

L'apport du numérique ambiant dans l'apprentissage du FLE: Technologies d'apprentissage informel

Lelia Achouri*; Abdelhalim Tebib**

Résumé: Notre proposition de communication traite de l'influence des nouvelles technologies sur l'enseignement-apprentissage des langues, en l'occurrence du français langue étrangère, dans un contexte arabophone. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) se manifestent comme un dispositif très important de notre vie quotidienne qui se poursuit à un rythme effréné, parallèlement avec le développement technologique et électronique de notre siècle. L'essor vertigineux des TIC bouleverse tous les domaines du savoir, que ce soit social, commercial, culturel, y compris le secteur de l'enseignement-apprentissage des langues. Notre recherche tentera d'étudier l'apport du numérique ambiant sur l'apprentissage des langues étrangères, du FLE, dans notre cas, à savoir la manière dont les TIC peuvent influencer sur la motivation des apprenants à étudier une langue étrangère et à améliorer leurs compétences langagières.

Mots-clés: TIC, apprentissage, langues étrangères, capital linguistique

1. Introduction

La grande mutation technologique que vit le monde depuis la fin du vingtième siècle rend accessible au quotidien l'utilisation de ce qu'il est convenu d'appeler le « numérique ambiant ». Les innovations en matière de technologies de l'information et de la communication se poursuivent à un rythme effréné et tous les aspects de la vie humaine semblent concernés par la nouvelle ère numérique.

L'apprentissage des langues, sous toutes ses formes, a été développé et démultiplié de façon exponentielle ; ces changements peuvent être perçus comme des principales évolutions récentes concernant les civilisations humaines. En effet, les dispositifs et les méthodes d'enseignement et d'apprentissage ont eux-mêmes

* PhD student, University of the West, Timișoara, Romaina. E-mail: razika-277@outlook.fr

** PhD student, University of the West, Timișoara, Romaina. E-mail: tebib-halim23@hotmail.fr

beaucoup évolué suite au développement vertigineux des nouvelles technologies. La diversification et la sophistication de ces dernières offrent une grande quantité de ressources authentiques d'apprentissage en FLE et permettent donc d'améliorer la découverte de la langue et de faciliter la compréhension contextuelle. Elles représentent aussi un réservoir quasi infini de nouvelles pratiques pour l'apprentissage du FLE. Les TIC semblent offrir, a priori, des matériaux particulièrement adaptés pour l'entraînement aux importantes compétences en langue étrangère, une multiplicité aussi des supports sonores ou audiovisuels. Tous ces nombreux outils ont en effet été conçus afin d'interagir en autonomie partielle ou totale des apprenants qui sont de plus en plus devenus des technologistes. Donc, ces derniers pourront se matérialiser de façon virtuelle, c'est-à-dire être relayés et interagir via un ou plusieurs numériques ambiants.

L'aspect social est prépondérant, le paysage linguistique algérien étant le produit de son Histoire, de sa modernité, de sa géographie. Ces paramètres constitutifs de l'identité se laissent entrevoir dans les « activités numériques » de nos enquêtés.

La dynamique linguistique que nos informateurs adaptent à leurs besoins expressifs fait fluctuer leurs représentations linguistiques.

Le rapport symbolique des apprenants à l'arabité et l'islamité qui lui sont intrinsèquement liées, à l'arabe algérien et à son lot de représentations dévalorisantes, au français, fluctue selon les enjeux discursifs.

L'Algérie a été le lieu de différentes invasions et, par conséquent, de brassage de populations. Sur ce substrat se sont greffées au cours des siècles de nombreuses populations exogènes, provenant de plusieurs vagues d'invasion : les Phéniciens, les Romains et les Arabes. C'est l'arrivée des Arabes qui marque une rupture capitale au point de vue religieux, culturel et linguistique, elle est le point de départ de l'expansion de la langue arabe. Et finalement, c'est l'arrivée des Français qui a donné naissance à la langue française en Algérie. Les locuteurs algériens pratiquent ainsi diverses langues, entre autres, l'arabe, le français et la langue amazighe. À côté de cette pratique se profilent des usages distincts de chaque système linguistique, ce dernier connaît des variantes régionales d'une part et sociales d'autre part. L'Algérie se caractérise par cosmopolitisme séculaire provenant de diverses rencontres et d'un incessant va et vient, depuis l'Antiquité. Plusieurs communautés se sont succédé et chacune d'elles est porteuse de sa langue et de sa culture.

En addition à ce paysage sociolinguistique s'y ajoute la touche technologique qui a connu ces dix dernières années un essor significatif (Boufennara, 2010 : 215).

Sur ce continuum, la présente recherche tentera d'étudier, dans une initiative inédite, l'apport des nouvelles technologies dans l'apprentissage du FLE.

Pour répondre à cette question, nous postulons que l'apprenant peut acquérir un capital linguistique à travers les codes oraux /écrits rencontrés dans « le numérique ambiant ».

Afin de vérifier notre hypothèse, nous avons tenu à mettre en œuvre une méthodologie qui serait compatible avec les caractéristiques de nos informateurs et

les circonstances du terrain. Nous avons, en premier lieu, procédé par l'étude quantitative ; basée essentiellement sur le croisement des résultats de l'entretien avec nos d'informateurs. En deuxième lieu, une étude qualitative ; comme complément à l'étude quantitative, des entretiens semi-directifs et viendront particulièrement pour apporter plus d'éclaircissement sur l'aspect langagier.

2. L'apprentissage formel, non formel et informel

Trois concepts qui se différencient en termes de forme, de contexte et de reconnaissance.

W. Patrick (2010 : 24) explique la notion d'apprentissage formel : « *L'apprentissage formel est dispensé dans un contexte organisé et structuré et est explicitement désigné comme apprentissage en termes d'objectifs, de temps ou de ressources. Il répond à un objectif clair et une intention de la part de l'apprenant* ».

L'éducation formelle est organisée dans un établissement d'enseignement ou de formation. Elle est limitée par des objectifs, des ressources et des périodes de temps spécifiques et conduit à une validation.

L'apprentissage non formel ou informel, selon W. Patrick (2010 : 25), «*découle des activités de la vie quotidienne liées au travail, à la famille ou aux loisirs. Il possède la plupart du temps un caractère non intentionnel de la part de l'apprenant* ». En d'autres termes, c'est un apprentissage expérientiel qui s'effectue dans les activités de la vie quotidienne : en écoutant la radio, en regardant la télévision, en s'amusant par les jeux de vidéos, en surfant sur Internet, etc.

Il convient aussi d'ajouter que cet apprentissage n'est pas validé par un diplôme ou un titre et les savoir et savoir-faire qui découlent de ce genre d'apprentissage informel ne sont pas immédiatement reconnus. Donc, il est difficile de donner une explication, de repérer ou de découvrir l'acquisition de connaissances informelles suite à son aspect non intentionnel, car la situation d'acquisition n'était pas forcément favorable et « propice » à l'apprentissage. Ainsi, suite au manque d'intention, l'apprenant peut inconsciemment réaliser une action et par la suite ce sont le résultat et le fruit d'un apprentissage. Enfin, W. Patrick (2010 :25) ajoute : « *L'apprentissage non formel est intégré dans des activités planifiées qui ne sont pas explicitement désignées comme activités d'apprentissage (en termes d'objectifs, de temps ou de ressources). L'apprentissage non formel est intentionnel de la part de l'apprenant* ». Autrement dit, l'apprentissage non formel découle d'un apprentissage qui ne renvoie pas à un établissement d'enseignement ou de formation. Il se caractérise aussi par la non structuration, comme l'apprentissage formel, en termes de temps, d'objectifs ou de ressources, mais il est intentionnel parce que l'apprenant sait qu'il va acquérir des compétences derrière ces actions. Toutefois, l'apprentissage non formel n'est pas validé par un diplôme ou un titre.

La notion d'apprentissage informel apparaît actuellement comme une voie originale à explorer dans le milieu éducatif. C'est un secteur de recherche en développement et il y a immanquablement aujourd'hui des zones d'ombre qu'il s'agit

d'éclairer. Mais comme souvent, avant d'aller plus en avant dans la mobilisation d'un concept, il s'agit de le définir, le situer et surtout comprendre les enjeux sociaux qui motivent un tel intérêt.

3. Les technologies d'apprentissage informel

L'essor des technologies sociales a bouleversé nos activités quant à l'apprentissage. Aujourd'hui, à cette ère numérique, il est possible de tout faire sans contrainte de temps, de volume ou de distance, il est vraisemblable de traiter, stocker et collecter plusieurs informations sur une multiplication de supports et sous différentes formes : écrite, visuelle ou/et audio. En effet, la numérisation des données offre de nouvelles voies d'accès à l'information et d'apprentissage dit informel ou non formel. Nous présentons dans ce qui suit les techniques favorisant ces types d'apprentissage :

3.1. L'Internet

« *Le réseautage social est devenu un élément familier et incontournable de l'internet* » (Kirkpatrick, 2011: 120). Soudoplatoff (2010 : 14) considère l'Internet comme un lien entre l'humain et la technologie : « *Plus qu'une technologie, l'Internet est un processus de co-construction entre l'humain et la technologie, les usages se découvrant en même temps que la technologie s'améliore, les deux s'enrichissant mutuellement dans une boucle constante technologie/usages* ». L'internet est un système mondial d'interconnexion de réseaux informatiques qui sont en train de changer nos comportements, avec la continuité d'un processus puissant et inéluctable. L'innovation engendrée par l'Internet bouleverse la donne, transforme nos processus, bouscule les formes sociales établies pour accompagner des mutations profondes sur tous les domaines, spécifiquement celui de l'apprentissage des langues.

Parmi ses fonctionnalités innombrables nous citerons les réseaux sociaux.

Les réseaux sociaux ont occupé une place majeure ces dernières années au sein des différents usages de l'Internet. Ils incluent certains aspects de la vie collective (sociabilités, partage, goûts ou opinions). Ce changement dans les pratiques d'Internet est souvent qualifié de tournant du « Web 2.0 », dont il met en évidence la participation des usagers à développer et à produire des contenus et de les mettre en relation. En effet, il existe une multitude de réseaux généralistes ou spécialisés mais l'attention se concentre particulièrement sur Facebook, qui est devenu un phénomène social. Il a à présent tellement de succès qu'il commence à saturer le marché universitaire, avec des milliers d'établissements connectés. Guéguen (2011 : 303) ajoute « (...) *Ces réseaux sont désormais utilisés pour un usage et dans un contexte professionnel, avec des objectifs variés qui peuvent être : la communication externe ou interne, la construction d'un réseau professionnel, la diffusion d'informations, la veille informationnelle, etc.* ». En conséquence, le réseautage social s'étend

maintenant sur toute la planète. Facebook est le plus grand de ces réseaux et rares sont les lycéens ou les étudiants qui n'utilisent pas quotidiennement Facebook.

3.2. Les jeux vidéo

L'idée de considérer le jeu comme un outil d'apprentissage existe depuis longtemps. Spécifiquement, elle est présente dans les travaux qui intéressent la psychologie de l'enfant. Piaget met l'accent dans les années trente sur l'effet de cet outil de développer beaucoup de compétences. Ensuite certains chercheurs ont levé l'intérêt de jeu pour le développement de la pensée créatrice et l'imagination.

Nous pouvons qualifier le jeu vidéo comme une œuvre audiovisuelle interactive et ludique, dont le contenu est programmé sur un dispositif informatique a pour but une compétition ou un divertissement (selon l'Office québécois de la langue française - OQLF 48).

Un jeu vidéo est ainsi caractérisé par trois éléments fondamentaux : une finalité de loisir, une dimension interactive qui inscrit les actions du joueur au sein de l'univers virtuel dans un schéma de règles précises et enfin une restitution des contenus de l'œuvre sur un écran audiovisuel.

Le jeu vidéo se distingue aussi d'autres ressources parce qu'il est basé sur des périphériques informatiques qui permettent aux utilisateurs d'interagir dans un environnement virtuel conformément à un ensemble de règles prédéfinies. Les jeux ont subi, depuis leur création, des innovations multiples, en passant des données purement textuelles à la manipulation des séquences vidéo, l'animation et le son spatialisé en temps réel. Le jeu vidéo est devenu ainsi une création audiovisuelle interactive que ce soit sur support console, PC, en ligne ou téléchargée sur mobiles et tablettes.

Malone et Lepper (1987 : 223) mettent en évidence les traits du jeu vidéo : « *le défi (challenge), la curiosité, l'imagination/imaginaire (fantasy) et le contrôle* ». Et, d'après eux, « *c'est le jeu qui parvient le mieux à réunir toutes ces caractéristiques* », ces derniers on les retrouve dans des environnements intrinsèquement motivants.

L'utilisateur des jeux vidéo utilise une manette qui nécessite l'utilisation de ce qui est appelé l'« activité bilatérale » (OQFL 48) dont l'utilisateur apprend à contrôler son jeu par plusieurs actions des deux mains qui mettent en valeur la coordination. Après, la majorité des jeux vidéo développent à son utilisateur comment il concentre, fait attention, résoudre des problèmes devant lui, reconnaître visuellement des objets et des personnages, décider avec une rapidité. Ils stimulent aussi la mémoire, une certaine motivation et la logique et une bonne coordination main-œil. Le pratiquant de ces jeux doit avoir une telle patience, car l'échec y est fréquent dans ce cas, donc, il doit recommencer le même niveau à nouveau. Ce qui est remarquable aussi est que ces jeux privilégient les échanges entre les pratiquants de tout le monde qui partagent la même passion. Ainsi, en discutant entre eux de tel ou tel jeu, se donnant mutuellement des trucs pour traverser les obstacles, ils découvrent et apprennent au

fur et à mesure de nouvelles langues (par exemple, si l'apprenant joue en ligne avec des Français, des Belges, des Canadiens, il peut facilement apprendre la langue française tout en s'amusant). Par conséquent, ce domaine du jeu vidéo favorise l'observation des tensions qui se nouent entre innovation technologique et éditoriale, exploitation et exploration.

3.3. Les tablettes tactiles

Tablette tactile, appelée également ardoise numérique, en effet, la Commission générale de terminologie et de néologie (2011) a défini la tablette tactile comme un : « *ordinateur portable et ultraplat, qui se présente comme un écran tactile et qui permet notamment d'accéder à des contenus multimédias* ». La tablette qui était un objet de loisir et de divertissement est devenue un outil valorisant qui est capable de regrouper les bienfaits d'un ordinateur portable sans en avoir les désavantages. En notant aussi qu'il est facile de manipuler cet objet si l'on est connecté à un (Wi-Fi ou 3G) pour accéder à des contenus multimédias, relever et traiter divers types de fichiers, écouter des podcasts¹³, communiquer en visioconférence grâce à la webcam intégrée, écouter de la musique, lire des eBooks, télécharger et utiliser une variété innombrable d'applications, etc. En résumé, la tablette permet de consulter, communiquer, archiver ou créer des contenus.

La tablette tactile devient aujourd'hui un précieux outil qui incite par les différentes applications à lire, à faire un panorama sur les différentes informations dans tous les secteurs et aussi prendre des notes. Elle permet également d'accéder à des applications généralement créées par des éditeurs spécialisés. Ces applications utilisent les caractéristiques natives des tablettes (écrans tactiles, multitouche, appareils photo) pour proposer des activités pédagogiques généralement interactives, souvent en lien avec une dimension ludique. Depuis les applications de productivité détournées pour un usage éducatif, aux applications créées spécifiquement à des fins pédagogiques.

3.4. Les smartphones

L'arrivée du smartphone a fortement modifié l'utilisation du téléphone portable. Avec des renouvellements au niveau des processeurs qui deviennent de plus en plus puissants et moins énergivores, les smartphones ont rapidement séduit leur public. En bref, le smartphone offre des fonctionnalités avancées, le plus souvent similaires à celles d'un ordinateur.

Le téléphone intelligent s'utilise partout. Il permet à ses utilisateurs d'être connectés en permanence. En conséquence, « *les appareils mobiles associent de plus en plus de fonctions et un accès de plus en plus illimité à Internet, ils sont de moins en moins utilisés pour leur fonction initiale* » (Süss, 2010). Les apprenants peuvent ainsi surfer sur le net, écouter de la musique, connecter sur les distincts réseaux sociaux, télécharger des jeux, des applications ou bien des dictionnaires.

3.5. Les programmes télévisés

La télévision est considérée aujourd'hui comme inévitable composante de ce monde moderne. L'accroissement actuel des chaînes numériques qui diffusent par différentes satellites favorise une grande variété de contenus et en diverses langues qui peuvent influencer le savoir et la culture des apprenants-télespectateurs. Ainsi, la télévision offre de multiples options, entre autres, le « télétexte » et le « sous-titrage ». L'environnement textuel et hypertextuel des vidéos authentiques constitue une aide écrite qui favorise l'exposition informel à la langue et suscite des stratégies de compréhension plus authentiques.

4. Description de l'expérimentation

Nous présenterons dans cette partie l'outil méthodologique adopté pour le recueil des données, tout en explicitant les arguments de notre choix. Nous exposerons en premier lieu l'objet d'étude et le public étudié. En deuxième lieu, nous mettrons l'accent sur le protocole de notre travail de recherche et l'analyse des corpus.

4.1. Pourquoi le numérique ambiant en général ?

Nous avons étudié l'effet des technologies de l'information et de la communication, propre au milieu environnant de l'apprenant, sur l'apprentissage du français et notre choix se justifie que notre préoccupation dans la présente recherche ne consiste pas en l'étude de l'outil technologique lui-même, mais elle est consacrée uniquement à l'apprentissage informel / non formel et donc au capital linguistique acquis à travers les nouvelles technologies notamment par internet.

4.2. Présentation des informateurs

Nous avons mené notre recherche au sein de l'université Mohamed-Chérif Messaâdia –Souk-Ahras (Algérie), au département des langues étrangères. Le public sélectionné pour l'étude est constitué de dix étudiants de la première année licence. Notre choix se justifie par plusieurs raisons : en premier lieu, c'est un profil d'entrée et le public étudié n'a suivi aucune formation spécialisée en langues étrangères. En deuxième lieu, est que l'internet est le média des étudiants par excellence et conforte notre intérêt pour la population ciblée pour l'étude.

Nous présentons la liste des étudiants enquêtés dans le tableau qui suit:

Les informateurs										
	Femmes					Hommes				
Nom	Rz	Ns	Wi	Ra	Wa	Abd	Mo	Om	Hs	Al
Parcours scolaire	L	S	S	G	L	M	G	S	L	L
Age	20	22	21	24	20	21	22	20	23	20

Tableau 01 : liste des étudiants enquêtés

Remarque : L = lettre, S = science, M = math technique, G = gestion

4.3. Protocole de recueil des données

Les données ont été recueillies à partir d'une évaluation diagnostique afin de vérifier le niveau des étudiants dans les quatre importantes compétences (expression orale et écrite, production orale et écrite) suivie d'entretiens semi directifs.

L'objectif de cette enquête par entretien est de recueillir des données langagières, que nous allons par la suite explorer et soumettre à un traitement au niveau de la forme et du fond et exploiter leurs acquis et conceptions vis-à-vis du « numérique ambiant » et répondre ainsi à notre problématique de recherche.

4.4. Protocoles de transcription

Après l'application des entretiens semi-directifs nous avons essayé de transcrire seulement les parties compréhensibles, de transcrire aussi tout ce qui relève du niveau verbal et du non verbal (répétition, pauses, prosodie, phénomènes séquentiels et segmentaux, ...etc.) :

Conventions de transcription		
Répétition : [rep]	Bruit de bouche : [bou]	Chevauchement de paroles : < >
Rire : [rire]	Prononciation inintelligible : [pron=in]	Les amorces de mots : ...-
Chuchoté: [pron=chu]	Longue pause : ///	Applaudissement : [appl]
Courte pause : /	Sourire : [sourire]	Bruit de gorge : [gor]

Tableau 02 : Conventions de transcription du corpus

4.5. Interprétation des résultats

L'objet de cette étude est difficile à saisir et à examiner en raison de son caractère implicite et de sa nature informelle. Il s'agit aussi d'un champ qui est encore peu considéré et traité dans les recherches en éducation, ce qui exige un examen attentif de la recherche et des conceptualisations existantes. Cette étude interroge le processus d'apprentissage informel chez les étudiants de première année universitaire (filière : français). Elle en examine plus particulièrement la nature tacite des acquis informels voire non formels, et investigate leur rôle dans le cadre institutionnel de l'apprentissage du français.

Donc, le but principal de cette recherche est de collecter les mots et les expressions qui peuvent être acquises par l'apprenant dans le cadre de l'apprentissage informel via les médias sociaux. Nous avons entamé notre entretien avec l'entreprise américaine fondée par Mark Zuckerberg : « Facebook », étant donné qu'il surclasse largement ses concurrents et qu'il est de ce fait l'un des médias sociaux les plus connus auprès des jeunes. Donc, nous avons voulu de mettre l'informateur à l'aise en abordant un élément qu'il maîtrise et qui lui semble familier :

1.AI : bon ! / Je trouve / le paramètres / l'accueil / le profil / des fois pour changer le mot d(e) passe et tout / c'est ça / pour publier des choses et pour faire des « j'aime » et tout / sur les photos / voilà ! /

2.Hs: les mots que je trouve très fréquemment sur Facebook c'est ajout / bloquer / abonnement / fil d'actualité / quoi d'autre ? /// voilà c'est tout /// les commentaires /// /// les notifications / voilà ! / C'est bon l'accueil / voilà ! /

3.Om: les mots que je trouve moi sur Facebook / attend ! / On a j'aime / partager / commenter / publier / évènement / ajouter / messages / voir la traduction / afficher la suite / publication / accueil / amis en commun / groupe créer des groupes plutôt / chercher de nouveaux amis / créer un album / créer un groupe / voilà ! / Fil d'actualité c'est tout normalement /

4.Wa: les mots que j(e) l'ai trouvé / connaissez-vous / par exemple / ajouter quelqu'un / créer un groupe / créer un évènement / j'aime / commentaires/ aussi mentions j'aime / accueil / publication / messages / c'est ça /

5.Ra: les mots que je trouve fréquemment sur Facebook c'est / j'aime / partager / profil accueil / s'inscrire à des pages / la discussion instantanée / j (e) l'active ou bien j (e) la désactive... etc. /

Les informateurs ont avancé les exemples de mots qu'ils trouvent sur Facebook en employant l'une des marques de la première personne : le « je », qui se réfère à l'énonciateur. Aussi, au niveau des énoncés 6, 7 et 8, nous trouvons l'expression : « comme tout le monde » pour dire que c'est un lexique connu par tout le monde (respectivement ceux qui utilisent le réseau) et cela démontre leur familiarité avec le code écrit disposé sur Facebook.

16.Rz : bon ! / y a / par exemple j'aime / y a partager / y a commentaire / ya commenter / y a signaler/ bloquer / ajouter / confidentialité /// c'est tout / paramètre du compte /

17.Ns: comme / tous les gens / il y a des / beaucoup plus c'est le mot notifications qui se répète souvent dans Facebook / messages / fil d'actualité [rep] /// quoi d'autre? / le mot retrouver des amis / w suggérer des amis et / suggestion des pages / y a des pages que vous pouvez / vous pourriez aimer / c'est ça c (e) que je voie soudainement / et souvent /

18.Ra: bah! / Je trouve plein de mots / comme amis en commun / bah! Fil d'actualité/ messages /évènement / créer un groupe par exemple / partager des trucs / des publications / j'aime / des commentaires / l'accueil / bah! Et ainsi de suite/

En outre, les informateurs qui ont des comptes sur twitter, Skype, Viber et Instagram ; nous ont donné le vocabulaire relatif à ces réseaux dans les répliques en dessous:

19.Om : oui [rep] > / non / des fois pour / je trouve les mots de/ twitter / hashtag / voilà c'est comme ça qu'on trouve les mots #/

20.Mo: par exemple sur twitter on trouve twittes / abonnements / abonnés / afficher tous les twittes / favoris / listes / encore / bloquer / brouillons / recherches sauvegardées / voir / voir d'avantage / dans Skype par exemple / on trouve / des appels récents / encore / j (e) l'ai oublié mais/ favoris / contacts / actions récentes / ajouter des personnes ou bien ajouter un numéro / oui / c'est ça / dans l'Instagram on trouve par exemple / page d'accueil / abonnés / des activités que j (e) l'ai fait / dans mon compte / modifiez votre profil / publication / abonnement / c'est tout [sourire] / oui /

21.Hs: # il y a un mot qui s'appelle griffonnage / jusqu'à maintenant je n (e) sais pas [rire] de quoi il s'agit [rire] / griffonnage c'est un outil de dessin sur Viber / tu peux dessiner des images / des photos / t'apporte quoi sur Viber /

22.Wa : sur Instagram c'est [rep] /// je trouve un mot en anglais qu'on utilise / que même les français utilisent / que tout le monde utilise / c'est les followers / c'est comme je suis la page/ et je suis abonnée à la page / et quand tu es abonnée à la page /tu as le nom de followers sinon tu as ///

23.Ns: # sinon tu as les directs [rep] c'est comme tu envoies une photo privée à quelqu'un / ça s'appelle « les directs » /// c'est tout sinon tu as l'accueil comme Facebook / tu as un accueil / tu as / mais sur Instagram tu parles pas donc tu trouves pas d(e) / sur Facebook c'est l(e) contraire /

24.Om : sur Skype je trouve appelle / appelle Visio / vidéo /// je trouve aussi discussion / je trouve la page d'accueil / je trouve les contacts / les amis / voilà ! /

25.Mo: bah! Sur Skype par exemple / on a / démarrer une conversation vidéo / bah! / On a aussi / changer la photo de profil / par exemple [rep] partager un appel vidéo / c'est une application par exemple pour parler / à plusieurs personnes / à la fois / et / bah! C'est tout /

26.Abd: par exemple appeler [rep] / créer un nouveau contact / comme ça / ce genre de trucs /

27.Rz : bon ! / Je vais vous donner un exemple / Instagram [rep] y a ajouter des photos/ publier / hashtag / personnes / voilà ! /

Donc, nous remarquons que tous les mots et les expressions que nos enquêtés trouvent sur les réseaux sociaux sont en français et nous les récapitulons dans le tableau suivant:

Réseaux sociaux	Les mots que nos informateurs trouvent sur le réseau
Facebook	- Bloquer / Créer un album / Vous êtes identifié dans une publication - Changer la photo de profil / Chercher de nouveaux amis / signaler - Connaissez-vous / Créer un groupe / Créer un évènement - Notifications /Suggérer des ami /Suggestion des pages/Amis en commun - S'inscrire à des pages / La discussion instantanée / Retrouver des amis - Afficher les autres commentaires / Mention j'aime / confidentialité - Personnes qui en parlent / La photo de couverture / Ajouter / Paramètres - L'accueil / Changer le mot de passe / Publier / Ajout / Abonnement -Des pages que vous pourriez aimer / Fil d'actualité / Liste / Partager - Commenter / Messages / Voir la traduction / Afficher la suite
Skype	-Démarrer une conversation vidéo / Changer la photo de profil - Partager un appel vidéo / Créer un nouveau contact / Ajouter des photos - Publier / Appelle Visio / Discussion / Page d'accueil / Les contacts - Les amis / Hashtag / Personnes /Des appels récents / Favoris - Actions récentes / Ajouter un numéro
Instagram	-Modifiez votre profil / Publication / Abonnement / Page d'accueil - Abonnés/Des activités/ Les followers / Les directs
Twitter	- Liste / Bloquer / Brouillon / Twitter/ Twittes / Abonnements /Abonnés - Afficher / Hashtag / Recherches sauvegardées / Voire d'avantage
Viber	- Griffonnage.

Tableau 04 : Le capital linguistique acquis à travers les réseaux sociaux

Pour le mot « griffonnage » l'enquêtée Hs nous a expliqué qu'elle ne sait pas qu'est-ce qu'il signifie au juste (réplique 12). En effet, griffonnage désigne un dessin maladroit, informe et tracé au hasard et FA nous a indiqué que c'est un outil de dessin sur le réseau. Donc, elle est proche du sens du vocable qu'elle a mémorisé en utilisant Viber et cela démontre l'un des apports du numérique ambiant dans l'apprentissage du français, et c'est ce qui est explicité par Bruno Ollivier (2000 : 60) : « *Un nouveau support d'information (...) permet de nouveaux modes de lecture et appréhension des savoirs. Il suscite, on le verra, de nouvelles formes de mémorisation, de confrontation, de sélection des informations. C'est à des changements qui vont de plus en plus personnel (le fonctionnement de la mémoire et de la lecture) au plus collectif* ».

En somme, tous les exemples avancés par nos enquêtés prouvent qu'ils ont pu acquérir une variété de mots ou de citations en français à travers l'utilisation des médias sociaux.

4. Conclusion

Sans doute les processus à suivre pour lire à l'écran diffèrent-ils de ceux utilisés sur un texte imprimé. En effet, la lecture à l'écran exige une mobilisation de nouvelles compétences, met notre attention à l'épreuve et favorise l'exposition informelle à la langue.

Cramer (2011 : 7) affirmait : « *Les technologies numériques sont des technologies d'écriture et, par conséquent, de lecture. En tant que telles, elles constituent (...) une extension de notre cerveau et ainsi de nos possibilités cognitives. Elles impliquent « des savoir-comprendre » qui sont « des savoir-lire » et « des savoir-voir » spécifiques de ceux de la culture du livre* ». Alors, cette multiplication des réseaux d'accès à Internet, la culture du Web et la miniaturisation des processeurs favorisent une mobilisation de nombreuses compétences et développent les formes d'apprentissage.

Il est donc nécessaire de porter une réflexion profonde sur l'apport de cet outil dans l'éducation formelle. Peter (2011 : 133) considérait que « *l'environnement informel représente un réservoir considérable de savoirs et, peut-être, une source majeure d'innovation pour les méthodes d'enseignement et d'apprentissage* ». De ce fait, l'exposition non institutionnelle au français nécessite une prise de conscience institutionnelle.

Notons par ailleurs que le recours au numérique ne fait paradoxalement pas l'unanimité chez les jeunes algériens et pour cause des pages Facebook et d'autres supports de ce genre déplorent l'actualisation numérique proposée par les plus hautes instances de l'Éducation Nationale. Afin de sortir le « numérique ambiant » de son « ghetto socio-intellectuel » qui le confine dans un rapport non cadré, les instances concernées devraient sensibiliser les élèves à une littératie numérique dynamique.

Références bibliographiques

1. Brougère, G., « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Éducation et sociétés*, 2002/2, No. 10, pp. 5-20
1. Bruno O., *Internet, multimédia : ça change quoi, dans la réalité?*, INRP (Institut National de Recherche Pédagogique), 2000.
2. Cramer, F., & P. Cubaud, M. Dacos, Y. James, *Lire à l'écran. Contribution du design aux pratiques et aux apprentissages des savoirs dans la culture numérique*, Paris, Valence, Ezad Grenoble – Valence, 2011, p. 7.
2. Davidovici-Nora, Myriam et Bourreau, Marc, « Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo », *Réseaux*, 2012, pp. 97-135.
3. Flichy, P., « L'imaginaire d'Internet », *La Découverte*. 2011.
3. Houllon-Trémolière J., *Enseigner à l'heure des nouveaux médias*, Edition Magnard, 1996.
4. Kirkpatrick, D. *La révolution Facebook*, éditions Jean-Claude Lattès pour la traduction française, 2011.
4. Louacheni, C., « Les loisirs devant écran des jeunes, usages et mésusages d'internet, des consoles vidéo et de la télévision », *Psychotropes*, 2007, pp 153-175.
5. Mattelart, A., « Société de la connaissance, société de l'information, société de contrôle », *Cultures et Conflits*, No. 64, Identifier et surveiller : les technologies de sécurité (Hiver 2006), pp. 167-183.
6. Parmentier, G. & V. Mangematin. « La double nature du jeu vidéo », *L'Expansion Management Review*, vol. 126, no. 3, 2007, pp. 18-25.
7. Peter, J.-M., « Les apprentissages informels », un concept à l'épreuve de la recherche en formation : les enjeux du débat. Compte rendu de la journée d'étude organisée par la revue *Savoirs*, le 6 avril 2011. L'apprentissage informel : continent caché de la formation tout au long de la vie », *Savoirs* 2011/2 (n° 26), pp. 123-133.
8. Pourtois, J.-P. et al., « L'implicite des relations, base de l'éducation familiale », *Éducation et sociétés*, 2008, pp. 87-96.
9. Schugurensky, D., « Vingt mille lieues sous les mers » : les quatre défis de l'apprentissage informel », *Revue française de pédagogie*, No. 160, Les jeux du formel et de l'informel, 2007, pp. 13-27, Ecole normale supérieure de Lyon.
5. Soudoplatoff, S., *Le monde avec internet. Apprendre, travailler, partager et créer à l'ère du numérique*, Edition Fyp, 2012.
6. Werquin, P., *Contexte et principaux concepts », dans Reconnaître l'apprentissage non formel et informel : résultats, politiques et pratiques*, Éditions OCDE, 2010.