

*Dirassat & Abhath*  
The Arabic Journal of Human  
and Social Sciences



مجلة دراسات وابحاث  
المجلة العربية في العلوم الإنسانية  
والاجتماعية

EISSN: 2253-0363  
ISSN : 1112-9751

**La création d'un scénario pédagogique incluant des supports numériques authentiques par des étudiants de 1<sup>ère</sup> année Master : un bon moyen de les initier au numérique éducatif et de les rendre acteurs de leur apprentissage.**

إنشاء سيناريو تعليمي معتمد فيه على موارد رقمية أصلية من قبل طلاب السنة الأولى ماستير  
: طريقة جيدة لتعريفهم بالتعليم بالرقمنة وجعلهم مشاركين في تعلمهم .

**Dr. BENAHMED Ilhem**

1-Maître de Conférences B, Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem, Laboratoire  
DPFCC, ilhem.benahmed@univ-mosta.dz

د.ة. بن أحمد الهام

أستاذة محاضرة ب ، جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم، كلية اللغات الأجنبية، قسم اللغة الفرنسية، مخبر

تعليمية المشاريع التكوينية وتصميم المناهج

ilhem.benahmed@univ-mosta.dz

تاريخ القبول : 14 - 03 - 2024

تاريخ الاستلام: 30 - 11 - 2023

## Résumé:

Dans le présent article, il est question de proposer un dispositif qui permettrait d'initier des étudiants de première année Master au numérique éducatif en français et de les amener par la même occasion à être acteur de leur apprentissage.

Pour ce faire, la conception d'un scénario pédagogique dans le but de didactiser des supports numériques authentiques a été la piste exploitée afin d'arriver à concrétiser ceci. La création de cet outil médiateur par deux étudiants de 1<sup>ère</sup> année Master a été une bonne illustration de la situation en question.

**Mots-clés:** numérique éducatif, apprenant « acteur de son apprentissage », support numérique authentique, scénario pédagogique.

## الملخص:

في هذا المقال، نقترح نظاما من شأنه أن يدخل طلبة السنة الأولى ماستير في مجال التعليم الرقمي للغة الفرنسية ويجعلهم في نفس الوقت مشاركين في تعلمهم.

للقيام بذلك، كان تصميم سيناريو تربوي من أجل جعل الوسائط الرقمية الأصيلة وسيلة مسهلة للتعليم هو المسار المستخدم لتحقيق ذلك. كان إنشاء هذه الأداة الوسيطة من قبل طالبين في السنة الأولى ماستير مثالا جيدا لتوضيح أكثر للوضعية المذكورة أعلاه.

الكلمات المفتاحية: التعليم بلرقمنة، المتعلم "مشارك في تعلمه"، وسيلة رقمية أصيلة، السيناريو التعليمي.

## Abstract:

The aim of this article is to propose a system that would introduce first-year Masters students to digital education in French and at the same time encourage them to take an active role in their own learning.

To achieve this, the design of a teaching scenario with the aim of didactising authentic digital media was the avenue explored in order to make this a reality. The creation of this mediator tool by two 1st year Masters students was a good illustration of the situation in question.

**Key words:** digital education; learner as 'learning actor', authentic digital support, teaching scenario.

## 1. Introduction:

Le numérique avec ses innombrables outils occupe une place non négligeable dans le monde d'aujourd'hui et aucun domaine de la vie n'échappe à son influence. Il est devenu partie intégrante du quotidien de tous; il est désormais impossible de ne pas introduire le progrès technologique dans les multiples contextes de la vie. Lebrun § Lacelle vont jusqu'à utiliser des qualificatifs tels: « *société de l'information connectée* » ou encore « *ère numérique* <sup>i</sup>».

Recourir aux technologies permet d'ouvrir les portes au changement, à la modernité et à la nouveauté ; le secteur de l'éducation n'a pas été épargné, le numérique participe activement [...] *à l'innovation dans les pratiques pédagogiques et modifie le cadre éducatif* <sup>ii</sup> », Bekkar et Outaleb Pellé le confirment davantage en insistant sur le fait que « *l'école se voit dans l'obligation non seulement de s'y adapter, mais surtout d'utiliser ses capacités pour en faire des outils efficaces capables de faciliter les tâches au service de l'acte d'enseigner* <sup>iii</sup>».

L'enseignement/ apprentissage des langues a été touché par cette vague de modernisation, et afin de l'optimiser, les didacticiens ont intensifié les études en cherchant toujours à développer des méthodes d'apprentissage en symbiose avec les centres d'intérêts, les attentes, le rythme et le style du public cible <sup>iv</sup>.

L'université en général et le domaine des langues plus particulièrement est justement un terrain propice aux recherches en didactique, appuyée par le numérique

principalement parce que les apprenants concernés sont avant tout des jeunes, pour la plupart obnubilés par tout ce qui a attiré aux technologies modernes surtout mobiles au point où on les appelle les « Digital Natives <sup>v</sup> », une génération qui a grandi avec les technologies numériques et plus spécifiquement avec Internet et ses différents services « *Ces outils innovants ont tendance à être perçus positivement par les apprenants qui y voient des potentialités pour leur apprentissage et leur motivation* <sup>vi</sup>».

Notre réalité algérienne n'échappe pas à cet état des faits ; ceci se matérialise clairement dans les enseignements consacrés aux technologies de l'information et de la communication à l'université, que ceci soit à l'échelle nationale comme c'est le cas des matières introduites récemment dans le nouveau canevas en (2023-2024) des deux premières années de licence de la filière langue française, : « TIC et e-Learning » et « Littéracies numériques » ou locale <sup>vii</sup> tel le cas d'une matière que nous enseignons depuis plusieurs années dans notre université d'exercice aux étudiants de 1<sup>ère</sup> année Master « Apprendre par les TICE's <sup>viii</sup>».

En étant nous mêmes chercheure en didactique du FLE soutenue par le numérique depuis plus de seize ans, et enseignante de la matière citée supra, nous avons justement tenté une expérience avec les étudiants dans le cadre de la matière en question en ayant comme objectif de leur montrer que ces outils qui envahissent leur quotidien et qu'ils apprécient tant, pourraient s'avérer utiles pour

l'apprentissage d'une langue, en leur donnant par la même occasion la possibilité de le tester par eux –mêmes car il est bien connu et, comme le souligne clairement une des pionnières du numérique éducatif Nissen Elke<sup>ix</sup> que :

«Le numérique peut être mis au profit des approches pédagogiques qui favorisent l'activité de la prise en main de son apprentissage par l'apprenant [...] le numérique est fréquemment utilisé comme levier pour mettre en place une pédagogie plus active, basée largement sur une participation et un investissement de la part des apprenants».

Il est essentiel de mentionner qu'utiliser le numérique dans l'enseignement/apprentissage du français peut se faire de plusieurs façons; les pistes et les outils sont variés et la présente contribution a été construite autour du questionnaire suivant:

Pour quelle piste et quel outil avons-nous opté pour initier les étudiants au numérique éducatif en FLE et les rendre par la même occasion acteurs et même co-acteurs de leur apprentissage?

Pour y arriver, ce qu'il faut d'ores et déjà savoir, c'est que les étudiants ont été mis dans une optique de conception et de réalisation d'une tâche: concevoir quoi? avec quoi? et pourquoi?

Ces trois questions formeront l'ossature de cet article et, pour y répondre, nous détaillerons dans un premier temps, le cheminement permettant de comprendre le lien entre ces différents points puis illustrerons par le biais des travaux conçus par des étudiants, dans la partie pratique du présent travail.

Il est bien connu que l'enseignement /apprentissage d'une langue, peu importe sa nature, qu'il soit via le numérique ou pas, ne peut se faire que si l'on s'appuie sur des supports précis, Mouri § Oudjedi Damerdji<sup>x</sup> confortent l'idée en précisant que l'appropriation réussie d'une langue dépend de différents facteurs, que l'outil pédagogique utilisé pour construire du savoir compte parmi les plus importants et qu'en plus, les méthodes modernes nécessitent l'intégration d'outils pédagogiques plus développés.

Pour aller dans ce sens, il fallait que nous réfléchissions à un dispositif palpable qui pourrait concrétiser à nos étudiants l'idée qu'il était possible d'utiliser des supports numériques pour enseigner/ apprendre une langue en général, le français plus spécifiquement, et surtout les orienter vers une des meilleures façons de le faire. Le choix des ressources à utiliser était important ; c'était la base de tout le travail. Il était capital de songer à des ressources numériques qui allaient susciter l'intérêt de nos étudiants en les rapprochant de leur vécu et surtout en leur offrant également la possibilité de prendre en charge leur apprentissage. Il est nécessaire de rappeler que ces étudiants allaient eux-mêmes créer des dispositifs en intégrant des documents numériques.

Pour arriver à concrétiser la situation développée ci- dessus peu, faire appel à des supports numériques authentiques était un choix judicieux; ce sont des produits non créés à la base à des fins d'apprentissage mais qui pourraient apporter un plus au domaine en question, les propos de Ali-Bencherif Mohamed Zakaria<sup>xi</sup> rejoignent cette définition:

« [...] des documents qui ne sont pas conçus pour être utilisés en classe de langue [...] le bon choix des documents authentiques qui mettent en contact l'apprenant avec la réalité, la sienne (vécue, vue, dite, entendue et interagie), conduisent à l'optimisation de l'enseignement-apprentissage en classe et en dehors de la classe».

Pour être plus concrète, il s'agit de tous ces documents présents entre autres sur la toile, qui peuvent être lus quotidiennement par tout le monde et qui touchent aux nombreux domaines de la vie ; ils sont pour la plupart riches, attractifs, variés et accessibles à tous<sup>xii</sup>. Le dernier aspect est important pour les étudiants car les jeunes vont toujours vers les choses faciles d'accès et « *les nombreux sites Internet fourmillent de documents authentiques accessibles à tous*<sup>xiii</sup>», Thierry Soubrié<sup>xiv</sup> complète l'idée en précisant que la diversité de ces documents convoque une diversité au niveau des usages.

En évoquant l'usage, il est incontestable que ce genre de supports a du potentiel et que les étudiants s'en font une opinion positive; néanmoins, il est primordial de mentionner que ces produits ne vont pas automatiquement garantir un apprentissage efficace de la langue, ce n'est pas parce que c'est technologique et moderne qu'il engendrera un quelconque effet sur l'acte d'apprendre, Lebrun et Lacelle en citant Guichon<sup>xv</sup> le synthétisent bien « *Les outils technologiques si familiers qu'ils soient pour les jeunes, ne créent pas spontanément des usages experts* ». C'est en fait ce que nous faisons des produits qui permettra aux apprenants d'en tirer le meilleur profit; il faut une intégration méthodique des outils technologiques pour qu'il y ait un vrai bénéfice<sup>xvi</sup>.

En fait, ce qu'il faut bien comprendre avant de faire appel au numérique c'est que:

« [...] un outil n'est pas en soi un dispositif pédagogique. Le numérique n'est qu'un outil [...] la question est bien de savoir quelle tâche soutenant quel apprentissage peut être réalisée avec l'outil [...] il n'est pas possible d'aborder les technologies en s'abstrayant des tâches qui sont conçus pour ces technologies<sup>xvii</sup>». En bref, pour qu'un document numérique authentique soit vraiment au service de l'apprentissage, il est primordial de savoir comment faire pour exploiter correctement son contenu. Nous sommes loin d'une utilisation directe du support mais plutôt dans une perspective de didactisation de celui-ci.

De façon simplifiée, pour que cette didactisation soit possible, il est obligatoire de créer un outil nommé « scénario pédagogique » qui est une sorte d'artefact à la base de l'opération en question, « *le numérique fait partie d'un tout, et ne détermine pas à lui seul le résultat d'un enseignement; c'est avant tout le scénario pédagogique qui importe, et non le numérique en tant que tel*<sup>xviii</sup>». Duret § Romero<sup>xix</sup> présentent d'ailleurs « *l'activité de conception de scénarios pédagogiques intégrant le numérique comme levier de transformation de l'activité d'enseignement-apprentissage* ». Nos étudiants ont été appelés donc à concevoir<sup>xx</sup> un outil dans le cadre de l'expérience effectuée; pour qu'ils puissent le faire, il fallait qu'ils aient une idée la plus complète possible sur le médiateur en question.

Nous allons dans ce qui va suivre apporter des détails à propos de l'artefact en question afin que la partie pratique de la présente contribution soit plus facile à aborder.

Ce qu'il faut d'abord comprendre, c'est que la notion de scénario pédagogique intervient souvent en relation avec les TICE<sup>xxi</sup> ; cependant, l'utilisation des supports numériques ne va pas radicalement modifier les principes de base sur lesquels repose un scénario pédagogique mais ouvre certaines nouvelles portes<sup>xxii</sup>.

Dans un second temps, il est tout de même utile de savoir qu'il n'existe pas un modèle standard auquel un tout chacun fait appel lorsqu'il veut concevoir un scénario, ce qui est commun aux différentes versions est la structure de base car l'aspect formel et terminologique peut varier d'un concepteur à un autre.

Pour donner une définition, la plus complète possible du scénario pédagogique, nous nous sommes appuyée sur celles données par des spécialistes<sup>xxiii</sup> du domaine: il est un outil médiateur, un macro-instrument, une séquence pédagogique ou encore pour les anglo-saxons un lesson plan comportant des étapes ayant un mode d'organisation bien précis à caractère progressif, garantissant la meilleure exploitation possible du support numérique proposé. Duret § Romero en citant Tricot § Musial<sup>xxiv</sup> le considèrent comme un plan d'action comportant des ressources pour sa mise en œuvre.

Cet outil médiateur a une ossature de base où un certain nombre de points est décrit, des éléments que Caroline Landry<sup>xxv</sup> a parfaitement détaillés dans son guide et que Aicha Bakki<sup>xxvi</sup> a bien synthétisés dans sa thèse, et que nous avons regroupés dans ce qui suit : un intitulé, des informations globales ( le public ciblé, le niveau, le domaine, la production prévue), les objectifs pédagogiques à acquérir, les pré requis, les outils et ressources utilisés, la démarche et l'enchaînement des activités. Tout compte

fait, concevoir un bon scénario, c'est arriver à bien organiser et à structurer la tâche à accomplir, préciser le rôle de chaque acteur en mettant bien évidemment tout en relation avec les ressources utilisées<sup>xxvii</sup>, numériques dans le cas de notre étude.

Ce scénario pédagogique va mettre l'étudiant dans une posture de « concepteur ». Sa création va être pour lui une sorte de tâche qu'il va accomplir en s'appuyant sur des modèles<sup>xxviii</sup> proposés. Nous sommes dans une situation où l'apprenant sera en « action ». En fait, « [...] *l'activité de conception dans une perspective à la fois didactique et cognitive [...] est une activité agentive propice à la transformation de l'activité d'enseignement-apprentissage [...] l'activité de conception a pour résultat le scénario pédagogique*<sup>xxix</sup> ».

Autrement dit, le scénario va permettre à l'étudiant d'être dans une optique de conception qui l'amènera à prendre en charge son apprentissage. L'apprenant en est acteur, et le plus important, ce n'est pas tellement la qualité parfaite de la tâche à laquelle il doit aboutir mais c'est surtout la manière de la conduire pour aller jusqu'au bout<sup>xxx</sup>. Nous sommes justement partie de cette logique en proposant aux étudiants de concevoir des scénarios dans le but de les familiariser avec l'exploitation du numérique en FLE.

Pour qu'il arrive à le faire, un cheminement pédagogique bien précis sera suivi, il est synthétisé dans ce qui suit<sup>xxxi</sup>: « [...] *savoir s'organiser pour réaliser des activités, savoir mobiliser de l'aide de la part d'autres personnes, savoir apprendre, savoir comprendre, sélectionner, réutiliser des informations, savoir utiliser l'outil numérique à bon escient* ».

Ce que nous voulons d'ores et déjà avancer, c'est que nous nous appuyerons un peu plus loin dans le travail sur les principales stations de ce cheminement, dans la partie à caractère pratique pour montrer comment les étudiants ont pu réaliser la tâche que nous leur avons confiée ; être acteurs et même co-acteurs de leur apprentissage.

Nous décrirons dans ce qui va suivre l'expérience menée.

## 2. Contexte de l'expérience menée

La description du déroulement de son expérience est une partie nécessaire dans tout travail de recherche parce que c'est elle qui va la légitimer.

L'expérience que nous avons menée a été faite au sein du département de français à l'université de Mostaganem avec les étudiants de 1<sup>ère</sup> année Master dans le cadre de la matière que nous enseignons depuis des années , une matière relative à l'enseignement/ apprentissage du français par le biais des technologies modernes et ayant pour intitulé « Apprendre par les TICE's ». Le travail a été fait au second semestre car son caractère pratique s'y prêtait bien.

Pour être plus concrète, il a été demandé aux étudiants de concevoir des scénarios pédagogiques en intégrant des supports numériques authentiques de leur choix.

Les objectifs sous-jacents étaient de permettre aux étudiants, d'une part de voir comment on pourrait utiliser des supports numériques dans le but d'apprendre le français et d'autre part, leur permettre d'être acteur de leur apprentissage en réalisant la tâche proposée.

La conception des scénarios a été faite en trois phases : d'abord, une modalité de travail en binômes, une explication des consignes ; ils devaient concevoir un scénario pédagogique en exploitant des supports numériques de leur choix (domaine, thématique, genre d'application numérique) et une durée pour la réalisation du travail a été également donnée ; ensuite, la réalisation du scénario par les étudiants : ils pouvaient revenir vers nous en cas de besoin pour davantage d'éclaircissements ; enfin, la présentation du scénario pédagogique oralement via power point.

Pour le présent article, nous allons illustrer par le biais d'un scénario pédagogique conçu par un binôme d'étudiantes. Nous avons suivi des critères de choix du scénario: un scénario plutôt court pour ne pas encombrer l'article; un travail utilisant des applications numériques variées afin que le lecteur puisse avoir une variété au niveau du support utilisé; un scénario testé sur le terrain pour vérifier sa fiabilité même si cela n'était pas compris dans la consigne de départ.

Nous allons à présent donner une idée sur le scénario sélectionné dans le but d'illustrer ce qui vient d'être précisé; tous les détails concernant son contenu seront donnés un peu plus loin dans le travail.

Le scénario a pour intitulé « Planons sur l'horizon », il a été conçu par deux étudiantes<sup>xxxii</sup>en (2021-2022). Sa thématique tourne autour du voyage. Les principales applications utilisées sont un carnet web et le site de partage Youtube, en plus de la plateforme zoom.

Nous testerons tout ce qui a été avancé supra en analysant le contenu du scénario

pédagogique conçu par des étudiantes ayant participé à l'expérience menée.

### **3. Exemple d'un scénario pédagogique conçu par des étudiants de 1ère année Master**

Dans cette partie de l'article, nous vérifierons si les deux principaux aspects sur lesquels a reposé notre étude ont réellement été concrétisés sur le terrain. De façon plus pragmatique, nous tenterons de voir si les étudiants ont réellement été initiés au numérique éducatif en français, en nous appuyant sur leur capacité à concevoir un scénario pédagogique et si cette conception leur a également permis d'être en quelque sorte acteurs de leur apprentissage.

Comment?

Pour ce qui est du point relatif à l'initiation des étudiants au numérique éducatif, une exploitation correcte des supports numériques authentiques en concevant un bon scénario pédagogique répondant aux normes serait un bon moyen pour confirmer qu'ils ont été au moins familiarisés avec une des façons d'aborder l'enseignement / apprentissage des langues par les technologies modernes. Concernant le second point, une prise en compte du cheminement suivi par les étudiants en créant les scénarios s'avère une bonne technique pour dire qu'ils ont été capable de prendre en charge leur apprentissage ; pour ce dernier point, nous nous appuyerons sur la logique proposée par Elke Nissen (cf.,supra).

Pour vérifier les deux points développés ci-dessus, et qui sont à la base du questionnement de cet article, nous procéderons à un travail en quatre étapes : choix des ressources numériques

authentiques par les étudiantes, respect de la structure de base d'un scénario pédagogique, implication des étudiants dans la tâche de conception, présentation orale du travail. En fait, les deux premières étapes concernent surtout le premier point et les deux dernières toucheront principalement au second.

#### **3.1. A propos du choix des ressources numériques authentiques**

Les deux étudiantes ont fait appel à un support numérique vraiment authentique pris d'Internet et plus spécifiquement à une vidéo ayant pour thématique « le voyage », une vidéo qui était en libre accès, tout le public pouvait la consulter. Pour y accéder, il fallait passer par deux applications: un carnet web de voyage puis la chaîne youtube d'un fanatique des voyages au tour du monde « Bruno Maltor ».

Le carnet de voyage « votre tour du monde » à : <https://www.votretourdumonde.com/>

La chaîne Youtube du même auteur à : <https://youtube.com/c/BrunoMaltor>.

Pour le carnet web comme pour la chaîne youtube, le contenu et la présentation sont riches, variés, attractifs et surtout accessibles facilement. Il y a un grand choix au niveau des vidéos, une multitude de destinations. Les conceptrices du scénario ont su sélectionner des ressources numériques authentiques répondant aux caractéristiques recommandées avant le début de l'expérience et relevant d'applications différentes mais complémentaires. Elles ont également introduit la plateforme zoom pour faciliter le contact entre les apprenants, des détails à propos de ce dernier point seront donnés dans le point relatif à la structure du



scénariopédagogique.

### 3.2. Concernant le respect de la structure de base d'un scénario pédagogique

Il s'agit ici de voir si le binôme a respecté la structure de base d'un scénario pédagogique faisant appel au numérique car sa maîtrise voudrait dire qu'elles se sont appropriées la technique relative à d'exploitation d'un support numérique dans le but d'enseigner/ apprendre une langue et qu'elles seront, par conséquent, capables de la réutiliser plus tard dans un cadre personnel ou professionnel.

Les principales étapes d'un scénario pédagogique y figurent. Nous allons les énumérer dans leur ordre d'apparition dans le dit scénario. Ce qu'il faut d'ores et déjà préciser, c'est que pour la terminologie utilisée, les étudiantes se sont inspirées des différents modèles proposés.

Premièrement, l'originalité du présent scénario est d'abord dans son titre, les étudiantes ont évoqué le thème en utilisant l'expression « Planons sur l'horizon » qui regroupe une jolie métaphore renvoyant au voyage.

Deuxièmement, pour les étapes qui ont été introduites par le binôme; elles ont commencé par donner des informations générales, une étape qu'elles ont choisie d'appeler « mise en situation », tous les points essentiels ont été mis en avant de façon claire et précise. Il y avait: le domaine (le français), le niveau (B1/B2), le public (apprenants de 3<sup>ème</sup> année secondaire), la durée du travail (une semaine), la modalité de travail (travail individuel fait à distance, via un téléphone portable ou un ordinateur, avec une connexion à Internet obligatoire).

Ensuite, elles ont bien défini les objectifs ciblés qui étaient clairs, précis et qui visaient une double compétence: amener les élèves à lire un texte figurant dans le carnet web, à comprendre un contenu multimédia en visionnant une vidéo qui accompagne le texte puis à rédiger un texte. Après, des ressources numériques qui seront exploitées par les apprenants: il y a eu le carnet web ayant pour intitulé « votre tour du monde » et une vidéo sur youtube complétant le contenu du texte en question. Les étudiantes ont ajouté une aide linguistique intéressante qu'elles ont choisie d'appeler « outil accompagnateur » qui n'était en fait qu'une plateforme qui contenait un grand nombre de dictionnaires de français en ligne consultable à l'adresse suivante: [https://www.lexilogos.com/francais\\_dictionnaire.html](https://www.lexilogos.com/francais_dictionnaire.html). L'étape qui a suivi était la plus importante et la plus dense ; les étudiantes ont décrit minutieusement la démarche à suivre par les apprenants, elles ont appelé cette partie du scénario « Description succincte », nous énumérerons toutes les étapes; nous avons gardé l'enchaînement donné par les conceptrices

- Accéder au carnet web en cliquant sur le lien :  
<https://www.votretourdumonde.com/#>
- Choisir un continent puis le pays qui intéresse l'apprenant
- Lire ce qui est écrit et donné comme informations sur ce pays.
- Accéder à la chaîne Youtube de Bruno Maltor à :  
<https://youtube.com/c/BrunoMaltor>
- Visionner la vidéo du pays choisi auparavant dans le carnet de voyage.

- Prendre des notes relatives à la société, à la culture et au mode de vie du pays sélectionné.
- Répondre à des questions posées en relation avec le texte lu et la vidéo regardée:
- Faire une rédaction à propos du pays en question en incluant les réponses aux questions.
- Ecrire la rédaction sur document Word.
- Envoyer la production par e-mail à l'enseignant.
- Présenter la production oralement via zoom à l'enseignante et aux autres apprenants de la classe.
- Une vidéo explicative a été envoyée en fichier attaché avec le scénario afin de rendre le déroulement de l'activité plus facile.

La dernière étape figurant dans le scénario conçu avait pour intitulé « production attendue », les étudiantes ont mentionné clairement le travail que les apprenants avaient à faire à la fin (l'apprenant devait lire un texte dans le carnet web, comprendre son contenu et celui de la vidéo, produire un texte et exposer son travail oralement via zoom).

En prenant appui sur tout ce qui vient d'être détaillé ci-dessus peu, il est clair que les étudiantes ont respecté la structure de base du scénario pédagogique. Elles ont bien compris comment l'utiliser comme moyen pour exploiter des ressources numériques dans le but d'apprendre le français. Il est clair que leur initiation au numérique éducatif a été plutôt réussie.

### **3.3 . En ce qui concerne l'implication des étudiants dans la tâche de la conception**

Selon la logique de Nissen, développée supra, un apprenant acteur de son apprentissage est celui qui arrive à accomplir un certain nombre de tâches, nous allons calcer ceci pour voir si cela s'applique au travail de conception d'un scénario pédagogique accompli par les deux étudiantes.

D'abord, les étudiantes ont réussi à s'organiser pour réaliser le travail; tout a été fait en suivant une méthode claire, précise et minutieuse, elles ont respecté le temps imparti pour concevoir le scénario. Ensuite, elles ont pu s'entraider, elles ont fait un travail de groupe, nous avons assisté à une « co-conception » et par conséquent à ce qui est appelé une « co- action » ; elles ont été en quelque sorte co- actrices de leur apprentissage. Elles ont compris et surtout appris comment on peut didactiser un support numérique en concevant un scénario pédagogique et la maîtrise de sa structure en est la preuve ; elles ont réussi à trier et à sélectionner ce qui était nécessaire pour leur travail entre autres, les bons supports numériques authentiques. Les étudiantes ne se sont pas contentées de comprendre la structure d'un scénario et comment faire pour l'optimiser, elles ont été dans l'action en concevant elles mêmes cet outil de médiation.

### **3.4. A propos de la présentation orale du scénario pédagogique**

En nous appuyant sur les observations que nous avons faites et notées le jour de la présentation orale du scénario par le binôme, il était clair que les concernées étaient ravies d'avoir utilisé un support

numérique de leur choix, elles ont apprécié cette liberté. Elles ont aussi pu se diriger vers une thématique qui les intéressait beaucoup. Elles avaient un sentiment de satisfaction en réussissant à réinvestir ce qu'elles ont appris pour pouvoir créer le scénario pédagogique. Les étudiantes étaient contentes de voir qu'elles ont maintenant une idée concrète sur comment exploiter le numérique dans l'enseignement/ apprentissage ; elles ont même précisé qu'elles pourraient réutiliser cette piste plus tard si elles étaient appelées à enseigner.

Grâce à l'exemple du scénario conçu par les deux étudiants et, en prenant appui sur l'analyse des quatre aspects ci-dessus, nous avons pu apporter une vue pratique de ce qu'il était possible de faire à partir de ressources numériques authentiques pour apprendre grâce à ce fameux outil intermédiaire nommé « scénario pédagogique ».

#### 4. Conclusion

Nous voulons conclure cette contribution en apportant des éléments de réponses au questionnement de départ, des interrogations sur lesquelles a été bâtie toute notre expérience. Rappelons que nous cherchions d'une part, à voir comment nous pouvions initier des étudiants de première année Master d'un département de français au numérique éducatif, à quelle piste pourrions nous faire appel pour les familiariser avec le domaine en question et d'autre part, comment rendre ce même public acteur de son apprentissage.

Concernant la piste exploitée afin de leur rapprocher l'idée que le numérique peut être au service de l'enseignement / apprentissage du français, la didactisation de ressources

numériques authentiques en faisant appel à un outil nommé « scénario pédagogique » a été la technique mise en avant. En nous appuyant sur l'expérience menée, il a été clair que les étudiantes ont bien assimilé cette façon d'exploiter des supports numériques non didactiques pour apprendre le français en concevant un scénario répondant aux normes. Cette démarche s'est avérée alors concluante et intéressante et continue toujours à porter ses fruits.

Notre objectif était de partager une expérience et d'apporter aux lecteurs une vue pratique de ce qui serait possible de faire d'un support numérique brut pour l'enseignement/ apprentissage d'une langue.

Le but principal était surtout de rendre par la même occasion l'étudiant acteur de son apprentissage en faisant de lui « un concepteur » et même un « co- concepteur » d'un scénario pédagogique. Elles ont été « co- actrices » de leur apprentissage.

#### 5. Liste bibliographique

##### Livres

1. AMADIEU, F § TRICOT, A. (2020). *Apprendre avec le numérique*, Mythes et réalités, Paris: Retz (2<sup>ème</sup> édition).
2. CHARNET, C. (2019). *Comment réaliser une formation ou un enseignement numérique à distance*, De Boeck Supérieur.
3. LOUVEAU, E § MANGENOT, F. (2006). *Internet et la classe de langue*. Paris, CLE International.
4. TRICOT, A § MUSIAL, M. (2020). *Précis d'ingénierie pédagogique*, De Boeck Supérieur.

##### Articles

1. ABDERREZAG, S. (2022). « Vers un processus actionnel numérique : applications Web et cartes heuristiques, pratiques émergentes pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE », *Revue Djoussour El-maaréfa*, vol.8, n°1, pp.705 -712.
2. ALI- BENCHERIF, M.-Z. (2021). « Les documents authentiques dans les manuels scolaires de FLE en contexte algérien et l'exploitation des ressources en ligne à l'heure du numérique », *Revue plurilinguisme, études des langues, littératures et cultures*, vol.5, n°1, pp.50 -65.
3. BEKKAR, R § Outaleb PELLE, A. (2021). « Développement de la compétence numérique à l'air des "Digital Natives" par l'usage de l'image interactive », *Revue Dirassat § Abhath*, vol.13, n°2, pp. 214 - 226.
4. BENAHMED, I. (2022). « Comment utiliser des ressources numériques avec les apprenants à bon escient? Exemple d'un dispositif intégrant un support numérique « grand public » », *Revue algérienne des lettres*, vol.6, n°2, pp. 303-314.
5. Landry, C. (1997). « Guide pour la création de scénarios pédagogiques intégrant les TIC ». Consulté à : [http://omafor.technoeducative.com/guide\\_scenarios.pdf](http://omafor.technoeducative.com/guide_scenarios.pdf) (le 2/11/2023)
6. DURET, C § ROMERO, M. (2021). « L'activité de conception de scénarios pédagogiques intégrant le numérique comme démarche créative dans la formation des enseignants », *Revue internationale du CRIRES, Innover dans la tradition de Vygotsky*, vol.6, n°3, pp.46 -65.
7. GAVRIS, D. - G. (2020). « Etude descriptive sur l'utilisation des documents authentiques en classe de français langue étrangère en Italie », *Synergie Europe*, n°15, pp.127-143.
8. GOULLIER, F. (2016). « Quelles conceptions des apprentissages sous-tendent les programmes de langues vivantes en France et en Europe ? », *Revue Administration et Education*, n° 152, pp.79-83.
9. GUICHON, N. (2012). « Les usages des TIC par les lycéens- déconnexion entre usages personnels et usages scolaires », *Sciences et technologies de l'information et de la communication pour l'éducation et la formation*, vol.19, pp.157-187.
10. LEBRUN, M § LACELLE, N. (2014). « L'ère numérique : un défi pour la didactique du FLE », *Revue Synergies Portugal*, n°2, pp.107 -117.
11. MOURI, F.-Z § OUDJEDI DAMERDJI, A. (2021). « L'utilisation attractive et efficace du manuel scolaire à l'ère des évolutions technologiques: quelle stratégie pour quelles finalités? », *Revue plurilinguisme, études des langues, littératures et cultures*, vol.5, n°1. pp.111-119.
12. NISSEN, E. (2019). « Pourquoi mettre à contribution le numérique dans l'enseignement des langues à l'école? », *Conférence de Consensus, Langues vivantes et étrangères*, le 13 et 14 mars. Consulté à [https://www.unesco.fr/wp-content/uploads/2019/04/CCLV\\_Nissen\\_MEF-v2.pdf](https://www.unesco.fr/wp-content/uploads/2019/04/CCLV_Nissen_MEF-v2.pdf) (le 13 /7/2023)
13. NISSEN, E. (2004). « Importance du scénario pédagogique dans l'apprentissage d'une langue étrangère en ligne », *Les langues modernes*, n°4/2004, pp.14-24.
14. SOUBRIE, T. (2009). « Scénario TICE et perspective actionnelle: la norme mise à mal? In, Bertrand Olivier & Schaffner Isabelle, Quel français enseigner? La question de la norme dans l'enseignement /apprentissage, Paris, Les éditions de l'École Polytechnique, p. 73-94.

15. VILLIOT- LECLERCQ, E. (2007). « Genèse, réception, orientation et explicitation des scénarios pédagogiques: vers un modèle de conception des scénarios par contraintes », vol.5, n°4, pp. 507-526.

### Thèse de doctorat

<sup>xi</sup>Ali- Bencherif, M.-Z. (2021). « Les documents authentiques dans les manuels scolaires de FLE en contexte algérien et l'exploitation des ressources en ligne à l'heure du numérique », *Revue plurilinguisme, études des langues, littératures et cultures*, vol.5, n°1.

<sup>xii</sup> Benahmed, I. (2022). « Comment utiliser des ressources numériques avec les apprenants à bon escient? Exemple d'un dispositif intégrant un support numérique « grandpublic » », *Revue algérienne des lettres*, vol.6, n°2.

<sup>xiii</sup> Gavris, D.- G. (2020). « Etude descriptive sur l'utilisation des documents authentiques en classe de français langue étrangère en Italie », *Synergie Europe*, n°15, p.133.

<sup>xiv</sup>Soubrié, T. (2009). « Scénario TICE et perspective actionnelle : la norme mise à mal ? » in, Bertrand Olivier & Schaffner Isabelle, *Quel français enseigner ? La question de la norme dans l'enseignement /apprentissage*, Paris, Les éditions de l'École Polytechnique.

<sup>xv</sup> Lebrun § Lacelle, op.cit., p.109

<sup>xvi</sup> Mouri § Oudjedi Damerdji, op.cit.

<sup>xvii</sup> Amadiou § Tricot, op.cit., p.154.

<sup>xviii</sup> Nissen, op.cit., p.1

<sup>xix</sup> Duret, C § Romero, M. (2021). « L'activité de conception de scénarios pédagogiques intégrant le numérique comme démarche créative dans la formation des enseignants », *Revue internationale du CRIRES, Innover dans la tradition de Vygotsky*, vol.6, n°3, p.48.

<sup>xx</sup> Les étudiants ont conçu des scénarios pédagogiques en incluant des supports numériques. Des détails dans la partie pratique de l'article.

<sup>xxi</sup> NISSEN, E. (2004). « Importance du scénario pédagogique dans l'apprentissage d'une langue

1. BAKKI, A. (2018). *Modèle et outil pour soutenir la scénarisation pédagogique de MOOC connectivistes*, (Thèse de doctorat). Le Mans Université (France) / Université Ibn Zohr (Maroc).

<sup>i</sup> Lebrun, M § Lacelle, N. (2014). « L'ère numérique : un défi pour la didactique du FLE », *Revue Synergies Portugal*, n°2, p.109

<sup>ii</sup> Charnet, C. (2019). *Comment réaliser une formation ou un enseignement numérique à distance*, De Boeck supérieur, p.9.

<sup>iii</sup> Bekkar, R § Outaleb Pellé, A. (2021). « Développement de la compétence numérique à l'air des "Digital Natives" par l'usage de l'image interactive », *Revue Dirassat § Abhath*, vol.13, n°2, p. 216.

<sup>iv</sup> Abderrezag, S. (2022). « Vers un processus actionnel numérique : applications Web et cartes heuristiques, pratiques émergentes pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE », *Revue Djoussour El-maaréfa*, vol.8, n°1, p.706.

<sup>v</sup> Les synonymes français les plus utilisés sont : « les enfants du numérique » ou « les natifs numérique ».

<sup>vi</sup> Amadiou, F § Tricot, A. (2020). *Apprendre avec le numérique*, Mythes et réalités, Paris : Retz (2<sup>ème</sup> édition), p.19.

<sup>viii</sup> Des précisions à propos de ceci un peu plus loin dans l'article.

<sup>ix</sup>Nissen, E. (2019). « Pourquoi mettre à contribution le numérique dans l'enseignement des langues à l'école ? », *Conférence de Concensus, Langues vivantes et étrangères*, le 13 et 14 mars, p.2.

<sup>x</sup> Mouri, F.-Z § Oudjedi Damerdji, A. (2021). « L'utilisation attractive et efficace du manuel scolaire à l'ère des évolutions technologiques: quelle stratégie pour quelles finalités? », *Revue plurilinguisme, études des langues, littératures et cultures*, vol.5, n°1.

étrangère en ligne », *Les langues modernes*, n°4/2004

<sup>xxii</sup> Ibid.p.3

<sup>xxiii</sup> Elke, *ibid.*, Duret § Romero, *op.cit.* et Villiot-Leclercq, E.

<sup>xxiv</sup> Tricot, A § Musial, M. (2020). *Précis d'ingénierie pédagogique*, De Boeck Supérieur.

<sup>xxv</sup> Landry, C. (1997). « Guide pour la création de scénarios pédagogiques intégrant les TIC ». Consulté à : <https://wiki.umontreal.ca/pages/viewpage.action?pageId=76775980> (le 2/11/2023).

<sup>xxvi</sup> Bakki, A. (2018). *Modèle et outil pour soutenir la scénarisation pédagogique de MOOC connectivistes*, (Thèse de doctorat). Université Le Mans (France)/ Université Ibn Zohr (Maroc).

<sup>xxvii</sup> Bakki.*ibid.*

<sup>xxviii</sup> Le guide de Landry et plusieurs exemples concrets de scénarios conçus à partir de supports numériques proposés par Louveau et Mangenot (2006) dans la partie plutôt pratique de leur livre.

<sup>xxix</sup> Duret § Romero, *op.cit.* pp.53-54.

<sup>xxx</sup> Goullier, F. (2016). « Quelles conceptions des apprentissages sous-tendent les programmes de langues vivantes en France et en Europe ? », *Revue Administration et Education*, n° 152.

<sup>xxxi</sup> Elke, *op.cit.*, p.3.

<sup>xxxii</sup> Chalabi Sara Amina § Chiguer Anfal Menar