

Appropriation auctoriale de la fable en contexte socio-numérique

Nawal BOUDECHICHE¹ 

¹ Université Chadli Bendjedid. El-Tarf, Algérie

Reçu : 18 / 10 / 2024

Accepté : 01 / 01 / 2025

Publié : 15 / 01 / 2025

Résumé

Atemporel, le support littéraire est une source inexhaustible d'activités didactiques, parmi lesquelles l'écriture créative en contexte collaboratif et numérique. Dans ce vivier littéraire, la fable, étant un court récit à portée sociocritique, favorise l'expression créative de néo-bacheliers, invités à imaginer une autre fin de la fable « La cigale et la fourmi » à l'ère de la technologie. Cette appropriation auctoriale a favorisé des narrations, où le merveilleux et les réseaux sociaux bouleversent la morale de la fable originelle, à l'aune des représentations des étudiants de la plus-value de la solidarité, au détriment de l'improbation et de la pénalisation. Notre étude consolide les avancées des travaux conduits en psychologie sociale du langage, à l'aune desquels un environnement didactique syntonisant expression narrative, technologie numérique et socioconstructivisme favorise la motivation, l'imagination et la créativité scripturale. Ces données sollicitent une formation des enseignants à un mode didactique opératoire sur la base de la techno-socio-créativité en didactique de la narration.

Mots-clés : Atelier d'écriture, écriture créative, fable, morale, numérique, socioconstructivisme

ملخص

من المسلم به أن التعبير الكتابي هو وضع معقد. بهدف تعزيز الإبداع لدى خريجي المدارس الثانوية الجدد في مواجهة الوسيط الأدبي، قمنا بإدراج هذا النشاط اللغوي في سياق اجتماعي معرفي مرتبط بالتكنولوجيا الرقمية. الهدف هو تهيئة سياق للكتابة الإبداعية في موقف جماعي لتخيل نهاية أخرى لحكاية " النملة والصرصور " في عصر التكنولوجيا. القيمة المضافة لهذا السياق تعزز العمل على أهمية السياق في تطوير الكتابة الإبداعية لدى الطلاب. أنتجت النصوص وجهات نظر مفتوحة ومتنوعة حول تدريس وتمثيلات الأخلاق في ضوء تمثيلاتها الاجتماعية والثقافية

الكلمات المفتاحية: ورشة الكتابة، الكتابة الإبداعية، الخرافة، الأخلاقية، الرقمية، البنائية الاجتماعية.

Email : boudechiche-nawal@univ-eltarf.dz

Introduction

Doute, désintérêt, angoisse et frustration représentent le lot des émotions surgissant en situation de production écrite, au regard des nombreuses contraintes qu'exige cette activité langagière, à fortiori face à des textes littéraires (Boudechiche 2021 ; Reuter & Delcambre, 2002). Dans le dessein de dépasser cette situation et remodeler les représentations des étudiants à l'égard de cette activité, et eu égard aux effets du contexte de travail dans lequel s'insère l'activité langagière, des néo-bacheliers ont été invités à revisiter la fable « La cigale et la fourmi » de Jean de La Fontaine à l'ère du numérique, dans le cadre d'un atelier d'écriture conçu pour favoriser l'expression libre de ces scripteurs. En effet, notre réflexion interroge le contexte didactique et précisément les éventuels effets d'une contextualisation technologique associée à une mutualisation des ressources cognitives en situation de travail collaboratif en didactique de l'écrit. Cette approche associant le numérique et le collaboratif nous conduit à formuler la question suivante : la mise en place d'un environnement de travail à dimension techno-collaborative serait-elle susceptible de propulser la créativité narrative des étudiants ? En prenant appui sur la nécessité d'ajuster le contexte de travail aux besoins des scripteurs et aux potentialités possibles qu'envisage cet environnement, nous formulons l'hypothèse que la fable, en tant qu'écrit narratif littéraire, inscrit dans un environnement de travail socioconstructiviste à l'ère du numérique est une plus-value à l'amendement de la créativité scripturale en français langue étrangère. De ce préalable, notre objectif s'ébauche sous la forme de création d'un environnement didactique favorable au dépassement des représentations et écueils liés à une approche classique de la didactique de l'écrit face à un texte littéraire.

Afin de mettre à l'épreuve notre hypothèse, prenant en compte le contexte numérique et collaboratif dans lequel baigne cette génération d'apprenants, nous avons adopté une démarche méthodologique mettant en œuvre un atelier d'écriture dont le mode opératoire se base sur une ingénierie pédagogique fondée sur des scénarii entremêlant le numérique, l'imagination, la créativité et le storytelling en raison du fait de son rôle en tant que « forme de discours qui s'impose (...en tant qu') entrée dans un nouvel âge, l'âge narratif » (Salmon, 2008, p.10). Le choix de la narration se réfère à cet auteur dont l'explication retrace les preuves historico-culturelles de l'activité langagière narrative illustrant que «la vitalité indiscutable du récit (est due) à la puissance du roman, la force du cinéma hollywoodien, la richesse du folklore transmis par la tradition du récit oral et des folksongs » (Salmon, 2008, p. 11). Par conséquent, la construction narrative possède intrinsèquement un pouvoir créateur qui a été renforcé, voire magnifié, par le numérique offrant cette possibilité de narrer au gré de son imagination et de propulser cette créativité par l'échange collaboratif décuplé par le numérique. Cette idée attestée par Romero, Lille et Patino (2017) arguant que l'éducation du vingt-et-unième siècle sera nécessairement co-créative et que les enjeux de la formation seront autour des potentialités créatives du numérique associées au monde interconnecté que partagent les jeunes « de la quatrième révolution industrielle : la robotique et l'intelligence artificielle » (Romero et al., 2017, p. 17) a été mobilisée, dans les limites de cette première phase de la recherche, dans le cadre du présent travail.

Au regard des objectifs de la formation du XXI^e siècle, enchevêtrant avancées technologiques, communauté sociale numérique, créativité et acteurs participatifs, la mobilisation d'un cadre théorique composite, complexe, intriqué, en faveur d'une articulation dynamique et fertile de ses constituants est inéluctable à l'image de l'intelligence de la complexité (Morin & Le Moigne, 1999), promouvant un éclectisme fédérateur, holistique et

intégratif. Ce cadrage théorique est explicité dans les lignes *infra*, suivi des jalons méthodologiques de notre investigation du terrain, ayant suggéré un environnement didactique composite dans le cadre d'un atelier d'écriture associant collaboration, narration et numérique, lequel environnement est susceptible de promouvoir la créativité en didactique de la narration par l'entremise de la fable. Enfin, les résultats obtenus et une voie de réflexion engendrée par la présente recherche clôturent ce texte, en mettant en exergue les limites de l'approche qualitative de la pratique de classe conduite.

La triangulation : socioconstructivisme, numérique et écriture créative

Le contexte en didactique des langues et des cultures de manière générale, et celle de l'écrit en particulier a toujours constitué un élément saillant des modélisations théoriques au regard de ses effets sur l'ajustement de l'action didactique aux besoins des formés (Delebarre, 2024). Considéré comme un puissant paramètre extérieur paramétrant les aspects intérieurs de l'agir apprenant, il permet de proposer une situation active, propice à la construction de sens, du fait qu'il mobilise des moyens sociaux, discursifs et cognitifs pertinents par rapports aux difficultés et besoins initialement constatés (Porquier & Py, 2008). Sa plus-value est la performance en matière de multiples ressources à exploiter, ce qui nous amène à l'associer au socioconstructivisme, lequel promeut les compétences collectives des participants pour mettre en œuvre une dynamique progressive de l'apprentissage entre les pairs (Restrepo & Venet, 2022). Ce cadre collectif de connaissances permet de concevoir, via les échanges, de nouvelles façons de percevoir la situation-problème à résoudre, amplifiant ainsi un éclairage épistémologique que la situation constructiviste met à rude épreuve (Jonnaert, 2009). Le socioconstructivisme légitime ainsi une réorganisation de soi à la mesure de la réorganisation épistémologique de son environnement, et une structuration de ses réseaux conceptuels. La situation d'atelier d'écriture, bien éloignée d'une situation d'évaluation sommative, associée à d'une part, une consigne de travail intégrant le numérique, dans toutes ses formes, et d'autre part, la libre expression présentée sous la forme d'écriture créative, est une modalité d'écriture mobilisant les ressources langagières, émotionnelles et socioculturelles des étudiants associées à leur vision du monde et l'expression de leur soi pour répondre à la consigne de travail (Massei, 2024 ; Ouvrard & Brumelot, 2022). En outre, le Conseil de l'Europe (2018) précise dans le volume complémentaire du CECRL que l'écriture créative intègre toute forme d'écriture à même de développer l'expression de soi, de son imagination, dans des supports à portée sémantique réelle ou fictive et dans un contexte ludique (Bucher, 2023). La reconnaissance de cette situation scripturale créative est telle que des échelles de descripteurs sont proposées pour permettre à l'enseignant ou au formateur de mesurer ou d'évaluer le degré de maîtrise de l'écrit créatif, dans ses aspects linguistiques, discursifs et culturels. L'effet de cette association entre le socioconstructivisme et les ateliers d'écriture est décuplé par leur interrelation avec la dimension numérique en lien avec leur logique, en l'occurrence les opportunités offertes par la technologie de l'information et de la communication. En effet, la consigne d'écriture créative invite les étudiants à intégrer cet élément dans leur résolution de problème. La raison en est que ces réseaux reconfigurent l'aspect psycho-sociologique de la vie (Mercklé, 2004) ; mettant en exergue des régularités de relations interpersonnelles d'une ampleur remarquable au profit d'une nouvelle individualité sociale à forte densité de sociabilité

et donc d'interdépendances sociales (Lazega, 2007), reconfigurant le positionnement des individus les uns par rapports aux autres et aux principes ou idéologies régissant cet espace commun.

Les pratiques scripturales en ateliers d'écriture sont historiquement incarnées en didactique de la littérature, afin de libérer la créativité langagière et exalter la sensibilisation à la langue et à la littérature, par l'imitation et la créativité où l'apprentissage se déroule dans un environnement ludique et poétique. Symboles de rencontres humaines, de liberté d'expression, de sensibilité aux sonorités de la langue, voire même de moyen thérapeutique, les ateliers d'écriture se caractérisent par la création d'un environnement de pratiques scripturales partagées dans un cadre d'évaluation collaborative. Les émotions, le groupe et la créativité forment le trépied de ce contexte, qui a eu un essor considérable, notamment dans la prise en charge des difficultés des jeunes scripteurs (Bing, 1976). Offrant une pédagogie différenciée proposant des consignes comprenant diverses contraintes rédactionnelles, stylistiques ou artistiques, les ateliers dédramatisent l'écrit, en tant qu'art inné réservé à une élite, pour inviter les participants à apprendre à écrire par les jeux de langues et le retour des collaborateurs de cet espace socioconstructiviste. La plus-value des ateliers d'écriture est donc sa triple action dispensée sur les représentations mêmes de l'écrit, les savoirs-linguistiques en lien avec la langue et la situation de communication scripturale nécessaires à mettre en œuvre par la diversification des consignes; et enfin, les savoir-faire textuels qui régissent un genre particulier. C'est par la mise en lien de ces trois paramètres que l'étayage collectif supporte les tâtonnements individuels, le tout sous la tutelle d'un mot clé : le plaisir d'écrire. En effet, les ateliers d'écriture promeuvent un rôle manifeste à l'expérience émotionnelle, en tant que paramètre socioculturel à visée pragmatique orientant l'agir et la prise de décision dans un registre rationnel outrepassant le débordement (Burnay, 2022).

Dans cette lignée, la fable, en tant que support narratif s'élabore sous la forme de trois moments distincts. C'est sur celui du dénouement que nous avons centré l'activité des apprenants, en raison de son effet communicationnel et moral favorisant l'expression libre précédemment citée. En effet, la moralité est un élément fondateur de la fable, concourant à l'effet persuasif escompté par ce récit, qui se construit telle une argumentation en faveur de la morale, laquelle à son tour se caractérise par une empreinte axiologique ou pragmatique mettant en duel deux personnages et donc deux valeurs axiologiques (Méchoulan, 2024; Pascal, 2023). Toutefois, certaines fables sont élaborées de manière ouverte, dans le sens où l'agir n'est pas explicitement verbalisé, ouvrant ainsi un espace de liberté au lecteur qui choisirait la valeur axiologique idoine à sa vision du monde, à l'exemple de la fable choisie dans le cadre de cette étude. Une autre spécificité de la fable est son potentiel à mettre en relief deux attitudes opposées, deux voies à l'image d'une thèse et d'une antithèse concourant à l'instauration de la morale, qu'elle soit explicite ou implicitement laissée à l'appréciation du lecteur. La chronologie est également un paramètre important de la structure de la fable, en raison de son effet sur la concrétisation temporelle de la morale de la fable, par l'exploitation à bon escient d'un personnage et la sous-estimation par l'autre, ce qui est en lien avec la vision dualiste citée supra, nous permettant d'envisager une fin répressive ou pénalisante pour le second, tel un châtement, au profit d'une récompense pour le premier, l'ayant bien exploitée. En invitant nos étudiants à imaginer une fin à la fable objet de cette recherche, nous ambitionnons d'analyser leurs choix de punition ou de récompense, attribués aux personnages selon la valeur thématique

qu'ils symbolisent. L'oisiveté de la cigale sera-t-elle punie ou bénéficiera-t-elle d'une autre issue ?

Pour y parvenir, l'inscription de cette activité au sein d'un atelier d'écriture nous semble optimale afin d'appréhender les mutations expressives des scripteurs en situation de collaboration, laquelle collaboration propulse l'individualité dans sa dimension de « subjectivité auctoriale (...) et de potentiel réflexif » (Petitjean, 2023, p. 59). A la quête de ces deux dernières dimensions, nous explicitons à présent les données méthodologiques de notre mise en pratique de ce contexte théorique.

Dimension méthodologique

Afin de tester les éventuels effets de l'instauration d'une production écrite dans un contexte d'atelier d'écriture créative intégrant le numérique en tant que vécu des étudiants, nous avons invité les vingt étudiants de niveau première année de licence de français à former des binômes de groupes de travail. Le choix de ce niveau d'étudiants se réfère au contenu de la formation universitaire. En effet, l'écrit dans ses versants compréhension et production constitue une matière fondamentale pour ce public, particulièrement le type narratif prévu pour ce semestre d'étude. Concernant la consigne proposée à notre public, elle se présente comme suit :

« En vous substituant à Jean de la Fontaine et en reconsidérant la fable de la cigale et de la fourmi à l'ère du numérique que vous vivez actuellement, imaginez une fin à cette fable ».

Le choix de cette fable se justifie par sa renommée auprès des néo-bacheliers, en tant que support narratif connu leur évitant l'angoisse de la page blanche, en tant qu'élément entravant l'écriture créative. La consigne proposée intègre nécessairement le collectif, la représentation des potentialités du numérique et la compétence scripturale créative caractérisée supra par le Conseil de l'Europe. L'objectif de cette démarche est de revisiter « La cigale et la fourmi » de Jean de La Fontaine à l'ère du numérique et vérifier les effets de cette situation de travail collaboratif sur l'imagination des étudiants et la verbalisation de cette créativité. Cet effet se limiterait-il à imiter une fin d'une autre fable ou permettra-t-il aux étudiants d'en inventer une, d'en créer en exploitant l'existant dans leur contexte social, en l'occurrence le numérique ? Sur un autre plan, cette situation de travail contribuera-t-elle à réorganiser la compétence scripturale par la réécriture en didactique du FLE ? La mise en contexte d'écriture créative ou d'invention est un environnement didactique amplifiant les marges d'initiative scripturale (Le Goff, 2005), ce qui inscrit l'apprenant dans une posture de liberté de réflexion aboutissant à une créativité scripturale motivée par un jugement améliorant l'existant, en l'occurrence la fin de la fable telle qu'elle a été envisagée par Jean de La Fontaine. En suivant ce même auteur, cette posture de réécriture favorise la manifestation de la représentation de la lecture de la fable telle qu'elle a été perçue par l'étudiant, de même que la représentation du thème de la fable (le travail et la prévoyance en écho à l'insouciance), d'où la faible probabilité d'imitation citée au préalable au profit d'une créativité singulière des étudiants à l'aune du numérique tel que mentionné par la consigne. Le choix du numérique en tant que variable à intégrer dans le processus de réécriture de la fin de la fable se justifie par notre attention à inscrire cette activité en situation réelle, réduisant ainsi l'artificialité de l'activité scripturale.

Enfin, cet environnement place ainsi l'étudiant en situation d'auteur (Le Goff, 2008) de la réécriture de la fin de la fable, ce qui nous permet de poser les paramètres évaluatifs suivants : les personnages, le cadre temporel, le contexte spatial, le schéma actionnel (les événements) et la morale inventée. Au final, en nous appuyant sur les travaux de Petitjean (1982) ayant noté les trois moments segmentant une fable dont le début est une mise en situation, suivie par un état de complication et s'achevant par une étape de résolution, c'est cette dernière que nous avons soumis aux étudiants et sur laquelle s'appliqueront les précédents critères d'analyse, auxquels nous y adjoignons deux facteurs, en l'occurrence la cohérence entre la matrice narrative de la fable et la proposition créative des étudiants ainsi que le critère de conformité à la consigne de travail proposée et qui doit impérativement inclure le numérique dans l'idée créative de la phase de résolution de la fable. A la lumière de ces critères, nous présentons les résultats obtenus.

Résultats et interprétations

En guise de rappel, notre objectif est de rendre compte de l'effet d'une situation de réécriture de la phase de résolution de la fable « La cigale et la fourmi », conformément à une consigne de travail prenant soin d'introduire le numérique en tant que paramètre inhérent aux habitudes socioculturelles des étudiants concernés par cette activité. Nous ambitionnons ainsi de créer un environnement didactique techno-collaboratif, susceptible de développer la compétence langagière écrite par la transformation de l'étudiant récepteur de la fable en étudiant-écrivain, mobilisant ses ressources linguistiques pour créer une fin à cette fable en fonction de sa représentation personnelle de la situation, du schéma actionnel, de sa subjectivité, de sa créativité et de ses expériences antérieures qui façonneront la morale qu'il adoptera dans son écrit créatif.

Conformément aux critères d'évaluation précédemment cités, nous pouvons avancer l'idée que les groupes de travail ont produit des écrits proposant des fins différentes de la fable originelle. L'originalité des écrits produits est explicitée et se mesure dans l'appropriation auctoriale de ladite fable en phase avec la dynamique des ateliers d'écriture, la créativité scripturale par l'imagination des potentialités réelles du numérique et des réseaux sociaux à résoudre la situation problématique de la cigale, confrontée à la solitude, la faim et peut-être la mort ; laquelle imagination s'est reflétée dans la scénographie proposée sous la forme des diverses solutions suivantes :

Pour le premier groupe, la cigale résoudra son problème grâce à l'aide des internautes qu'elle a sollicités via facebook représentant ainsi le réseau samaritain.

« La cigale trouve la solution demander l'aide de gens sur facebook. »

Cette situation confère à la cigale un rôle plus actif dans la résolution du problème auquel elle est confrontée. Cette attitude active attribue à ce personnage une dimension plus expressive (Purba, 2019). Face au refus de la fourmi, la cigale est personnifiée en tant qu'être de raison, capable de posture réflexive lui permettant de requérir l'aide des internautes, membres de la communauté du célèbre réseau social « Facebook ». Cette issue proposée par ce groupe est conforme à la consigne de travail exigeant l'intégration du numérique dans l'écrit créatif. Sur les plans de la langue et de la structure de la fable, nous notons une unité de sens entre le passage ajouté et le texte originel. En effet, cette résolution en tant qu'ajout

d'information présente une cohésion entre la fin de la fable telle qu'elle est imaginée ou créée par ce groupe et le texte de La Fontaine, dans ses deux premières parties que sont la mise en situation et l'état de complication. La modification est nettement explicite au niveau du schéma actionnel de la fable. Le personnage de la cigale est repris pour réaliser une nouvelle action, celle de demander l'aide des internautes, qui sont des personnages secondaires aux deux principaux personnages animaliers de la fable. Le cadre spatial est à son tour modifié pour intégrer l'espace numérique, indice du vécu des étudiants.

Cette fin de fable proposée par ce binôme n'a pas été le résultat initial de leurs interactions verbales conduites dans un mélange de dialecte, de langue arabe et de langue française. Un échange interactif a abouti à l'adoption commune de cette fin de fable. Voici un extrait traduit de cet échange entre l'étudiant 1 (E1) et l'étudiant 2 (E2) :

E1 : « euh ma première idée est de demander l'aide à ma mère ou ma grande sœur ! pour moi c'est toujours la solution »

E2 : « où est la technologie ? euh ? »

E1 : « le téléphone bien sûr ! je les appelle toujours avec le téléphone ah ! »

E2 : « oui ! oui ! mais c'est simple ! Moi je préfère facebook c'est la mode ! euh ? »

E1 : « ah ! oui ! Facebook c'est mon monde ! Il y a des amis qui peuvent aider oui ! »

Pour le deuxième binôme, l'idée d'un voyage salvateur amène la cigale à utiliser son Smartphone pour acheter un billet d'avion à destination d'un pays où la saison estivale lui permet de trouver une nourriture abondante.

« elle téléphone à l'agence de voyage et achète un billet d'avion pour un pays dans une région chaud ».

Cette solution accorde à la cigale un rôle actif à l'inverse de son attitude durant toute la fable, se contentant de chanter sans une approche prévoyante de sa survie durant la période hivernale. L'usage du Smartphone en tant que moyen de communication est conforme aux attentes de la consigne de travail. Cette idée permet aux étudiants scripteurs de créer un autre cadre spatial, d'abord, celui de l'agence de voyage et ensuite, celui du pays bénéficiant d'une saison chaude idoine au tempérament naturel de la cigale. Cette dernière idée reflète les connaissances encyclopédiques des apprenants au sujet de l'environnement de vie de la cigale, qui a été exploité pour prévoir cette résolution créative du problème auquel était confrontée la cigale. Enfin, dans ce deuxième exemple d'écrit créatif, cette dernière est également personnifiée. L'usage de cette figure de style est un marqueur de l'effet de ce contexte de travail sur le développement de la compétence linguistique des étudiants (Beth et Marpeau, 2005).

Cette proposition émane de l'échange suivant :

E1 : « moi, j'appellerai tout de suite ma mère pour lui demander de l'aide »

E2 : « oh non c'est trop basique ! »

E1 : « mais dans mon idée euh euh j'ai utilisé la technologie, c'est le téléphone, il n'existait pas au temps de la cigale et la fourmi » (rire)

E2 : (rire) « oui c'est vrai que le téléphone c'est la technologie mais n'oublie pas l'originalité, la créativité »

E1 : « euh euh attends, alors j'appelle un extraterrestre » (rire des deux interlocuteurs)

E2 : « ah oui c'est original, je n'ai pas pensé du tout, un extraterrestre qui sauve la cigale de la famine !! ah ! euh ! mais comment le joindre ? »

E1 : « c'est simple par un appel téléphonique »

E2 : « oh oh ton idée est un peu bizarre, j'ai peur d'avoir une mauvaise note à l'examen si madame nous donne le même exercice ! euh, non non non attends on va encore réfléchir »

E1 : « ah alors oui, je crois que j'ai une idée ; euh euh, hier le cours de géographie de mon petit frère était sur la différence de climat entre les différents pays. Tu sais, si chez nous c'est l'hiver, dans d'autres pays c'est l'été, donc la cigale va aller dans un pays chaud où elle trouvera gratuitement de la nourriture ; euh, alors ?? »

E2 : « ah ! oui ! elle achète un billet de l'agence de mon cousin » (rire) « comme ça il aura plus de clients »

E1 : « d'accord, alors elle téléphone à l'agence et achète un billet » (rire).

Pour le troisième binôme, la solution proposée est la livraison à domicile de l'alimentation industrielle qu'il est possible de commander grâce à Internet.

« Si l'histoire de la cigale et la fourmi se passait en 2023, Je crois, lorsque la fourmi refusa d'empreinter du blé à la cigale, elle utiliserait le moyen le plus simple et rapide bien évidemment c'est « l'internet ». Elle prendrait tout simplement son smartphon, elle cherchait sur les sites de la nourriture qui est abondante. Il suffit juste de choisir ce qu'elle veut manger. Au moins d'une heure, le service de livraison frappait à sa porte pour lui ramener sa commande. Donc, elle est satisfaite et ne s'inquiète plus pendant la saison hivernale et elle n'a plus besoin de la fourmi grâce à cette technologie ».

Le contenu créé par ce groupe reflète une forte dimension personnelle et moderne liée à un nouveau mode de vie et de consommation que permet le numérique, il s'agit de l'achat en ligne de sa subsistance. L'aspect personnel est linguistiquement marqué par l'usage d'adjectifs qualificatifs (simple, rapide, abondante) et d'adverbes (plus, évidemment, simplement) dans le but d'appuyer la justesse du choix de la fin proposée à la fable et la connaissance de ce mode d'achat. En plus de l'explicitation de ce moyen, les étudiants prennent le soin de verbaliser les étapes de l'achat à l'image d'une séquence procédurale incluse dans un écrit narratif. L'idée de résolution proposée est qualifiée par ces étudiants-auteurs par le sceau de la simplicité, de l'efficacité et de la rapidité (Il suffit juste de choisir ce qu'elle veut manger. En moins d'une heure, le service de livraison...), ce qui nous permet de supposer une certaine familiarité avec ce mode de consommation. Plusieurs indices peuvent être relevés conférant ce caractère familier (tout simplement, nourriture abondante, il suffit juste de choisir, en moins d'une heure, le service de livraison, etc.). Enfin, les scripteurs concluent leur texte par l'évocation de l'état psychologique de la cigale qui passe d'abord par l'insouciance, puis l'inquiétude et finit par retrouver la sérénité grâce à cette solution originale et disponible dans la vie réelle (elle est satisfaite). Il y a donc inspiration de son entourage pour résoudre cette situation-problème. L'enchaînement actionnel des événements de la fable est structuré de manière hiérarchisée, pour parvenir à réussir les étapes de ce projet d'achat en ligne, dont la plus-value est l'éradication de ce problème (ne s'inquiète plus pendant la saison hivernale). Enfin, une dimension sociologique clôt cette créativité scripturale se reflétant dans la déchirure de l'entraide (elle n'a plus besoin de la fourmi) et la montée de l'individualisme de la vie actuelle face à l'absence de solidarité et d'empathie du personnage de la fourmi. Telle est la lecture de ce groupe d'étudiants.

Un échange communicatif émanant de deux étudiantes ayant partagé ce mode de consommation a conduit à cette créativité. Voici l'extrait traduit :

E1 : « ah ! (rire) je vais te raconter ce qu'on fait à la maison avec ma mère et mes sœurs quand papa travaille la nuit ; (rire) on commande directement la nourriture »

E2 : « ah ! moi aussi wallah ! avec ma famille, papa commande ; pas tous les jours mais souvent quand il est fraîchement payé surtout ! on passe une soirée magnifique ! »

E1 : « ma grande sœur est abonnée cuisine traditionnelle el Kala et toi ? »

E2 : « mon papa commande toujours chez son ami c'est Djamel El chawey le callois »

E1 : « qu'est-ce que vous avez commandé la dernière fois ? Nous on a mangé les lasagnes ! oh ! c'est délicieux avec beaucoup de fromage ! »

E2 : « nous on a mangé le couscous au poisson ! ah ! c'est délicieux et on ne sait pas le préparer ! (rire) c'est d'origine tunisienne ? mais chez Djamel on dit que c'est un couscous callois ! »

E1 : « alors la cigale aussi va commander »

Une autre fin est proposée sous la forme de graines magiques qui se développent en un temps record permettant à la cigale de se nourrir rapidement.

« la cigale plante un blé spéciale qui grandit en 3 jours et mange enfin ».

Une note de science-fiction ou d'intertextualité avec le conte Jack et le haricot magique évoque cette solution. La cigale, à la manière des autres résolutions, est un personnage actif, bénéficiant d'une solution magique qui résout son problème. Le schéma actionnel est donc modifié pour permettre à la cigale de retrouver la stabilité de la situation de départ. A la différence des solutions précédentes, les étudiants quittent le contexte de la réalité, de la normalité ou de l'habituel et pénètrent dans celui de l'imagination. Toutefois, nous notons que le numérique n'est pas explicitement évoqué.

Voici l'extrait ayant précédé cette fin de fable :

E1 : « hier la leçon de lecture de ma sœur était le conte Jack avec un haricot magique, l'histoire est magique et amusante, le haricot grandit très très vite, il est spécial »

E2 : « bonne idée avec la cigale c'est le blé magique »

Une variante de cette solution, sous la forme d'une hormone de croissance, est proposée par un autre binôme :

« Lorsque la fourmi refusa d'empreinter de grains de blé à la cigale ; cette dernière a réfléchi et a utilisé un produit chimique miraculeux qui aide à la croissance rapide du blé.

Elle sema le blé et arrosa de ce produit qui est une hormone de croissance rapide. 2 jours après, elle récolte les grains et mange ».

Cette créativité fait appel à des connaissances ou du moins des termes scientifiques (hormone de croissance, produit chimique). La cigale continue à avoir une attitude active puisqu'elle est l'initiatrice de cette solution et l'agent actif qui sème, arrose et récolte les grains. Cette énumération, à l'exemple d'une phase séquentielle, contribue à apporter une note de réalisme à la magie ou l'artificialité du produit utilisé, sachant que réellement, il est fortement possible de se servir de produits chimiques pour accroître la croissance des végétaux, le NPK en est l'exemple le plus répandu dans la région de la wilaya d'El-Tarf, lieu de résidence des étudiants et région à vocation agricole par excellence. Enfin, la dimension temporelle de la résolution de la fable est reconfigurée à contrario de la chronologie naturelle et normale de la vie. Ces deux derniers exemples de fin créative oscillent entre réalisme et imagination fictive.

Cette interaction verbale a préfiguré la production écrite de cette fin de fable :

E1 : « j'ai une idée, mon père utilise des produits chimiques pour faire grandir les légumes rapidement et même la taille »

E2 : « ah oui ! mon père aussi ! je crois c'est NPK je vois les grands sacs en plastique »

E1 : « d'accord ! la cigale aussi va utiliser ça, euh ? »

Une autre possibilité est imaginée par un autre groupe sous la forme d'un appel au secours lancé par la cigale par le biais de son Smartphone, à l'attention de l'association des animaux abandonnés. Ainsi, c'est grâce à l'empathie salvatrice des associations de protection des animaux que la cigale trouve son salut.

« La cigale appelle grâce à son smartphone l'association des animaux abandonnés qui l'aide tout l'hiver ».

Nous constatons à ce niveau un retour marqué vers la réalité puisque l'association des animaux abandonnés est une organisation effective, ayant pour finalité ce qui est mentionné dans cette résolution créative. A l'inverse de ce qui précède, l'agentivité de la cigale, marque de personnification, se limite à effectuer un appel téléphonique. Enfin, la dimension temporelle est étendue à toute la saison hivernale.

Cette idée émane de l'échange suivant :

E1 : « tu sais ! mon frère est vétérinaire et il parle toujours de groupe de protéger les animaux c'est une association »

E2 : « bonne idée, la cigale est un animal elle peut voir l'association de ton frère » (rire)

Une autre fin est proposée grâce au secours d'une influenceuse qui vient à l'assistance de la cigale, à l'exemple d'une marraine des temps modernes.

« La fourmi refusa la demande de la cigalle. Cette dernière est plus faim, elle recherche un autre solution pour éviter de mourir. Elle réfléchit qu'il y a des réseaux sociaux qui l'aide dans leur problème. Elle envoyé un message pour expliquer leur situation à une influenceuse très célèbre dans leur endroit. Cette dernière publie que la cigalle envoyée pour chercher du manger et l'aide. Après quelques minutes, l'influenceuse répondre à la cigalle pour avoir qu'il bcp d'aides. A ce moment, la cigalle est très joyeuse et elle remercie l'influenceuse de son travaille, et aussi les gens qui l'aide ».

A l'instar de ce qui a précédé, la cigale sollicite l'aide d'autrui grâce à son instinct de survie (elle recherche une autre solution pour éviter de mourir), sa personnification qui est fortement présente par l'image d'un personnage qui réfléchit, explique et possède des liens sociaux élaborés par le biais de la toile. Cette dernière information est fortement argumentée par les recherches sociologiques arguant l'intérêt et l'effet des réseaux socio-numériques à créer des liens d'entraide rapides et efficaces (Kiyindou, 2011). Ces deux paramètres sont explicitement verbalisés par les étudiants (après quelques minutes, il y a beaucoup d'aides). A l'inverse de l'individualisme cité supra, c'est l'esprit de solidarité ou d'entraide qui prévaut dans cette composition scripturale, reflétant ainsi une des voies d'échange social à l'ère du numérique.

Cette idée de solidarité et d'appel à l'aide par le biais du numérique social procède de l'échange ci-après :

E1 : « tu as vu le message de karima hier sur Instagram »

E2 : « eh ! oui ! elle demande notre aide pour le problème de Sihem »

E1 : « c'est une bonne idée ! les abonnés ont beaucoup réagi ! on peut aussi faire ça avec la cigale »

E2 : « bonne idée et c'est bien avec les réseaux sociaux »

Dans le même contexte d'échange socionumérique, la solution suivante se présente sous la forme de mobilisation de la communauté TikTok pour trouver de l'aide. L'échange verbal a la même configuration sémantique que les précédentes interactions dans la mesure où les étudiants proposent d'exploiter leur abonnement à TikTok pour résoudre le travail demandé.

« la fourmi refusait d'emprunter du grain du blé à la cigale. Si, elle est indisponible de la nourriture. A ce moment là, elle peut utiliser un moyen de technologie pour emprunter un peu de grain. Alors la cigale a publié son histoire sur Tiktok. Pour que les gens sachent ils sont touchés et se présentant pour l'aider aussi ils lui fournissent tous ses besoins. Ainsi, elle peut passer la saison hivernale et trouver un endroit chaud et repas pour manger ».

La référence à la plateforme chinoise Tik Tok renvoie à une stratégie déployée par la cigale pour émouvoir les internautes (ils sont touchés) et les inciter à l'action (et se présentent pour l'aider aussi ils lui fournissent tous ses besoins). En effet, les discours numériques possèdent ce pouvoir incitatif en modifiant nos modes d'échanges, de pensées et d'actions (Deias, 2023). La résolution proposée fait donc intervenir d'autres personnages, qui déstabilisent le statut de la fourmi en agissant comme alliés de la cigale.

La plateforme TikTok est aussi proposée comme solution par un autre groupe qui suggère que la cigale poste ses chansons sur TikTok pour gagner sa vie, ce qui fait de Tiktok une plateforme de travail à l'ère de la technologie.

« Finalement, la cigale et la fourmi sont devenues amies proches, l'une est devenue une célèbre chanteuse sur Tik Tok et gagne beaucoup d'argent et l'autre pour son travail ».

Ce dernier récit est spécifique par rapport aux autres, dans la mesure où la résolution de la fable se termine dans une ambiance amicale entre les deux personnages ambivalents. Nous constatons la modification du comportement de la cigale qui prend en charge sa subsistance grâce à son emploi en tant que chanteuse ayant une notoriété sur la toile. En effet, grâce au numérique, les professions changent et le travail manuel cède le terrain aux métiers sous tendus par le numérique. De plus, les étudiants avancent une information plausible liée à la rémunération des artistes du chant sur la toile, emploi choisi par la cigale en cohérence avec son agir durant la fable et qui lui rapporte ainsi « beaucoup d'argent ».

De ces exemples, nous pouvons noter que la situation de travail proposée a reconfiguré la posture des scripteurs novices qui deviennent ainsi auteurs, créateurs de contenu et de sens où ils ont mobilisé les avantages du numérique et des réseaux sociaux pour proposer une résolution à connotation positive sauvant la cigale d'une famine certaine. Le contexte de l'écrit en situation d'atelier d'écriture et de créativité à l'ère du numérique a nourri l'imagination des apprenants et leur écriture par la mobilisation de la force sociale que permet d'envisager le numérique dans notre monde globalisé. Ce numérique dans ses variantes, principalement les réseaux sociaux, l'internet et le Smartphone, est le foyer du renouveau, de la créativité, de l'amplification de l'horizon scriptural de l'étudiant (Metawe, 2024). Ce dernier s'est approprié un écrit monument de la littérature et de la culture françaises, aux fins envisagées par notre recherche qui nous inscrit dans le paradigme de l'écrit créatif à partir d'un contexte de travail propice à une attribution possible de nouvelles portées significatives au texte source.

La dimension socioconstructive et son effet sur la créativité scripturale est mesurable par les interactions verbales conduites entre les étudiants en dialecte, en arabe et en français. Ces échanges, indices de relations psychosociales entre les étudiants, concourent à une dynamique cognitive laquelle permet la réalisation de l'activité scripturale demandée. Dans les

limites de l'étude conduite, nous notons explicitement une congruence entre le travail de groupe et le numérique pour réaliser cette activité oralo-graphique, conformément à ce qu'attestent Deaudelin and Nault (2003) pour lesquels l'échange entre binôme ou groupe d'apprenants est un contexte de travail favorable au flux d'informations, à la réflexion et à l'analyse concourant ainsi à la réussite de la résolution du problème. La situation collaborative est ainsi un cadre psychologique, social et cognitif à fort impact sur soi et sur l'autre (Berkani, 2024). Enfin, intégrer le numérique à ce contexte de mutualité des pensées semble être une plus-value à l'imagination et aux potentialités créatives sociocognitives.

En définitive, la plus-value apportée par l'inscription de la créativité et l'imagination en situation d'atelier d'écriture confirme les résultats de travaux antérieurs ayant noté que l'atelier d'écriture est un dispositif didactique offrant une modalité de travail permettant une évaluation notable de la compétence scripturale (Metawe, 2024), en sus de la dimension ludique qui intensifie la motivation des participants (Colognesi & Lucchini, 2016). Au-delà de ces apports, cette étude ouvre des implications futures qu'il est envisageables de mettre en place afin d'amender la compétence scripturale des étudiants, notamment par l'entremise des outils numériques pour produire des écrits narratifs, à l'exemple de la recherche conduite par Metawe (2024) ayant analysé les effets de l'usage du Smartphone sur la production de smart-fiction. A l'instar de cette auteure, il serait fortement intéressant d'étudier la production de la narration multimodale à l'ère de la technologie numérique usuelle, en l'occurrence les médias mobiles. Une autre voie s'offre à nous, celle de l'usage de l'intelligence artificielle pour réaliser une fiction ou un court métrage, à partir d'un scénario issu de l'imagination des étudiants et amendé par Chatgpt par exemple. Ces possibilités accentuent l'imagination et la créativité mesurables par les critères d'innovation et d'effet de surprise ou d'originalité (Bonnardel & Lubart, 2019). Hormis la fiction, une perspective d'expression de son espace intérieure (Foucault, 2007) est une voie d'étude de l'écriture autobiographique en atelier d'écriture pour mettre au jour l'expression des émotions, l'altérité et l'identité ou encore le témoignage, sachant que pour les étudiants de notre étude, le témoignage est un objet d'étude en classe de terminale qu'il serait intéressant de poursuivre en première année universitaire. Enfin, la formation de l'enseignant-chercheur à l'agir didactique en atelier d'écriture numérique représente une autre voie de réflexion interdisciplinaire.

Conclusion

Dans cette contribution consacrée à la réécriture de la phase de résolution de la fable (Petitjean, 1982) intitulée « La cigale et la fourmi » de Jean de La Fontaine, à l'aune du numérique, nous avons analysé les écrits produits dans un contexte particulier, que nous avons mobilisé pour tester son efficacité supposée. Les écrits obtenus nous permettent d'accréditer l'hypothèse selon laquelle un environnement de travail socioconstructiviste à l'ère du numérique est une plus-value à l'amendement de la créativité scripturale en français langue étrangère. Cette situation de travail a reconfiguré la posture des scripteurs novices qui se sont appropriés la fable au sens étymologique du terme, signifiant s'appropriier la chose pour l'adapter à sa singularité (Becerra, 2018). Cette singularité s'est explicitement manifestée dans le recours aux éléments de leur contexte de vie à l'exemple de facebook, de Tik Tok, de l'usage du Smartphone, de la mobilisation des associations de protection des animaux, de l'achat en ligne, du déplacement par l'intermédiaire d'une agence de voyage, de l'emploi d'engrais chimique moderne, de la sollicitation d'une influenceuse et enfin de l'adoption d'une nouvelle profession exclusivement accolée au numérique. Cette adaptation d'un support issu d'une autre

culture est une régénération d'une nouvelle signification en fonction de leurs représentations actuelles, en corrélation avec leur expérience du monde que permet le numérique, représentation axée sur une sémiotique sociale de partage, d'entraide, de soutien qui défie la morale de la fable, la valeur du travail, de l'anticipation, de ne compter que sur soi et de la nature innée des personnages. La mise en valeur de l'aspect actif du personnage de la fable a été une information transversale à toutes les propositions, ce qui conforte la valeur du travail attribuée par La Fontaine, à laquelle les étudiants y ajoutent les valeurs d'entraide et d'empathie de même que la nouveauté du travail numérique en tant que profession rémunérante. Les compositions scripturales produites reflètent des initiatives personnelles prises par les étudiants qui s'inscrivent ainsi pleinement dans le monde de l'écrit, qui leur a permis d'élaborer différentes résolutions à la fable de La Fontaine, en s'appuyant sur leurs représentations et les potentialités d'actions que leur offre la modernité de leur mode de vie. En effet, il est admis que l'écriture créative est une voie d'expression de sa subjectivité, de son opinion ou sa vision du monde et de ses émotions (Huynh, 2004), lesquelles seraient les leviers propulseurs de la créativité en didactique de l'écrit par le truchement de la réécriture, qui non seulement contribue à prendre en charge la complexité de la production écrite en langue étrangère, mais également l'amendement de la compétence linguistique, par rapport au lexique actif, au critère de cohérence et à l'usage de modélisateurs, sans laquelle il ne peut y avoir de production verbale ni de créativité, respectueuses d'une unité de sens en accord avec les deux précédentes phases de la fable et la résolution produite par les étudiants. Concernant la morale, les informations ajoutées lors de la phase de résolution présentent une autre morale ayant des traits communs avec celle de l'auteur Jean de La Fontaine, notamment en ce qui concerne la valeur du travail, explicitée dans la posture active de la cigale pour résoudre sa problématique, mais comporte également une trajectoire propre, une empreinte personnelle des étudiants-écrivains, par le truchement de laquelle émerge cette part personnelle, subjective et créative de chacun d'eux, ayant trait particulièrement à la solidarité socionumérique et aux potentialités offertes par les avancées de notre nouveau mode de vie, que nous avons matérialisé au niveau de la consigne, par une contrainte relative au numérique pour proposer une fin à cette fable. Ainsi, l'individualisme de la fable originelle est mué par la solidarisation que permettent les réseaux sociaux, ce qui personnalise la narration par l'invention d'une résolution émanant du monde expérientiel des étudiants-écrivains, preuve de leur implication dans l'activité scripturale.

Pour conclure, nous considérons que la réécriture de la phase de résolution de la fable selon une consigne actualisant le contexte pour le rendre significatif à l'appréhension des étudiants, est un environnement didactique à l'actif d'apports non négligeables aux étudiants, promouvant leur compétence à actualiser la morale, le schéma actionnel et le conformisme par la transmutation de l'attitude punitive répandue dans les fables en une attitude empathique, voire de complicité certaine envers le personnage affaibli symbolisant quelques aspects négatifs ou défauts de l'humain. Cette dernière voie pourrait être interprétée selon la perspective que la fable et l'écriture d'invention sont des matériaux d'altérité ou d'ouverture vers l'autre, le différent, l'opposé que les morales créées ont reconsidéré de manière à lui trouver une voie d'existence différente de celle à laquelle il était voué ou condamné de subir selon la fable originelle.

En outre, comme cité supra, les écrits produits nous ouvrent des perspectives d'analyse de l'agir enseignant en didactique de l'écrit littéraire, de même que des perspectives en lien

avec les représentations contrastées en fonction des temps et des cultures et de l'innovation comme démarche en didactique de l'écrit, innovation nécessairement marquée sur l'axe temporel et historique (Dufays, 2023), au sens que lui attribue cet auteur selon lequel ce contexte de travail a favorisé l'émergence d'un contenu actualisé et surprenant, où l'individualisme est enrayé au profit du soutien social que flattent grandement le numérique et les réseaux sociaux. Etendant le spectre de l'écrit, il serait également envisageable d'explorer l'écrit argumentatif par le biais de la fable.

Enfin, nous sommes conscient que cette étude se limite à une approche qualitative au regard du nombre réduit des participants. Il serait donc utile d'explorer cette démarche auprès d'un nombre plus important d'étudiants afin de relever les constances et les variations en situation de narration créative collaborative. Une autre limite apparaît, celle de l'éventuel transfert de cette compétence scripturale créative acquise en situation collaborative lors d'une production individuelle. Ces limites offrent une continuité intéressante à la recherche en didactique de l'écrit à l'ère des avancées technologiques.

A propos de l'auteur :

Mon axe de recherche est la compétence communicative écrite et orale à l'aune de la translittératie, du plurilinguisme et de la technopédagogie. J'accrédite ainsi la thèse selon laquelle la langue est un outil transversal de réflexion et d'agir, par le truchement d'activités langagières inscrites dans des thématiques sociétales. **0000-0003-2700-7432**

Financement: Cette recherche n'est pas financée.

Remerciements: Non applicable

Conflits d'intérêts: Les auteurs ne déclarent aucun conflit d'intérêts.

Originalité: Ce manuscrit est une œuvre originale.

Déclaration sur l'intelligence artificielle: L'IA et les technologies assistées par l'IA n'ont pas été utilisées.

Références

- Becerra D. (2018). L'appropriation ; un concept à revoir dans la didactique des langues-cultures. *Synergies Mexique*, 8, 27-40
- Berkani, D. (2024). L'interaction psychosociale entre le Moi et l'Autre dans la collaboration élève-élève pour le développement des compétences rédactionnelles en FLE en 3^{ème} année secondaire. *Multilinguales* 21, 55-67.
<http://journals.openedition.org/multilinguales/12452>
- Beth, A., & Marpeau, E. (2005). *Figures de style*. France : Libro Mémo.
- Bing, E. (1976). ...*et je nageai jusqu'à la page*. France : Des femmes Antoinette Fouque
- Bonnardel, N. & Lubart, T. (2019). La créativité : approches et méthodes en psychologie et ergonomie. *Revue Interdisciplinaire, Management, Homme & Entreprise*, 37, 79-98.
- Boudechiche, N. (2021). Le français par le neuvième art, facteur de développement de la compréhension et de l'argumentation. *Synergies Espagne*, 14, 233-247
<https://gerflint.fr/Base/Espagne14/boudechiche.pdf>
- Bucher, D. (2023). *La place de l'écriture créative en classe de FLE : les ateliers de haïkus, une approche ludique pour enseigner le FLE*. Mémoire de master. Université des Antilles.
- Burnay, N. (2022). *Sociologie des émotions*. France: De Boeck.
- Colognesi, S. & Lucchini, S. (2016). Mise à l'épreuve de deux dispositifs pour développer l'écriture en milieu scolaire : chantier vs atelier. *Enfances*, 2, 193-215.
- Conseil de l'Europe (2018). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Strasbourg. Conseil de l'Europe.
- Deaudelin, C., & Nault, T. (2003). *Collaborer pour apprendre et faire apprendre : la place des outils technologiques*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Deias, D. (2023). La méthode de la complexité pour comprendre la plurisémiocité des discours numériques : de l'efficacité de Tik Tok. *Lhumaine*, 2, 1-19.
- Delebarre, J. (2024). Le rapport à l'écrit en contexte plurilingue : de quelques aspects théoriques et méthodologiques. Dans M. Boucharéchas, I. Fabry, M. Peuzin, R. Comotti, R. Abouwarda & A. Ladreyt (Eds.), *Sciences du langage : enjeux théoriques et pratiques méthodologiques* (pp. 144-155). Grenoble : Université de Grenoble.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.136229>
- Dufays, J.-L. (2023). Innover en didactique de la littérature : pourquoi ? Comment ? A quelles conditions ? Avec quels effets ? Retour sur trente années d'expériences. *Tréma*, 59, 34-46.
- Foucault, J. (2007). *Ateliers d'écriture journée d'étude de Lomé (Togo)*. Paris L'Harmattan.
- Huynh, J.-A. (2004). Ecriture d'invention, une pratique innovante ? *Recherches*, 40, 19-51.
- Jonnaert, P. (2009). *Compétences et socioconstructivisme. Un cadre théorique*. France : De Boeck Supérieur.
- Kiyindou, A. (2011). Réseaux socionumériques et solidarité. *Hermès*, 59(1), 117-122. DOI 10.3917/herm.0117.
- Méchoulan, E. (2024). Fabuleux diplomate : Le pouvoir des fables de Jean de La Fontaine. *Intermedialité*, 43 (1), 6-15. <https://doi.org/10.7202/1111668ar>
- Mercklé, P. (2004). *Sociologie des réseaux sociaux*. France : La Découverte.
- Lazega, E. (2007). *Réseaux sociaux et structures émotionnelles*. France : Presses Universitaires de France.

- Le Goff, F. (2008). Réflexions sur la réécriture en écriture d'invention, *Recherches & travaux*, 73, 19-34. DOI : <https://doi.org/10.4000/recherchestravaux.325>
- Le Goff, F. (2005). Réécriture et écriture d'invention : l'exemple de la fable, *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 127-128. 183-208. <https://doi.org/10.3406/prati.2005.2086>
- Massei, N.-G. (2024). *L'impact de l'écriture littéraire créative dans la formation des enseignants de FLE : une étude de cas à Rosario, Argentine*. Mémoire de master. Université des Antilles.
- Metawe, D. (2024). La Smart-Fiction : une fusion de technologie et d'imagination. *Journal of scientific research in arts*, 25(5), 139-167. [article_365662_f2a15414ec33cad6dd5ea3a38b936a6a.pdf](https://www.ekb.eg/article_365662_f2a15414ec33cad6dd5ea3a38b936a6a.pdf) (ekb.eg)
- Morin, E. & Le Moigne, J.-L. (1999). *L'intelligence de la complexité*. France : L'Harmattan.
- Ouvrard, L. & Brumelot, C. (2022). *Numérique et didactique des langues et cultures. Nouvelles pratiques et compétences en développement*. Paris : éditions des archives contemporaines.
- Pascal, J.-N. (2023). La fable au siècle des lumières. Anthologie des successeurs de la Fontaine, de la Motte à Jauffret. France : Classique Garnier
- Petitjean, A.-M. (2023). L'écriture créative est-elle une innovation pour la didactique de la lecture-écriture? *Tréma* [En ligne], 59, 15-31. <https://doi.org/10.4000/trema.8309>
- Petitjean, A.-M. (1982). Du récit oral à la fable écrite : la narration en jeu, *Pratiques*, 34, 5-29.
- Porquier, R. & Py, B. (2008). *Apprentissage d'une langue étrangère : contextes et discours*. France: Didier.
- Purba, J.-P. (2019). *La personnification dans les fables de Jean de La Fontaine*. Mémoire de recherche. Université Negeri Medan.
- Restrepo, G. & M. Venet. (2022). *Cerveau, développement et apprentissage*. Canada: JFD inc.
- Reuter, Y., & Delcambre, I. (2002). Images du scripteur et rapports à l'écriture, *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 113-114. 7-28. <https://doi.org/10.3406/prati.2002.1942>
- Romero, M., Lille B. & Patino, A. (2017). *Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle*. Canada : Presses de l'Université du Québec
- Salmon, Ch. (2008). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris : La Découverte.

Annexes

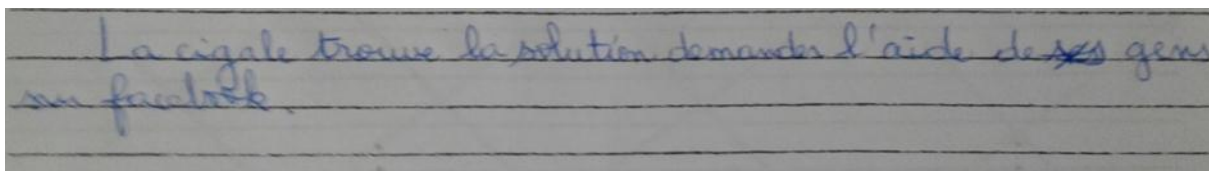


Figure 1. Facebook : le réseau samaritain

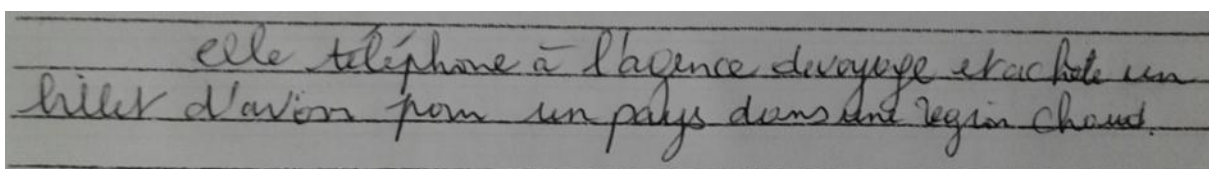


Figure 2. Le voyage salvateur

Si l'histoire de la cigale et de la fourmi se passait en 2023, Je crois, lorsque la fourmi refusa d'empreinter du blé à la cigale, elle utiliserait le moyen le plus simple et rapide bien évidemment c'est "l'internet". Elle prendrait tout simplement son Smartphone, elle chercherait sur les sites de la nourriture qui est abondante. Il suffit juste de choisir ce qu'elle veut manger. Au moins d'une heure, le service de livraison frappait à sa porte pour lui ramener sa commande. Donc, elle est satisfaite et ne s'inquiète plus pendant la saison hivernale et elle n'a plus besoin de la fourmi grâce à cette technologie.

Figure 3. La livraison à domicile : pour retrouver la sérénité et la satisfaction

La cigale plante un blé spécial qui grandit en 3 jours et mange enfin

Figure 4. Les grains magiques

Lorsque la fourmi refusa d'empreinter de grains de blé à la cigale, cette dernière a réfléchi et a utilisé un produit chimique miraculeux qui aide à la croissance rapide du blé. Elle sema le blé et arrosia de ce produit qui est une hormone de croissance rapide. 2 jours après, elle récolte les grains et

Figure 5. L'hormone de croissance magique

la cigale appelle grâce à son smartphone l'association des animaux abandonnés qui l'aide tout l'hiver

Figure 6. L'empathie salvatrice des associations de protection des animaux

- La fourmi refusa la demande de la cigale, cette dernière est plus faim. Elle recherche une autre solution pour éviter de mourir, elle réfléchit qu'il y a des réseaux sociaux qui l'aide dans leur problème. elle envoie un message pour expliquer leur situation à une influenceuse très célèbre dans leur endroit. Cette dernière publie que la cigale a envoyé pour chercher du manger et l'aide après quelques minutes, l'influenceuse répond à la cigale pour savoir qu'il y a de l'aide, à cet moment la cigale est très joyeuse et elle remercie l'influenceuse de son bon cœur, et aussi les gens qui l'aide.

Figure 7. La marraine des temps modernes

la fourmi refuse d'emprunter du grains de blé à la cigale. Si, est indisponible de la nourriture. À ce moment là, elle peut utiliser un moyen de technologie pour emprunter un peu de grains. Alors la cigale a publié son histoire sur Tiktok - pour que les gens sachent ils sont touchés et se présentent pour l'aider aussi ils lui fournissent tous ses besoins. Ainsi, il peut passer la saison hivernale et trouver un endroit chaud et repas pour manger.

Figure 8. TikTok : un réseau bienveillant et magnanime

Finalement, la cigale et la fourmi sont devenues des amies proches, l'une est devenue une célèbre chanteuse sur Tik Tok et gagne beaucoup d'argent et l'autre

Figure 9. Le travail à l'ère de la technologie

Citer cet article:

Boudechiche, N. (2025). Appropriation auctoriale de la fable en contexte socio-numérique. *ATRAS Revue*, 6 (1), 515-533