

La numérisation des séquences littéraires : un objectif didactique ou une utopie en classe de FLE en Algérie ?

LAZOUNI Fatima Zahra * 

Université de Tlemcen Abou Bekr Belkaid, Algérie
fatimazahra.azzouni@univ-tlemcen.dz

Reçu: 01/02/2025,

Accepté: 29/05/2025,

Publié: 01/06/2025

The Digitisation of Literary Sequences: A Didactic Objective or a Utopia in the FLE Classroom in Algeria?

ABSTRACT: Today, the Algerian school is facing the digital revolution which is undertaking the entire education system, going as far as the project to digitize textbooks in order to achieve a technological school in the era of globalization. This project concerns all disciplines including French as a foreign language whose language components have not been able to escape techno-didactic evolution (digital reading, TAL, creative writing via digital, etc.). From then on, we wanted to experiment with one of the digital resources dedicated to the teaching of literature in the 1st year secondary class in Algeria in order to offer teachers current media, thus allowing them to vary the tools and develop their potential for class practices with the aim of motivating digital natives in the face of literary sequences. We opted for the fanfiction platform because it allows all users to read works but above all to design fanfictions by representing what they would like to find in the original work. On the didactic level, this resource allows learners to put themselves in the shoes of the poet, novelist, playwright or other literary writing profession.

KEYWORDS: Literary Text Didactics, Digital Literature, Learning Sequence, Fanfiction, Support

RÉSUMÉ : Aujourd'hui, l'école algérienne fait face à la révolution numérique qui bouleverse tout le système éducatif allant jusqu'au projet de numérisation des manuels scolaires afin de parvenir à une école technologique à l'ère de la mondialisation. Ce projet concerne toutes les disciplines y compris le français langue étrangère dont les composantes langagières n'ont pu échapper à l'évolution techno-didactique (lecture numérique, TAL, écriture créative via le numérique...). Dès lors, nous avons souhaité expérimenter une des ressources numériques dédiées à l'enseignement de la littérature, en classe de 1ère année secondaire en Algérie afin de proposer aux enseignants des supports d'actualité leur permettant ainsi de varier les outils et de développer leur potentialité de pratiques de classe. Cette étude a pour objectif de motiver les « digital natives » face aux séquences littéraires. Nous avons opté pour la plateforme fanfiction car elle permet à tous les utilisateurs de lire des œuvres mais surtout de concevoir des fanfictions en représentant ce qu'ils souhaiteraient retrouver dans l'œuvre originale. Sur le plan didactique, cette ressource permet aux apprenants de se mettre dans la peau du poète, du romancier, dramaturge ou autre métier d'écriture littéraire.

MOTS-CLÉS : Didactique du texte littéraire, littérature numérique, séquence d'apprentissage, fanfiction, support

* Auteur correspondant

Introduction

Le corpus littéraire figure parmi les supports primordiaux en didactique des langues étrangères. De par la richesse de ses variétés (poèmes, pièces théâtrales, contes, fables, nouvelles...), il favorise le développement du savoir-faire culturel chez les apprenants ainsi que le traitement des différentes compétences langagières, permettant ainsi la réussite de l'enjeu communicatif en classe aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Cependant, depuis l'arrivée des courants communicatifs en classe de langue, le support littéraire commençait à céder du terrain face à la diversité des supports authentiques, facilement accessibles, qui permettent à l'apprenant, en tant qu'acteur social, d'être en contact direct avec la langue telle qu'elle est utilisée dans son contexte réel (journal d'information, radio, télévision, sites internet, réseaux sociaux et plateformes...).

En dépit de cette révolution didactique, le support littéraire a réussi à survivre ; il est toujours présent dans les programmes scolaires, les méthodes et les manuels. Nous nous référons au programme scolaire algérien où le support littéraire est présent dans tous les paliers : le conte au primaire, la fable et le récit au moyen et la nouvelle au secondaire. Néanmoins, la littérature fait face à un autre problème, celui du rejet de la part des apprenants. Ces derniers envahis par la technologie et la mondialisation, jugent souvent le support littéraire comme étant ennuyeux, dépassé, complexe et inutile. Cette situation s'avère problématique particulièrement pour les enseignants qui ne savent plus comment gérer leur classe en assurant la motivation des apprenants face aux unités didactiques à visée littéraire.

Cet article propose une étude concernant l'exploitation de la ressource fanfiction dédiée à la création de récits. Nous optons de l'expérimenter en classe de FLE afin d'identifier les nouvelles pistes didactiques quant aux pratiques de lecture et d'écriture créative via le numérique.

L'enseignement de la littérature numérique : une plus-value pour la classe de FLE ?

Depuis l'arrivée de la perspective actionnelle, l'enseignement du FLE ne se limite pas seulement à développer la compétence communicative. Il vise particulièrement la compétence actionnelle. C'est l'une des raisons pour lesquelles le texte littéraire est considéré comme un support important en classe, car sa dimension universelle permet non seulement de traiter toutes les composantes langagières en multipliant les pratiques pédagogiques nécessaires dans une séquence d'apprentissage : lecture, compréhension, conceptualisation, analyse et production, mais surtout le développement de la compétence culturelle ainsi que l'ouverture sur le monde.

L'introduction des TICE en classe de langues a bouleversé toutes les pratiques pédagogiques et didactiques. La littérature n'a pu échapper à cette évolution et suit les autres composantes qui ne cessent de se convertir vers le numérique afin de développer le potentiel cognitif et communicatif chez les apprenants, mais comment construire une séquence d'apprentissage avec des pratiques de lecture et d'écriture à travers l'écran d'un ordinateur, une tablette ou un smartphone ?

La chercheuse Eleonora Acerra estime que «la littérature numérique comprend un ensemble hétérogène d'œuvres conçues dans un environnement numérique et programmées pour une réception sur un support informatique. Généralement multimodales, interactives et nourries de fonctionnalités technologiques, ces œuvres reconfigurent l'acte de lecture et l'expérience littéraire » (Acerra et al., 2021).

À partir de cette définition, nous pouvons affirmer que les projets numériques traitant la littérature se basent essentiellement sur l'exploitation de documents déclencheurs numériques. Ces derniers, avant d'être introduits dans une séquence d'apprentissage de FLE, ils doivent faire l'objet de choix et d'adaptation selon les besoins de la classe. L'enseignant a pour rôle d'orienter leur exploitation pédagogique avec la mise au point des étapes fondamentales d'une séquence d'apprentissage classique :

- La découverte du corpus et l'accès au sens : l'enseignant peut s'appuyer sur différents supports comme les jeux vidéo narratifs, les podcasts, les plateformes littéraires, les livres électroniques...). Cette phase a pour objectif la découverte, l'interprétation ainsi que la compréhension d'une œuvre littéraire. Différentes tâches et activités peuvent être organisées individuellement, en binôme ou en groupes lors de cette étape. Nous citons l'exemple de la réalisation d'un cahier de lecture numérique où les apprenants doivent répondre à des questions de compréhension et comparer leur réponse afin d'enrichir la réception allant jusqu'au débat des idées.
- Le traitement et l'exploitation du corpus : A ce stade, l'enseignant peut aborder les différentes activités de repérage, conceptualisation et systématisation pour aboutir à la finalité de la communication véhiculée par le document de départ et les principaux actes de langage suscités par cet objectif. Ainsi, ils doivent effectuer un travail d'analyse d'une ou plusieurs composantes (linguistique, pragmatique et culturelle) pour en découvrir le fonctionnement, l'acquérir et l'exploiter dans la phase suivante qui est la production.
- La production : il s'agit de la phase où les apprenants doivent réaliser une activité d'écriture créative qui consiste à scénariser un nouveau texte numérique ou créer un récit (roman ou scénario) d'une œuvre déjà bien établie. Les apprenants doivent donc oublier la classe pour mettre en scène leurs histoires dans l'univers qu'ils admirent et qu'ils suivent avec beaucoup d'amour et d'intérêt. Ils le font afin de prolonger leur expérience dans leurs univers préférés.

La littérature numérique en classe de FLE conduit souvent à des innovations pédagogiques. D'un côté, les enseignants proposent de nouvelles modalités d'enseignement. D'un autre côté, elle conduit les apprenants à une perspective créative en les faisant intervenir directement dans le texte sur écran et en développant leur culture participative vis-à-vis de la lecture et de l'écriture numérique.

Fanfiction.fr : Une ressource technologique pour l'exploitation de la littérature en classe de FLE en 1^{re} année secondaire

Comme nous l'avons déjà signalé en introduction, la littérature est présente dans le programme de FLE de tous les paliers scolaires. Nous avons opté dans notre étude pour la classe de 1^{ère} année secondaire filière tronc commun sciences et technologie puisque nous connaissons bien le programme de français et que nous avons mené d'autres recherches sur son contenu.

Ce programme dédie tout un projet à la littérature dont l'objet d'études est la nouvelle. A l'issue de la séquence qui s'étale sur six semaines, les apprenants doivent produire un récit fictif sur une thématique donnée pour le présenter aux camarades de classe¹. Nous avons souhaité moderniser ce projet souvent réalisé par les apprenants en format papier, présenté par la suite en classe et suivi d'une mise en commun. Nous avons choisi la plateforme fanfiction comme ressource pour l'exploiter dans la réalisation de cette séquence d'apprentissage.

Il nous semble nécessaire de signaler qu'avant de se lancer dans cette expérience, nous avons dans un premier temps élaboré un travail en collaboration avec l'enseignante qui allait exploiter la ressource en classe afin d'optimiser au maximum le potentiel technico didactique.

Nous avons conclu que la réalisation de cette expérience est quasiment impossible dans un contexte d'apprentissage classique. En effet, les classes étant surchargées et peu équipées de moyens technologiques avec un volume horaire très réduit (3H par semaine) ne peuvent que paralyser le déroulement de cette recherche. Ayant déjà eu dans un autre contexte des résultats positifs sur la classe inversée, ainsi que tous

¹ Progression annuelle de la langue française 1^{ère} année secondaire

les avantages qu'elle présente pour remédier à tous les problèmes d'apprentissage, nous avons eu l'idée d'exploiter la plateforme fanfiction.fr dans cette étude en adoptant la pédagogie inversée.

Pour le traitement de la nouvelle en classe de FLE, nous avons demandé aux apprenants ainsi qu'à l'enseignante de s'inscrire sur le site www.fanfiction.fr pour créer un compte afin d'accéder à toute la banque de données des récits et nouvelles inédits dans l'univers d'un film, livre, jeu, manga... L'inscription sur le site leur permet également d'échanger entre auteurs, débattre des sujets et donner son avis par rapport aux récits publiés sur le site. Mais le plus grand avantage de ce support est de permettre aux utilisateurs de publier une fanfiction. Ainsi, grâce à cet attribut, les apprenants pourront réaliser la tâche finale de la séquence en inventant leur avatar² et publier leur propre récit sur la plateforme. Dès lors, la fanfiction sera accessible à tous les apprenants ainsi que les autres utilisateurs de la plateforme. Le récit peut donc être évalué et critiqué sur la rubrique « débat et idées ».

Il y avait d'autres documents et capsules à partager (l'organisation chronologique du récit, schéma narratif, la cohérence, l'intensité dramatique...) c'est pourquoi nous avons proposé à l'enseignante ainsi qu'aux apprenants de télécharger l'application google classroom³ sur leur ordinateur ou leur Smartphone. Le principe de ce service consiste à faire adhérer les utilisateurs dans le même groupe. Une fois connecté, le même document partagé sera reçu et stocké par l'ensemble des adhérents.

Dans un premier temps, l'enseignante a orienté ses apprenants vers le site [fanfiction.fr](http://www.fanfiction.fr). Elle leur a demandé de surfer sur le site, parcourir les différentes fanfiction et de choisir une catégorie qui les intéressait. Etant adeptes des jeux vidéo, 99% des apprenants avaient voté pour ce genre littéraire. Ils étaient invités sur google Classroom à chercher les différents récits et les auteurs principaux des jeux vidéo, le choix est porté sur Assassin's Creed⁴. Les apprenants devaient lire le premier chapitre du récit chez eux et commençaient déjà à remplir leur cahier de lecture numérique sur google classroom. Une fois en classe, l'enseignante a procédé par une mise en commun. Elle a invité les apprenants à faire un compte rendu de leur première réception. Elle a également choisi de faire découvrir un extrait uniquement à travers sa dimension visuelle, considérant les images comme potentiellement motivantes et communicatives.

Dans un second temps, des activités de conceptualisation et de systématisation ont été proposées dans la séquence toujours avec la pédagogie inversée : trois séances sont orientées sur le schéma narratif, la comparaison entre la situation initiale et la situation finale, sur la combinaison des modes visuels, sonores et gestuels ainsi que sur leur interprétation. L'enseignante a également intégré des films qu'elle a posté en classe virtuelle afin d'aider les apprenants à reconnaître et à mobiliser les ressources modales présentes dans l'œuvre numérique dans d'autres genres et médias.

Enfin, lors de la production, l'enseignante a demandé aux élèves, de réaliser une interview⁵ fictive avec des créateurs de Assassin's Creed : ceux-ci sont invités à prendre le rôle de l'intervieweur, du programmeur informatique des gestes interactifs. Ce travail, poursuivi sur plusieurs séances, enthousiasme les apprenants et les amène à réfléchir sur le fonctionnement technique et rhétorique de l'œuvre numérique, en se projetant comme concepteurs de contenus multimodaux. Enfin, l'étude débouche sur une production créative, les élèves étant invités à imaginer une autre suite pour le deuxième chapitre de Assassin's Creed.

² avatar désigne la représentation informatique d'un internaute, que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou sous forme 3D (dans les jeux vidéo, par exemple)

³ application qui facilite la communication entre les élèves et les enseignants, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de l'établissement scolaire.

⁴ une série de jeux vidéo historique d'action-aventure et d'infiltration en monde ouvert (limite plate-forme), développée et éditée par Ubisoft

⁵ L'interview est la deuxième séquence dans le programme de 1ère année secondaire

La plateforme fanfiction : une solution pour optimiser l'enseignement/ apprentissage de la littérature en classes de FLE en Algérie ?

La littérature numérique apparaît en didactique comme un support important qui suscite la motivation et l'autonomie chez les apprenants. D'un autre côté, elle facilite la tâche de l'enseignant et lui permet de gagner du temps et de diversifier ses démarches pédagogiques.

Dans cette étude, nous avons suivi la démarche pédagogique suivante pour explorer l'intégration du numérique dans l'enseignement de la littérature en classe de FLE. L'objectif était de moderniser une séquence consacrée à l'étude de la nouvelle en utilisant la plateforme fanfiction.fr, afin de permettre aux apprenants de s'engager activement dans la création et l'analyse de récits numériques. La séquence a été structurée autour de la pédagogie inversée, une approche qui a permis de diviser les tâches en deux catégories : celles réalisées en classe et celles effectuées en dehors de la classe. Ce découpage a permis de libérer le temps en présentiel pour des activités créatives et collaboratives, tout en offrant aux apprenants l'opportunité de se préparer de manière autonome grâce aux ressources numériques accessibles hors classe. Avant chaque séance en classe, les apprenants accédaient aux contenus préparatoires sur Google Classroom qui incluent :

- Des capsules vidéo expliquant les mécanismes narratifs du jeu Assassin's Creed et des fiches techniques sur les gestes interactifs.
- Des extraits de scénarios et des analyses sur la structure du récit.
- Des discussions en ligne où ils partagent leurs impressions et théories sur l'univers du jeu.

Lors des séances en classe, les apprenants participaient à des activités collaboratives basées sur leurs recherches et réflexions précédentes :

- Analyse du jeu et des récits interactifs : Les apprenants débattent de la narration, des choix scénaristiques et des techniques utilisées dans le jeu.
- Simulation d'interview fictive : Ils endossent différents rôles (intervieweur, créateur, programmeur) pour interviewer des « créateurs » fictifs du jeu, afin de comprendre les aspects techniques et narratifs du jeu.
- Préparation à la production créative : À partir de l'analyse et des interviews, les apprenants réfléchissent à une suite possible pour le deuxième chapitre du jeu.

En dehors des séances en classe, les apprenants travaillaient sur leur tâche finale qui visait la rédaction d'une fanfiction : Ils devaient imaginer et rédiger la suite du deuxième chapitre du jeu Assassin's Creed, en respectant son univers tout en y ajoutant leur propre créativité.

Par la suite, les fanfictions étaient partagées sur google Classroom, permettant à chaque apprenant de recevoir des commentaires et de travailler sur des versions améliorées de leurs récits. Une fois les récits rédigés, une sélection des meilleures fanfictions était réalisée, puis un sondage était organisé pour que les internautes votent pour leurs récits préférés. Enfin, les fanfictions sélectionnées étaient publiées sur la plateforme de fanfiction. En parallèle, Un bilan collectif était organisé pour que les apprenants échangent sur leur expérience, ainsi qu'une autoévaluation et évaluation par les pairs : où les apprenants évaluaient leur travail et celui de leurs camarades, en prenant conscience des compétences développées, notamment en écriture créative et en conception multimodale.

Résultats et retours d'expérience : quand la fanfiction et la pédagogie inversée transforment l'apprentissage

L'intégration du numérique dans l'enseignement de la littérature en classe de FLE a produit des résultats significatifs, révélant à la fois les défis et les bénéfices d'une telle approche.

Dans un premier temps, les apprenants ont perçu l'activité comme un simple échange sur les réseaux sociaux, ce qui a contribué à instaurer un climat détendu et propice à la participation. Cependant, cette familiarité avec l'environnement numérique a également engendré des écarts linguistiques notables. Sur le forum, les messages des apprenants étaient marqués par l'usage du langage SMS, l'alternance codique, l'argot et une forte utilisation des émoticônes. Face à cette situation, l'enseignante a rapidement clarifié les règles en exigeant l'usage d'un français standard tout en autorisant certains éléments typographiques propres à l'univers numérique, comme les smileys. Elle a également encouragé les apprenants à s'appuyer sur des ressources en ligne, telles que les dictionnaires et les outils de traduction, afin d'améliorer leur maîtrise de la langue.

Un autre défi majeur rencontré au cours de cette expérience a été le manque de motivation de certains apprenants, dont la majorité ne consultait pas le contenu en dehors des séances, ce qui limitait leur familiarisation avec les tâches et impactait négativement le déroulement des cours. Pour remédier à cette difficulté, l'enseignante a introduit un système d'évaluation formative sous forme de quiz hebdomadaires et de courtes activités de réflexion à réaliser avant chaque séance. En valorisant l'implication continue et en rendant les préparations obligatoires pour accéder aux étapes suivantes du projet, cette stratégie a progressivement renforcé l'engagement des apprenants.

L'impact de cette expérience sur les compétences des apprenants s'est avéré remarquable. L'adoption du numérique et de la pédagogie inversée a favorisé une pratique régulière et autonome de la lecture et de l'écriture, permettant de surmonter les obstacles souvent rencontrés dans l'enseignement traditionnel de la littérature. L'évaluation des récits publiés sur la plateforme Fanfiction a confirmé une amélioration notable des productions écrites. À l'issue de la séquence, le taux de réussite s'élevait à 93,3 %, un résultat jugé exceptionnel par l'enseignante, qui n'avait jamais observé de tels progrès avec des pratiques plus classiques.

Plusieurs facteurs expliquent cette réussite :

- La pratique régulière de l'écrit et la mise en application directe des apprentissages dans un cadre motivant.
- La lecture active et sélective des récits sur écran, qui a favorisé une meilleure concentration et le développement de stratégies de lecture plus efficaces.
- L'apprentissage collaboratif sur Google Classroom, qui a encouragé le travail de groupe et renforcé l'engagement des apprenants.
- L'attrait de la plateforme Fanfiction, qui a poussé certains apprenants à prolonger l'expérience en dehors du cadre scolaire, en écrivant leurs propres récits inspirés de leurs jeux vidéo et mangas favoris.

De plus, les apprenants qui ne connaissaient pas la plateforme Fanfiction sont devenus amateurs et ont commencé à utiliser cette ressource comme loisir, en mettant en scène leurs histoires dans l'univers des jeux vidéo et des mangas qu'ils admirent et qu'ils suivent avec beaucoup d'intérêt.

Du point de vue de l'enseignante, cette approche innovante a représenté un défi exigeant une implication importante. L'accompagnement des apprenants ne se limitait pas aux séances en présentiel, mais se poursuivait sur Google Classroom, nécessitant une présence continue et une gestion active des interactions. La charge de travail s'est avérée plus lourde qu'en enseignement traditionnel, notamment en raison du nombre élevé de questions reçues sur la plateforme numérique. Cependant, cette expérience a aussi été une opportunité de développement professionnel, l'enseignante ayant dû s'autoformer pour maîtriser les outils numériques et adapter ses stratégies pédagogiques à ce Nouvel environnement d'apprentissage.

Conclusion

Au terme de cette recherche, nous pouvons rappeler nos différentes conclusions, qui restent tout à fait exploratoires, puisqu'elles ne concernent qu'un petit échantillon de participations.

Cette enquête a permis de jeter un regard sur la place qu'occupe le support numérique dans l'enseignement/apprentissage de littérature en classe de FLE en Algérie. Nous retenons dans cette conclusion deux éléments

qui nous paraissent essentiels : le premier concerne l'utilisation de la plateforme fanfiction.fr dans l'apprentissage de littérature en classe de FLE en Algérie qui est une ressource complémentaire mais importante et doit être intégrée dans une démarche pédagogique structurée et cohérente. Cette étude a exploité la plateforme fanfiction mais nous avons la conviction que d'autres supports numériques apporteront leur potentiel car ils apportent une aide considérable à l'enseignement/ apprentissage de la littérature et contribuent à développer les compétences chez les apprenants. Le second est que les enseignants n'ayant pas une grande expérience avec la littérature numérique pourront adopter cette approche qui a conduit à des innovations, à l'échelle personnelle, ou du petit collectif : de nouvelles modalités d'enseignement peuvent être envisagées avec le numérique à travers des communautés didactiques virtuelles et/ ou réelles, afin de réaliser la meilleure exploitation possible de ces supports dans une démarche pédagogique littéraire.

Références

- Bertin, J.-C. (2001). *Des outils pour des langues : multimédia et apprentissage*. Ellipses.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique*. Hermes Science Publications.
- Brunel, M. (2018). *L'enseignement de la littérature avec le numérique*. Peter Lang.
- Brunel, M., Acerra, E., & Lacelle, N. (2023). Enseigner la littérature numérique au secondaire, entre innovation et sédimentation : analyse de cas autour d'une recherche collaborative. *Tréma*, (59). [https://doi.org/\[ajouter le DOI si disponible\]](https://doi.org/[ajouter le DOI si disponible])
- Chemkhi, M. (2020). L'exploitation du récit en FLE : approche linguistique et didactique. *Revue de traduction et langues*, (1), 142-162.
- Collectif. (2017). *Lire dans un monde numérique*. Presses de l'enssib.
- Cordina, D., Oddou, M., & Rambert, J. (2018). *Pratiques et projets numériques en classe de FLE : Techniques et pratiques de classe*. Clé International.
- Fiévet, M. (2013). *La littérature en classe de FLE : Techniques et pratiques de classe*. Clé International.
- Hayles, N. K. (2017). *Lire et penser en milieu numérique*. UGA Éditions.
- Kordoni, A. (2021). Littératies numériques et textes multimodaux : L'écriture créative collaborative en classe de FLE. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, (13).
- Raulin, D. (2002). *Apprendre autrement à l'ère du numérique*. Clé International.
- Tailhandier, S. (2018). Pour un enseignement explicite de la lecture interprétative... Oui, mais comment ? *Le français aujourd'hui*, (202), 39-41.

Biographie de l'auteur

Fatima Zahra LAZOUNI est Maître de conférences au département de français de la Faculté des Langues et des Lettres de l'Université Abou Bakr Belkaid de Tlemcen. Spécialisée en didactique des langues, elle s'intéresse particulièrement à l'intégration du numérique dans l'enseignement/apprentissage des langues, à la formation des enseignants, ainsi qu'à l'acquisition du langage et aux troubles du développement du langage.

Elle participe activement à plusieurs projets de recherche portant sur la formation des formateurs, l'équité didactique en formation à distance, et l'utilisation de l'intelligence artificielle dans l'apprentissage des langues. Ses travaux s'inscrivent dans une perspective interdisciplinaire croisant didactique, sociolinguistique et TICE.