سعيد حمدان الغامدي (٢٠١٣): " فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ، جامعة الباحة.
٨١. حنان محمد كمال (٢٠٠٨): " استخدام الصوت في برامج الكمبيوتر التعليمية الترفيهية وأثره في التحصيل اللغوي ودافعية الانجاز لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة "، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية ، جامعة حلوان.
٨٢. راتب قاسم محمد، عروب خلف جميل (٢٠١٥): " أثر إستراتيجية حل المشكلات في تحسين مهارات القراءة الإبداعية والكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف السابع الأساسي في الأردن"، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث، فلسطين، مجلد (٣)، العدد (١١).



٨٣. ريم عبد العظيم (٢٠٠٨): " فاعلية نموذج مقترح قائم على إستراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية مهارات القراءة للدراسة والقراءة الإبداعية لدى طلاب المرحلة الثانوية "، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية البنات ، جامعة عين شمس .
٨٤. سامية مصطفى علي (٢٠٠٥): " اتجاهات الإفادة العلمية من نتائج بحوث برامج الفيديو التعليمية "، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ، جامعة الباحة .
٨٥. سلمى عيد عبد الله الحربي (٢٠١٦): " فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض "، المجلة التربوية المتخصصة، المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب - الأردن، مجلد (٥) ، العدد (٨)، ٢٧٦ : ٣٠٨ .
٨٦. سمير يونس احمد صلاح (٢٠٠٢): " أثر برنامج قائم على القصة في تنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس ، العدد (٨١)، أغسطس، ٨٢ : ١٢٥ .
٨٧. شحاتة محروس طه، شاكر عبد العظيم محمد (٢٠٠٤): " فاعلية برنامج قائم على الوسائط التعليمية المتعددة في تنمية مهارات القراءة الإبداعية للتلاميذ وميولهم نحوها "، مجلة القراءة والمعرفة - مصر، العدد (٤٠) ، ديسمبر، ٧٦ : ١٢٥ .
٨٨. عادل منير إسماعيل أبو الروس (٢٠١٥): " فاعلية التعليم المدمج في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدارسي اللغة العربية من الناطقين بلغات أخرى "، المجلة التربوية الدولية المتخصصة، المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب، الأردن ، المجلد (٤)، العدد (٧)، ١ : ٢٢ .
٨٩. عبد الرحيم الكردي (٢٠١١): " القراءة الإبداعية "، مجلة القراءة والمعرفة - مصر ، العدد (١٢١)، ١١٩ : ١٢٢ .
٩٠. العزة ، سعيد (٢٠١٠): " الوسائل التعليمية والتكنولوجية المساعدة في خدمة العاديين من ذوي الإعاقات المختلفة ( المفهوم - الأشكال - الأهداف التربوية - مجالات الاستخدام - تجارب عملية في تعليم المعوقين - تقييم الوسائل المساعدة) "، عمان ، دار الثقافة للنشر والتوزيع .

٩١. عصام محمد عبده خطاب (٢٠١٥): " فاعلية استخدام إستراتيجية الاستقصاء الجماعي في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب الصف الأول الثانوي العام"، مجلة القراءة والمعرفة - مصر، العدد (١٦٥)، ١٩٩: ٢١٦.
٩٢. عطا الله العدل عطا الله (٢٠٠٢): " برنامج مقترح لتنمية مهارات القراءة الإبداعية للطلاب الفائقين بالمرحلة الثانوية " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية بمياط ، جامعة المنصورة.
٩٣. فاتن محمود عبد الظاهر سيد (٢٠١٤): " الحاسوب وتعليم القراءة الجهرية"، مجلة القراءة والمعرفة - مصر، العدد (١٥٣) يوليو ، ٢١ : ٤٠.
٩٤. محمد عويس القرني إبراهيم (٢٠١٦) : " فاعلية إستراتيجية القراءة العميقة المقترحة على ضوء نموذج بيرسون وتيرني في تنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب الصف الأول الثانوي العام" ، مجلة القراءة والمعرفة - مصر ، ٢١٥ : ١٨١.
٩٥. مختار عبد الخالق عبد الله عطية (٢٠١٦): " فاعلية إستراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها "، مجلة الثقافة والتنمية، س ١٦ ، العدد ١٠٠ ، يناير ، ٧١ : ١٤٢.
٩٦. نجوى يحي عبد الله بدوي (٢٠١٤): " تأثير المداخل التفاعلية في القصة الكمبيوترية التعليمية في التحصيل المعرفي وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة حلوان.
٩٧. نيفين احمد خليل علي (٢٠١٦): " وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة"، مجلية كلية التربية ببورسعيد ، العدد (١٩)، ٢٧٣ : ٣١٤.
٩٨. وجيه المرسي إبراهيم (٢٠١٦): " فاعلية إستراتيجية قائمة على التفكير الجانبي في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي "، مجلة القراءة والمعرفة - مصر، العدد (١٧٦)، ٢١ : ٧٠.
٩٩. يماني السعيد (٢٠١٠): " تقنيات السرد الروائي في ضوء المنهج البنوي "، بيروت ، دار الفارابي.