
Intégrer le numérique dans la discipline du français : exemples raisonnés de pratiques enseignantes

Marie Dumont et Bruno De Lièvre



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/trema/8201>

DOI : [10.4000/trema.8201](https://doi.org/10.4000/trema.8201)

ISSN : 2107-0997

Éditeur

Faculté d'Éducation de l'université de Montpellier

Référence électronique

Marie Dumont et Bruno De Lièvre, « Intégrer le numérique dans la discipline du français : exemples raisonnés de pratiques enseignantes », *Tréma* [En ligne], 59 | 2023, mis en ligne le 10 mai 2023, consulté le 12 mai 2023. URL : <http://journals.openedition.org/trema/8201> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/trema.8201>

Ce document a été généré automatiquement le 12 mai 2023.

Tous droits réservés

Intégrer le numérique dans la discipline du français : exemples raisonnés de pratiques enseignantes

Marie Dumont et Bruno De Lièvre

Introduction générale

- 1 Lorsque des ressources sont proposées aux enseignants, il est intéressant de les examiner dans leur contexte. Cette étude identifie et décrit une série de ressources relatives à l'enseignement de la littérature numérique et cherche à déterminer si elles peuvent favoriser l'innovation.

Problématique et cadre conceptuel

La littérature numérique

- 2 Au XXI^e siècle, le numérique tient une place essentielle et modifie profondément certains comportements liés à la littératie : envoi de courriels plutôt que de lettres, recherche d'informations essentiellement en ligne, pratique de la lecture numérique. Rouet (2016) la définit comme « l'activité qui consiste à lire des textes écrits au moyen d'un dispositif numérique : ordinateur, tablette, Smartphone, borne d'information ou autre » (p. 1). Dans le monde de l'éducation, le numérique prend également une place de plus en plus importante pour s'aligner sur l'évolution digitale de la société actuelle (Digital Wallonia, 2019). Ainsi, selon Perrin-Doucey et Acerra (2017), les outils numériques s'implémentent dans toutes les sphères de l'enseignement du français, via les logiciels de traitement de texte (Plane, 1996), diaporamas (Cahen, 2017), plateformes d'écriture collaborative et sociale, forums, blogues (Moinard, 2017) et réseaux sociaux (Rannou & Le Baut, 2017 ; Crête-D'Avignon, Dezutter & Larose, 2014). Aussi, bien que le numérique soit présent dans le cours de français, peu d'enseignants intègrent à l'heure

actuelle des œuvres numériques à leur corpus : 6% dans l'échantillon de Brunel (2021). Est considéré comme œuvre numérique un texte qui inclut, au niveau structurel, des propriétés spécifiques au médium informatique. Selon Bootz (2011), ces propriétés relèvent de

l'algorithmique [ensemble de règles qui produit un contenu], la générativité (fabrication en temps réel d'un objet par l'ordinateur), le codage numérique (qui permet au programme de travailler conjointement les images, les sons et les textes, voire d'utiliser un média pour en paramétrer un autre comme lorsqu'un lecteur de musique comme iTunes montre des courbes géométriques qui reproduisent les variations du volume sonore), l'interactivité [l'œuvre réagit à son public et à son environnement], l'ubiquité (une œuvre est accessible de plusieurs endroits simultanément, ce qui autorise les œuvres participatives), la gestion des flux (par exemple l'utilisation du résultat de requêtes Google) et la compatibilité (qui permet à un programme de s'exécuter sur des machines différentes sans que le résultat produit ne soit identique sur ces machines compte tenu de leurs différences technologiques (§ 16).

- 3 La littérature numérique est ainsi pensée dans sa conception par et pour le numérique. Elle se compose d'œuvres telles que des poèmes animés, des fictions hypertextuelles, des productions collaboratives en ligne ou encore des textes s'appuyant sur la génération automatique. Il serait inconcevable de l'imprimer, au risque de la dénaturer, à l'inverse de la littérature numérisée. Cette dernière relève d'œuvres d'abord produites sur papier, puis numérisées et « enrichies ou augmentées par des fonctionnalités (annoter, chercher, partager) ou des contenus multimédias (vidéos, iconographies) permettant d'apprécier et comprendre l'œuvre » (Bouchardon, 2018, p. 2).
- 4 Dès lors, selon Brunel et Bouchardon (2020), intégrer la littérature numérique à son enseignement offre la possibilité aux élèves et aux enseignants de mieux appréhender les contextes numériques qui les entourent : en étudiant « les œuvres numériques en classe [l'enseignant] déplace l'attention du numérique comme outil ou moyen technologique au numérique, comme milieu dans lequel chacun d'entre nous se trouve plus ou moins immergé, dans ses pratiques sociales et culturelles » (p. 5). Ainsi, le numérique peut permettre de reconfigurer le rapport aux espaces, à l'ergonomie et à la dynamique du travail. Il peut, en outre, favoriser l'anticipation des enseignants sur l'activité des élèves, sur leurs besoins, à certaines conditions d'usage.
- 5 Également, envisager l'enseignement par le numérique dans une discipline permet de développer des compétences propres au numérique qui seront indispensables pour que les futurs citoyens puissent, de manière responsable et éclairée, s'adapter à la société de demain (Raveaud, 2007). Les compétences numériques spécifiques relèvent de toutes les capacités nécessaires à l'utilisation de manière raisonnée des appareils numériques, des applications, de la communication sur des réseaux en ligne. Elles comportent également la gestion des informations numérisées. Dans le point suivant, avant de présenter les compétences numériques présentes dans les référentiels du Tronc Commun, nous contextualisons la réforme qui touche la Belgique francophone.

Une réforme favorable à l'innovation

- 6 En Belgique francophone, une réforme profonde du système scolaire est en cours. Ainsi, le *Pacte pour un enseignement d'excellence* (Pacte) vise à renforcer la qualité de l'enseignement pour tous les élèves (FWB, 2017). Dans le but d'outiller les enseignants

dans cette réforme, une plateforme numérique, E-classe, est mise à leur disposition. Elle est alimentée depuis 2017 par les travaux de chercheurs issus des différentes Universités et Haute Écoles pédagogiques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, qui travaillent en consortiums disciplinaires. Leur mission consiste à partager les savoirs issus de la recherche sous un format ergonomique pour les enseignants. Se trouvent sur la plateforme des outils et séquences didactiques accompagnés d'une fiche analytique. Dès lors, nous nous intéressons aux pratiques numériques proposées sur la plateforme E-Classe afin de déterminer dans quelle mesure ce nouvel outil pourrait contribuer à modifier les dispositifs d'enseignement en permettant l'innovation pédagogique (Beacco, 2007). En effet, intégrer le numérique dans les dispositifs pédagogiques semble pertinent car il permet de repenser d'une part, le questionnement didactique des disciplines « dans leurs contenus, leurs progressions, leurs structurations » (Brunel, 2018, p. 2) ; d'autre part, les dispositifs en laissant, par exemple, une place plus active et plus individualisée aux apprenants.

Les compétences numériques déterminées par le *Pacte*

- 7 L'entrée du numérique dans les référentiels disciplinaires du Tronc commun s'inscrit dans une dimension transversale : l'éducation par le numérique, qui envisage le numérique comme un moyen pour enseigner ou faire apprendre. L'éducation au numérique est également développée, au travers du référentiel FMTTN (Formation manuelle, technique, technologique et numérique). Ce dernier déplie les compétences numériques en quatre champs d'apprentissage.
- 8 Premièrement, les **informations** et les **données**. Dans ce champ, l'élève apprend à utiliser les outils de recherche en développant différentes stratégies. Il apprend également à porter un regard critique sur les résultats obtenus et sur la fiabilité des sources et, progressivement, à appréhender l'organisation des informations et des données. Ainsi, lors de la lecture de fictions hypertextuelles, l'élève se fixe une stratégie de recherche pour que sa lecture soit efficace, mais aussi décode les médias associés, tels l'image, le son ou la vidéo et y réagit.
- 9 Deuxièmement, la **communication** et la **collaboration**. L'élève est amené à communiquer et partager des contenus numériques, à collaborer avec ses pairs en tenant compte des dimensions informationnelles, techniques et sociales propres aux médias numériques. L'élève apprend également à paramétrer de manière adéquate les outils utilisés. Ainsi, lors de productions collaboratives en ligne, l'élève communique et collabore avec ses pairs en interagissant dans une œuvre numérique, par exemple.
- 10 Troisièmement, la **création de contenu**. L'élève apprend le traitement numérique des images et du son et crée ensuite un objet multimédia. Il crée et collabore sur des supports de présentation par exemple. Par des exercices progressifs de programmation, l'élève développe une pensée informatique, autrement dit une « activité mentale dans la formulation d'un problème pour admettre une solution informatique » (Wing, 2011) par l'homme, la machine, ou les deux. Les œuvres numériques étant construites selon les codes informatiques, l'élève y est confronté.
- 11 Enfin, la **sécurité**. Progressivement, l'emploi autonome des outils par l'élève l'amène à se poser des questions sur la sécurité, la protection des données. Alors qu'il devient autonome dans l'usage des outils numériques, l'élève aborde des notions de sécurité à travers la protection des données et des personnes. Il tend vers un usage citoyen et

éthique des médias numériques. En classe, par exemple, l'élève réfléchit à une diffusion éthique d'une production littéraire, si celle-ci est diffusée en ligne (blog de l'école, participation à un concours...).

- 12 Dans la section suivante, nous observons les ressources relatives aux œuvres de littérature numérique présentes sur une plateforme à destination des enseignants.

Méthodologie

- 13 Un enjeu majeur de la réforme est de développer la littératie et les compétences numériques de manière transversale, au sein de chaque discipline. Afin de décrire la place laissée à la littérature numérique, ainsi que sa forme dans la mise en œuvre du *Pacte*, nous avons réalisé une étude de cas. Nous avons recensé les ressources littéraires considérées comme « numériques » par E-classe, la plateforme de ressources éducatives développée dans le cadre du *Pacte*, active depuis avril 2019. De manière générale, les ressources proposées sont des outils accompagnés de fiches méthodologiques, des reportages, interviews, extraits de JT et d'émissions. Elles sont déclinées selon les matières enseignées et le niveau d'enseignement, du maternel à la fin du secondaire.
- 14 Notre recherche recense, dans un premier temps, les dispositifs ayant un lien avec la littérature et la lecture numérique. Ensuite, nous les analysons selon la catégorisation du numérique en enseignement de la littérature de Brunel (2021) en trois formes :
- Le numérique comme **outil**, dans son aspect technique. Selon l'objectif de l'enseignant, il choisira des supports, des médias qui permettront une adaptation des modalités d'enseignement. Par exemple, former les élèves « aux spécificités technologiques », à la manipulation d'un livre numérique, ou d'une application qui « soutient la mise en œuvre didactique » (p. 27).
 - Le numérique comme **ressource didactique**, qui influence plus particulièrement les postures de réception et de production des élèves. Par exemple, utiliser les réseaux sociaux pour parler d'une œuvre littéraire.
 - Le numérique comme **contenu**. L'œuvre numérique constitue un nouvel objet scolaire, dont il convient de s'emparer comme un objet à part entière.
- 15 Cette approche permet de montrer, in fine, comment les ressources proposées aux enseignants peuvent permettre de développer des compétences attendues pour former les élèves de demain et ainsi contribuer à l'innovation pédagogique. Nous pouvons également nous demander si les ressources présentées sur E-Classe visent à travailler la lecture littéraire (Dufays, 2022) d'œuvres numériques ou numérisées ou encore à lire le numérique via des œuvres numérisées, ou pas.

Résultats

- 16 Dans le but de décrire la place laissée à la littérature numérique ainsi qu'à sa forme dans le *Pacte*, nous avons procédé à plusieurs recherches pour observer la place tenue par le numérique dans le domaine de la lecture. Une recherche avec les mots « lecture numérique » sur le moteur de recherche de E-classe recense 30 outils ou dispositifs. Une seconde, ciblant les items « littérature numérique », obtient 18 résultats.

Lecture numérique : 30 résultats		Littérature numérique : 18 résultats	
Outils	Dispositifs	Outils	Dispositifs
20	10	14	4
<ul style="list-style-type: none"> • Plateformes livres numérisés/audios (littérature) : 11 • Plateforme textes numérisés (informatifs ou culturels) : 4 • Vidéos lire un texte documentaire en ligne : 2 • Fiches pédagogiques pour exploiter la lecture avec le numérique : 2 • Logiciel pour apprendre à lire : Lalilo 	<ul style="list-style-type: none"> • LINUM • Travailler la fluidité en lecture avec une tablette • Garder une trace de ses lectures sur une tablette • Dispositifs permettant de mieux lire une image : 3 • Lire un livre numérique sur une tablette : Luka et les copains du Brésil • Plateforme "Mots-clés" (interpréter un roman) • Créer un livre numérique "la souris qui raconte" • Apprendre à lire des graphiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Plateformes livres numérisés/audios (littérature) : 11 • Plateforme textes numérisés (informatifs ou culturels) : 2 • Mooc sur la littérature de jeunesse : 1 	<ul style="list-style-type: none"> • LINUM¹ • Bibliothèque numérique des enfants BnF • SwapTales • Garder une trace de ses lectures sur une tablette

TABLEAU 1. Recensement des outils relatifs à la lecture et à la littérature numérique sur E-classe.¹

La place du numérique dans l'enseignement de la lecture et de la littérature

- 17 Tout d'abord, nous pouvons observer que la lecture et la littérature numériques sont bel et bien présentes dans les ressources offertes par la plateforme E-classe. Afin de déterminer la proportionnalité de cette présence, nous encodons « lecture » dans le moteur de recherche et 556 résultats apparaissent. Il s'agit de tous les outils et ressources travaillant la lecture de manière générale. Ainsi, le numérique dans ce domaine représente 5,39% des ressources proposées aux enseignants. Dans le même ordre d'idées, nous tapons « littérature » dans le moteur de recherche et 488 résultats sont recensés. Ce qui signifie, approximativement, que les outils et dispositifs spécifiques à la littérature numérique représentent 3,68% de l'ensemble des ressources spécifiques à la littérature.
- 18 Si la lecture et la littérature numérique sont présentes sur la plateforme, il nous semble intéressant d'observer les formes qu'elles peuvent prendre, selon le modèle de Brunel (2021), en s'appuyant sur les guides pédagogiques rédigés par les chercheurs, qui donnent des indications sur la place du numérique dans un dispositif pédagogique. La section suivante s'intéresse aux ressources numériques présentes sur E-classe.

Lecture des dispositifs à la lumière du modèle de Brunel (2021)

- 19 Notre analyse porte sur des dispositifs proposés aux enseignants afin de les aider à mieux appréhender les référentiels du tronc commun. À l'heure actuelle, nous n'avons pas accès aux expérimentations des enseignants (il est prévu que la plateforme E-classe évolue dans une version interactive sur laquelle ils pourront, dans la lignée d'une communauté de pratiques, discuter, échanger, partager leurs expériences autour des ressources). Dès lors, nous avons réparti les dispositifs ressortant des recherches selon les trois formes que le numérique peut endosser dans l'enseignement de la littérature et sélectionné 5 dispositifs que nous présentons plus en détails ci-dessous. Nous avons également rassemblé les plateformes de diffusion de livres dits numériques, même si certaines comme *Lirtuel* n'accompagnent pas les ouvrages par des pistes d'exploitation.

Formes du numérique dans l'enseignement de la littérature	Dispositif
Le numérique comme outil	Intégrer des livres numérisés issus de plateformes gratuites telles que <i>Lirtuel</i> , <i>Culturethèque</i> , <i>Bibliothèque numérique TV5 monde</i> , <i>Conte-moi...</i> <i>Mieux lire une image</i> <i>Apprendre à lire des graphiques</i> Mots-clés <i>Lire un livre numérique sur une tablette</i>
Le numérique comme ressource didactique	Linum Garder une trace de ses lectures sur une tablette <i>La souris qui raconte</i> <i>Travailler la fluidité de sa lecture</i>
Le numérique comme contenu	SwapTales

TABLEAU 2. Répartition des dispositifs analysés à la lumière du modèle de Brunel (2021).

- 20 Les dispositifs mis en évidence seront développés dans la suite de ce texte.

Le numérique comme outil

- 21 E-classe propose de nombreuses ressources de textes numérisés, sans pour autant les accompagner d'une exploitation didactique. Dans quelques cas, des fiches sur l'auteur sont prévues, ainsi que des guides pédagogiques (bibliothèque numérique TV5, *Contez-moi*). Cependant, les séquences proposées n'exploitent pas réellement la dimension numérique. Nous décrivons successivement deux ressources représentatives : *Contez-moi* et *Mots-Clés*. Plus précisément, *Contez-moi* propose une multimodalité de lecture tandis que *Mots-clés* est un outil d'autoapprentissage de la langue française.

Contez-moi

- 22 Cette ressource propose une lecture d'œuvres littéraires numérisées proposant une multimodalité de lecture : écoute et parole. En effet, les contes sont proposés en version numérisée, enregistrés par des conteurs du monde entier sous format audio et à destination des élèves de l'enseignement primaire (cycle 2 et cycle 3). Des vidéos sont également réalisées, mettant en scène les contes. Si nous prenons le texte « Le diable et la beauté² », conte mauritanien, nous observons qu'en audio, un élève peut l'écouter en français, mais aussi en wolof, langue du groupe ouest atlantique de la famille des langues Niger-Congo. En ce qui concerne la fiche pédagogique, cette dernière propose une série de questions que l'enseignant peut poser à ses élèves, relevant d'un niveau littéral de compréhension. Ensuite, une question d'analyse grammaticale est proposée sur une phrase extraite du conte. Enfin, les élèves sont invités à relever les éléments textuels caractéristiques du genre littéraire merveilleux, avant de dessiner leur représentation du diable. Il ressort de cette séquence didactique que les démarches proposées restent relativement traditionnelles et surtout, qu'elle n'exploite pas réellement la dimension numérique du texte. En effet, la séquence didactique ne mentionne pas la version audio du conte ni le film d'animation réalisé autour de celui-ci. Dans ce cas, l'emploi des technologies n'apporte pas de réelle efficacité

supplémentaire, seul le support a changé de nature. Au niveau des usages, l'enseignant pourrait donc intégrer davantage les fonctionnalités liées au numérique.

Mots-clés³

- 23 *Mots-clés* est une plateforme visant à améliorer des compétences en lecture, et également en écriture. Ainsi, cette ressource propose d'amener les élèves à la lecture littéraire via le numérique.
- 24 L'enseignant utilise la plateforme à différents moments dans le processus d'apprentissage : soit en amorce, en complément d'exercices ou encore en révision d'une notion. Les élèves travaillent individuellement et de manière autonome sur un parcours individualisé choisi par l'enseignant, afin de répondre à leurs propres besoins. Une option statistique permet à l'enseignant de suivre la progression des apprentissages, le niveau de réussite des exercices, afin de déterminer les concepts à consolider. L'apprenant a également la possibilité de visionner des capsules vidéos lui permettant de revoir certaines notions moins bien acquises. L'équipe de *Mots-clés* a créé un personnage qui évolue dans le temps (il est jeune au 1er cycle et vieillit avec les élèves) et qui vivra des aventures où son savoir sera nécessaire pour résoudre des mystères et poursuivre son chemin. Pour avoir accès aux quêtes, l'élève devra les débloquer en accumulant des clés (les clés du savoir) c'est-à-dire en répondant correctement aux exercices proposés sur le site. Les quêtes apparaissent sous forme de textes exploitables en classe pour travailler les différentes composantes de la lecture littéraire.
- 25 Les usages bénéfiques de *Mots-clés* relèvent des fonctionnalités de l'outil relatives à l'individualisation du parcours des élèves, et à la possibilité de consulter à souhait des vidéos explicatives qui permet aux élèves d'avancer à leur rythme et selon leurs besoins. De plus, la facilité de correction pour l'enseignant et la possibilité de suivre la progression de chacun des élèves lui permettraient d'accorder plus de temps à l'individualisation de son enseignement et consacrer ainsi plus de temps à la différenciation. Les compétences numériques sollicitées relèvent du domaine de l'information et données, les élèves étant amenés à mener une recherche et à évoluer dans un environnement numérique.

Le numérique comme ressource didactique

Garder une trace de ses lectures sur une tablette⁴

- 26 La ressource *Garder une trace de ses lectures sur une tablette*, à destination de l'enseignement primaire, développe les postures de lecteurs engagés et critiques, capables d'argumenter leur interprétation ou leur appréciation d'un texte littéraire. L'objectif est donc d'amener les élèves à la lecture littéraire de textes, via le numérique, les textes proposés pouvant être numérisés ou pas. S'inscrivant dans la philosophie des cercles de lecture, ce dispositif vise à aider les élèves à problématiser leur compréhension en leur enseignant des démarches de compréhension expertes et en créant une communauté de lecteurs engagés. Le dispositif s'articule autour de 7 étapes, ne faisant pas toutes appel au numérique.
- Apprendre à commenter

- 27 L'enseignant apprend aux élèves comment réagir et exprimer leur degré d'appréciation des livres en envisageant des aspects formels et personnels (personnages, illustrations, liens entre l'histoire et leur vie...). Suite à des lectures collectives d'un même ouvrage, l'enseignant choisit un aspect à travailler en recueillant les commentaires.
- Lire individuellement en classe
- 28 Les élèves choisissent un livre et, durant la lecture, sont invités à se questionner pour choisir quel aspect développer.
- Garder une trace des impressions de lecture via la tablette
- 29 Quand les élèves sont prêts, ils notent le titre, le nom de l'auteur et l'aspect qu'ils veulent commenter. Puis, ils prennent 3 photos avec la tablette : couverture, affiche choisie, page illustrant bien cet aspect (utilisation d'une application pour enregistrer vocalement les commentaires de chacune des photos).
- Écriture des traces de commentaires
- 30 Les élèves notent dans un cahier de lecture les sujets de discussion et les questions à traiter.
- Enregistrer ses commentaires
- 31 Avec la tablette et un pair (aide afin de mentionner tout ce qui est important), les élèves verbalisent leurs réflexions sur l'ouvrage lu en s'aidant de leurs notes. Ils peuvent utiliser des pointeurs, émoticônes... pour attirer l'attention vers une partie des images durant l'enregistrement. Ils peuvent recommencer s'ils le souhaitent. Cet enregistrement est partagé sur un blog afin que les parents, élèves, enseignants... puissent en prendre connaissance.
- Approfondir les commentaires
- 32 Les élèves sont invités à compléter leur production par la lecture d'un extrait, dessin, résumé du récit, etc.
- Échanger
- 33 Après avoir partagé leur production orale, les élèves peuvent répondre aux différents commentaires, questions, demandes d'informations sur le livre lu (adressés par leurs pairs, l'enseignant ou les parents).
- 34 Les tâches numériques mises en œuvre consistent à prendre des photos du livre (couverture, affiche qu'ils ont choisi de traiter, page illustrant bien cet aspect) à enregistrer leurs commentaires pour chacune des photos, à partager les productions, et enfin à répondre aux commentaires laissés par les condisciples sur leur production. Le numérique apporte, selon nous, une plus-value à différents niveaux :
- s'écouter et écouter les productions de pairs ;
 - améliorer son enregistrement autant de fois que nécessaire ;
 - le caractère numérique des enregistrements facilite l'archivage, la transmission et la diffusion ;
 - la possibilité de laisser des commentaires sur la production des pairs et de répondre aux commentaires laissés par l'enseignant, les pairs et les parents (interaction).
- 35 Les compétences numériques relèvent du domaine « communication et collaboration », car il s'agit de partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.

- 36 Un autre domaine présent est celui de la création de contenu, car l'élève est amené à développer des documents visuels et sonores, produire ou numériser une image et un son et enfin développer des documents à contenu textuel.

LINUM

- 37 *LINUM* (Littérature de jeunesse et NUMérique) offre des fonctionnalités pour accompagner la compréhension d'œuvres littéraires fictionnelles numérisées (textes, audio, espace de travail, matrices d'activités), développer des outils-mémoire (fiches personnages, lieux, événements) et favoriser une approche subjective de la lecture (carnet du lecteur). *LINUM* (Perrin-Doucey & Acerra, 2017) propose un dispositif didactique via l'outil numérique pour accompagner la lecture d'œuvres numérisées. Chaque élève suit sur une tablette le livre numérisé et les différentes séquences pédagogiques orchestrées par l'enseignant qui alternent des temps collectifs, en petits groupes ou en individuel. Le projet *LINUM* met à disposition différentes fonctionnalités comme un tableau de bord permettant d'obtenir une vision globale de l'avancée de chaque élève dans le parcours et la possibilité pour l'enseignant de personnaliser ce parcours, afin d'accompagner la compréhension d'œuvres littéraires. L'outil se décline en deux parties : d'une part, une plateforme en ligne qui comprend deux interfaces, l'une pour l'enseignant (outil d'organisation et de planification), l'autre pour l'élève ; d'autre part, l'application, un dispositif qui intègre l'œuvre littéraire et les contenus pédagogiques. Le but du projet *LINUM* est de proposer une boîte à outils pédagogique au service de la construction de sens au fil de l'œuvre (fiches personnages, fiches lieux, chronologie, cartes mentales, lexique à enrichir...). La séquence didactique et les activités sont entièrement modifiables par l'enseignant. Nous avons repris à Perrin-Doucey et Acerra (2017) les principes littéraires sous-jacents :

- Le lecteur doit être capable d'appréhender les « tissus d'espace blanc » générés par le texte, pour construire le sens (Eco, 1985, p. 63) ce qui implique un processus interprétatif.
 - Le sujet-lecteur est amené à dialoguer avec le texte et lui donner du sens (Dufays, 2007) et ainsi subjectiver la lecture, notamment via des exercices de compréhension et d'évocation.
 - Le carnet de lecteur est un outil au service de l'enseignement de la littérature afin de travailler la compréhension, structurer et mémoriser les connaissances langagières et fictionnelles acquises, s'appuyer sur des données externes et d'exprimer la réception subjective.
- 38 Dans cette ressource, le numérique est utilisé comme média d'enseignement. En effet, l'enseignant peut décider d'activer ou non des fonctionnalités et réguler ainsi le l'outil en cours d'apprentissage. Au niveau des compétences numériques, les élèves doivent utiliser différents médias pour construire progressivement le sens et ainsi adapter leur posture de production aux codes de la communication numérique.

Le numérique comme contenu

SwapTales : changer le cours d'un récit

- 39 *SwapTales* est une application destinée aux élèves du primaire permettant de modifier le cours d'un récit. Pour les apprentis lecteurs, une aide à la lecture est nécessaire. Au départ d'une image noire et blanche accompagnée d'un court texte, l'enfant va pouvoir créer sa propre histoire. En touchant les différentes parties de l'image, elles se colorient et s'animent en laissant apparaître des parties de texte. C'est en échangeant

certaines mots du texte que l'élève interagit sur l'histoire. En intervenant de la sorte sur les différentes parties du texte, l'apprenant fait évoluer le cours de l'histoire et de nouvelles pages deviennent alors disponibles. Le but du jeu consiste à résoudre toutes les énigmes, qui se complexifient au fur et à mesure du récit, pour arriver à la fin de l'histoire la plus joyeuse possible. D'un point de vue numérique, les procédés mis en œuvre sont la générativité (l'application modifie le texte et l'image en temps réel), et dans une moindre mesure le codage numérique (l'élève doit traiter conjointement les images et le texte). Par ailleurs, l'élève doit naviguer dans l'environnement de l'œuvre. La plus-value du numérique apparaît à différents niveaux : variété et enrichissement du support de lecture, motivation et enrôlement des élèves, possibilité d'une fin différente pour chaque élève. En termes d'individualisation des apprentissages, l'efficacité est accrue. En ce qui concerne les compétences numériques, *SwapTales* permet à l'élève de mener une recherche d'informations et d'évoluer dans un environnement numérique. Notons que l'application n'est pas libre de droits (4,99 euros). L'application influence les postures de communication de l'élève. En effet, en tant que récepteur, celui-ci a un rôle actif d'interprétation du texte et devient même émetteur dans le sens où il personnalise le cours du récit.

- 40 À ce jour, il s'agit de la seule ressource proposée aux enseignants se rapprochant un peu d'une œuvre littéraire numérique, dans la mesure où le texte n'est pas seulement numérisé, mais conçu dans une dimension numérique (générativité).

Discussion

- 41 Cette étude de cas vise à déterminer la place de la littérature et la lecture numériques au sein d'outils accompagnant l'appropriation des nouveaux référentiels mis en place en Fédération Wallonie-Bruxelles, le Pacte pour un enseignement d'excellence. Nous avons examiné la plateforme E-classe, qui a pour objectif d'outiller les enseignants dans la prise en main des nouveaux référentiels. Nous avons relevé sur la plateforme les outils et dispositifs relatifs à la littérature numérique d'une part, et à la lecture numérique d'autre part.
- 42 En ce qui concerne les ressources autour de la littérature numérique, elles représentent un peu plus de 5% des ressources proposées sur la littérature en général. Pour la lecture numérique, la proportion est plus faible (3,68%). Nous pouvons remarquer que les œuvres numériques pourraient davantage être mises en évidence dans les ressources proposées aux enseignants, ces derniers étant peu à intégrer des œuvres numériques à leurs cursus (Brunel, 2021). Or, la revue de la littérature a montré que les œuvres littéraires numériques (et pas numérisées) sont nombreuses et accessibles en ligne : fictions hypertextuelles, poèmes animés, créations hypermédiatiques, textes interactifs, littérature générative, productions collaboratives, carnets d'écrivain en ligne (Le Bau, 2019). Ces œuvres sont originales, car elles sortent des codes classiques liés aux genres. En effet, elles permettent aux élèves de manipuler, d'interpréter la littérature dans un contexte plurimodal, en adéquation avec les usages du numérique qui leur sont propres (lectures, réseaux sociaux), en combinant la lecture à des techniques numériques : textualité multimodale, animation textuelle, hypertexte, interactivité... Ainsi, les dispositifs analysés mobilisent des apprentissages nouveaux, comme l'ont constaté Brunel et Guérin-Callebout (2016) : lecture d'images, associer les différents modes langagiers de différents supports, naviguer dans des œuvres

multimodales. Ces apprentissages relèvent principalement de compétences numériques en littératie. De manière intégrée et en donnant du sens aux apprentissages, il ne s'agit pas seulement d'« enseigner la littérature avec le numérique, mais [d']enseigner le numérique avec la littérature » (Bouchardon, 2014, p. 217). En effet, ces dispositifs novateurs permettant l'individualisation des apprentissages et développant des compétences numériques pourraient influencer les pratiques enseignantes et contribuer à davantage former les élèves à devenir des citoyens de demain, sensibilisés aux enjeux du numérique et responsables de leurs usages.

- 43 Du point de vue des outils proposés par E-classe, essentiellement des plateformes donnant accès à des livres numérisés, la majorité d'entre eux sont présentés sans fiche pédagogique, par exemple *Lirtuel*. Il revient alors aux enseignants de créer des scénarios afin d'accompagner la lecture littéraire de ces œuvres, d'autant que certaines ressources engagent parfois une multimodalité de lecture, comme *Contez-moi*. Sans accompagnement, il est difficile pour des enseignants non formés à l'enseignement par le numérique de renouveler les formes de lecture et favoriser l'innovation pédagogique. *Mots-clés* et *LINUX* sont des ressources conçues comme des dispositifs didactiques développés via le numérique pour apprendre la lecture littéraire d'une œuvre, numérisée ou pas. Selon nous, elles pourraient aider davantage les enseignants à adapter leurs usages. Enfin, *SwapTales* est l'exemple d'un dispositif didactique développé via le numérique pour lire des œuvres littéraires numériques. Cette ressource permet à l'enseignant de mettre en œuvre les apprentissages nouveaux décrits supra (Brunel & Guérin-Callebout, 2016).
- 44 Selon la catégorisation de Brunel (2021), les ressources proposées par E-classe relèvent majoritairement du **numérique comme outil**. Il serait opportun d'élargir l'offre d'applications, plateformes et œuvres pour favoriser l'emploi du numérique dans l'enseignement de la littérature comme ressource didactique et comme contenu, ce qui favoriserait le développement des compétences numériques en littératie. Cependant, une approche par outils nous semble présenter plusieurs limites. En effet, les usages que les enseignants vont développer à partir de l'outil pourraient ne pas différer des usages actuels, ce qui serait défavorable à l'innovation. Par ailleurs, sans anticipation et sans scénarisation pédagogique des outils, les difficultés rencontrées peuvent s'avérer nombreuses. L'accès à un matériel informatique fonctionnel, par exemple, reste un frein dans certaines écoles.
- 45 Ensuite, nous avons tout de même relevé sur E-classe quelques dispositifs pouvant être qualifiés de **ressources didactiques**. Ainsi, outiller les enseignants avec des séquences pédagogiques validées par la recherche qui, *de facto*, leur permettent d'intégrer une utilisation efficace du numérique ainsi qu'un véritable accompagnement à la lecture littéraire d'œuvres numériques nous paraît un vecteur d'amélioration favorable. En effet, l'implication de chercheurs dans la conception de la plateforme E-classe permettrait de réduire les écarts entre les savoirs issus de la recherche et les praticiens. Alors que le métier d'enseignant reste très complexe et nécessite toute une série de gestes professionnels variés, avec un public amené à devenir de plus en plus hétérogène (Avis n°3 du Pacte pour un enseignement d'excellence, 2017), cette forme d'innovation nous paraît très prometteuse.
- 46 Pour le moment, l'innovation pédagogique observée dans certaines ressources présentes sur E-classe relève selon nous essentiellement de l'individualisation des apprentissages et de la mise en place d'une meilleure différenciation, basée sur un

diagnostic précis (acquis et non-acquis des élèves) grâce à un tableau de bord pour l'enseignant généré par l'application. À l'instar de Brunel et Bouchardon (2020), nous n'avons pu relever de lien avec les pratiques personnelles des élèves. Les œuvres ne sont jamais abordées pour leur particularité numérique, d'autant que la plupart des ressources présentes sur E-classe portent sur des œuvres numérisées. De plus, envisager le numérique dans l'enseignement de la littérature comme ressource pédagogique, et envisager un enseignement littéraire via le numérique permettrait l'innovation pédagogique car il peut induire de nouvelles situations d'apprentissages, des adaptations des gestes professionnels. Par ailleurs, une observation des usages de ces dispositifs dans le champ social permettrait d'observer si les résultats de recherche, ainsi diffusés via la plateforme, percolent dans les pratiques des enseignants, influencent leurs gestes professionnels et permettent l'émergence d'innovations pédagogiques, afin d'améliorer la qualité générale de l'enseignement. Cela interroge ainsi la formation des enseignants à l'enseignement à et par le numérique.

Limites et perspectives

- 47 Cette analyse de cas se base sur les ressources mises à la disposition des enseignants sur la plateforme E-classe, dans le cadre de la réforme de l'enseignement obligatoire en Fédération Wallonie-Bruxelles.
- 48 Une première limite réside dans le petit nombre d'outils et dispositifs recensés et dans la variété des contextes de mise en œuvre et des objectifs que chaque outil poursuit. Les analyses ne peuvent dès lors s'appuyer sur un nombre suffisant de données pour en tirer des conclusions valides scientifiquement. En effet, observer l'implémentation de ces dispositifs dans les pratiques enseignantes permettrait de confronter les analyses à la pratique, mais aussi de réguler les dispositifs d'accompagnement à la lecture littéraire via le numérique proposés, dans une perspective d'amélioration continue (Deming, 1982). Par ailleurs, il serait intéressant de recenser les exploitations réalisées par les enseignants de manière informelle autour des œuvres numériques. En effet, une autoformation des enseignants pourrait se réaliser à partir des pratiques partagées sur les réseaux, dès lors que les enseignants arrivent à intégrer le numérique comme une plus-value et que l'apprentissage des élèves se trouve amélioré. Il paraît donc essentiel que les pratiques, dispositifs et outils aient déjà fait l'objet d'une réflexion, voire d'une validation, et développent bien des compétences numériques en littérature chez les élèves. Proposer des exemples de dispositifs pensés pour que les trois formes d'emploi du numérique dans l'enseignement de la littérature se déploient permettrait ainsi aux enseignants, voire aux futurs enseignants, de renouveler l'enseignement de la littérature numérique en intégrant de nouveaux objets, préparant les élèves aux compétences de demain. Une partie des ressources présentes sur E-classe répondent à ce critère et peuvent, selon nous, servir de modèle sur lequel baser son enseignement. E-classe pourrait donc jouer le rôle d'initier l'autoformation à l'enseignement de la lecture numérique chez les enseignants, mais aussi chez les formateurs d'enseignants. Pour ce faire, les ressources proposées sur E-classe devraient mettre l'accent sur l'accompagnement de la lecture littéraire d'œuvres numériques, ce qui permettrait d'influencer davantage les usages que les enseignants font des ressources et permettre l'innovation. Évidemment, une autoformation serait plus efficace si elle était accompagnée par des chercheurs, par exemple, qui pourraient guider les usages des

enseignants à partir des dispositifs didactiques visant à accompagner la lecture d'œuvres numériques.

- 49 En conclusion, la formation des enseignants nous semble essentielle pour offrir, grâce aux œuvres numériques, une plus grande diversité dans les corpus proposés. Les élèves sont la plupart du temps très connectés, mais leur usage du numérique est-il toujours responsable ? Travailler sur les œuvres numériques, en plus de développer des compétences en littératie, développe des compétences numériques conscientes. Le rôle de l'école n'est-il pas d'accompagner les élèves dans ces apprentissages essentiels à de futurs citoyens responsables dans leur présence en ligne ?

BIBLIOGRAPHIE

- Beacco, J.-C. (2017). De l'innovation en didactique du français langue étrangère. *Méthodal*, 1. <http://methodal.net/spip.php?article6>
- Bootz, P. (2011). La littérature numérique en quelques repères. Dans C. Bélisle (éd.). *Lire dans un monde numérique*. Presses de l'enssib. <http://DOI:10.4000/books.pressesenssib/>
- Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Hermann.
- Bouchardon, S. (2018). Enseigner la littérature numérique : 10 marches à franchir ? Montréal, notes de conférences. <http://www.utc.fr/~bouchard/Bouchardon-ELO18-francais.pdf>
- Bucheton, D. (2021). *Les gestes professionnels dans la classe*. ESF sciences humaines.
- Brunel, M. (2018). Que fait le numérique à l'enseignement de la littérature ? Dans M. Brunel & F. Quet (dirs.). *L'enseignement de la littérature avec le numérique*. Peter Lang.
- Brunel, M. (2021). *L'enseignement de la littérature à l'ère du numérique. Études empiriques au collège et au lycée*. Presses universitaires de Rennes.
- Brunel, M. & Bouchardon, S. (2020). Enseignement de la littérature numérique dans le secondaire français : une étude exploratoire. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 11. <https://www.erudit.org/fr/revues/rechercheslmm/2020-v11-rechercheslmm05499/1071476ar/>
- Brunel, M. & Guérin-Callebout, C. (2016). « Écrire dans » : écriture littéraire sur écran. Présentation d'une expérimentation en classe de 3^e année du secondaire. *Revue de recherche en littératie médiatique multimodale*, 3. http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol3_brunel.pdf
- Cahen, F. (2017). Lecture analytique et vidéoprojection : du diaporama-spectacle à l'interaction collaborative. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 5. <http://litmedmod.ca/lecture-analytique-et-vidéoprojection-du-diaporama-spectacle-linteraction-collaborative>
- Crête-D'Avignon, C., Dezutter, O. & Larose, F. (2014). L'usage des technologies numériques en soutien au développement de la compétence scripturale : le point de vue d'élèves québécois du secondaire. *Forumlecture suisse. Littératie dans la recherche et la pratique*, 2. http://www.forumlecture.ch/myUploadData/files/2014_2_crete_d_avignon_et_al.pdf
- Deming, W. (1982). *Quality, Productivity and Competitive Position*. MIT Press.

- Digital Wallonia (2018). *Baromètre Digital Wallonia : Education & numérique 2018*. <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/education2018>
- Dufays, J.-L. (2002). Les lectures littéraires : évolution et enjeux d'un concept. *Tréma*, 19.
- Dufays, J.-L. (2007). Le pluriel des réceptions effectives. *Débats théoriques et enjeux didactiques. Recherches*, 46 (1), 71-90.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula*. Grasset.
- Fédération Wallonie-Bruxelles (2017). Avis n°3 du Pacte pour un enseignement d'excellence.
- Fédération Wallonie-Bruxelles (2022). *Référentiel du tronc commun : formation manuelle, technique, technologique et numérique*. Fédération Wallonie-Bruxelles.
- Le Bau, J.-M. (2019). Enseigner la littérature à l'heure numérique. *Les cahiers pédagogiques*. <http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2019/03/25032019Article636890949664571535.aspx>
- Moinard, P. (2017). Partages de lectures sur des blogues et forums scolaires au lycée. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 5. <http://litmedmod.ca/partages-de-lectures-sur-des-blogues-et-forums-scolaires-au-lycee>
- Perrin-Doucey, A. & Acerra, E. (2017). Penser la lecture littéraire par et pour le numérique : conception, activités et usages en question, *Repères*, 56. <http://journals.openedition.org/reperes/1217>
- Perrin-Doucey, A. & Acerra, E. (2018). Linum : un projet numérique pour interroger l'enseignement de la lecture littéraire. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 8. <https://doi.org/10.7202/1050936ar>
- Plane, S. (1996). Écriture, réécriture et traitement de texte. Dans J. David & S. Plane (dir.). *L'apprentissage de l'écriture de l'école au collège* (p. 37-77). PUF.
- Rannou, N. & Le Baut, J.-M. (2017). Tenir en classe un blogue de lecture littéraire : pratiques du texte, reconfigurations de la réception. Le cas de l'I-voix au lycée de l'Iroise de Brest. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 5. <https://doi.org/10.7202/1046902ar>
- Raveaud, M. (2007). L'élève, futur citoyen. *Revue internationale d'éducation de Sèvres*, 44, 19-24.
- Rouet, J.-Fr. (2016). *Quelles sont les spécificités de la lecture numérique ?* Lyon : Conférence de consensus : lire, comprendre, apprendre. <https://www.cnescro.fr/wp-content/uploads/2018/04/14-Rouet-.pdf>
- Wing, J. M. (2011). *Research Notebook: Computational Thinking—What and Why?* Carnegie Mellon School of Computer Science. <https://www.cs.cmu.edu/link/research-notebook-computational-thinking-what-and-why>

NOTES

1. Plus précisément, Linum est un dispositif de lecture littéraire via le numérique d'œuvres fictionnelles numérisées.
2. Consultable à l'adresse : <https://www.conte-moi.net/contes/diable-et-beaute>
3. <https://mots-cles.ca/>
4. Ressource consultable à l'adresse : <http://brigitteprof.brigitteleonard.com/2016/02/24/garder-des-traces-de-lecture-sur-tablette/>

RÉSUMÉS

Au XXI^e siècle, le numérique tient une place importante dans l'enseignement. En Belgique francophone, une plateforme de ressources didactiques accompagne les enseignants dans le développement des compétences numériques en littératie. Nous examinons la place laissée à la littérature numérique sur cette plateforme et les ressources qu'elle propose. Enfin, nous décrivons comment ces dernières pourraient contribuer au développement des pratiques enseignantes et ainsi favoriser l'innovation.

In the 21st century, digital technology plays an important role in education. In French-speaking Belgium, a platform of didactic resources supports teachers in the development of digital literacy skills. We examine the place given to digital literature on this platform and the resources it offers. Finally, we describe how these resources could contribute to the development of teaching practices and thus foster innovation.

INDEX

Mots-clés : littérature numérique, innovation, compétences numériques

Keywords : digital literature, innovation, digital skills

AUTEURS

MARIE DUMONT

Université de Mons, HELHa

BRUNO DE LIÈVRE

Université de Mons, HELHa