



Créer des contenus pédagogiques pour des cours de littérature française avec *Scenari Opale*

Valbona Gashi-Berisha

Faculté de philologie de l'Université « Hasan Prishtina », Kosovo

Valbonagashi@uni-pr.edu

<https://orcid.org/0000-0003-2795-4915>

Lendita Gjiko

Faculté de philologie de l'Université « Hasan Prishtina », Kosovo

lendita.gjiko@uni-pr.edu

<https://orcid.org/0000-0002-4043-9048>

Reçu le 10-09-2024 / Évalué le 30-10-2024 / Accepté le 14-11-2024

Résumé

L'utilisation de la chaîne éditoriale *Scenari* et de son modèle documentaire *Opale* pour développer des cours de *Littérature française du XIX^e siècle* aide les enseignants à rendre leurs cours plus dynamiques par l'ajout de ressources multimédias (vidéos, images, documents audios). Grâce à ces éléments dynamiques, les expériences sont plus intenses en raison de leur nature interactive, celle de l'utilisation du texte *Les Misérables* de Victor Hugo par exemple. Contrairement à d'autres solutions pédagogiques, les concepts littéraires sont compris lorsqu'ils sont étudiés plutôt qu'après. Le modèle *Opale* renforce les compétences des enseignants pour les concepts littéraires, fournit un cadre pour rendre les cours plus stimulants. C'est pourquoi il est intéressant d'explorer et d'analyser les aspects pratiques de cette approche novatrice intégrant la technologie pour renforcer la création de contenus pédagogiques et enrichir les étudiants en littérature française.

Mots-clés : contenus pédagogiques, scénarisation, module, intégration, numérique

Creating educational content for French literature courses with *Scenari Opale*

Abstract

The use of the *Scenari* editorial chain and its *Opale* documentary model to develop courses on *19th-century French literature* helps teachers make their courses more dynamic by adding multimedia resources (videos, images, and audio documents). Through using dynamic elements, experiences are more intense due to their interactive nature, such as using the text *Les Misérables* by Victor Hugo for example. Unlike in other educational solutions, literary concepts are understood whilst being studied rather than afterwards. The *Opale* model strengthens teachers' skills in literary concepts, providing a

framework to make courses more stimulating. Therefore, it is interesting to explore and analyse the practical aspects of this innovative approach, integrating technology to strengthen the creation of teaching content and enrich students' experience with French literature.

Keywords: educational content, scripting, module, integration, digital

Introduction¹

À l'ère du numérique, l'éducation évolue rapidement alors les enseignants, les formateurs et les concepteurs pédagogiques sont confrontés au défi constant de la création de contenus pédagogiques dans le but de captiver et stimuler les apprenants. L'arrivée des technologies numériques a transformé l'enseignement. Les apprenants d'aujourd'hui exigent des expériences éducatives qui s'adaptent à leur style d'apprentissage individuel, qui soient interactives et qui intègrent les dernières innovations technologiques. Dans ce contexte, les outils numériques jouent un rôle crucial dans la promotion de la perspective actionnelle, guidant ainsi les apprenants vers une plus grande autonomie dans leur processus d'apprentissage. Les enseignants également tirent parti de ces outils pour fournir un accompagnement pédagogique optimal, démontrant ainsi les meilleures pratiques éducatives ; ils « profitent et effectuent l'accompagnement pédagogique en montrant le meilleur usage éducatif », souligne Kozarenko (2018 : 16). Des dispositifs tels que le tableau blanc interactif (TBI), les ordinateurs, les projecteurs, les tablettes, les téléphones portables, ainsi que des logiciels, sans oublier diverses plateformes, se révèlent aujourd'hui essentiels et bénéfiques pour l'évolution de l'enseignement dans son ensemble.

Robert Bibeau, un précurseur de la technologie éducative au Québec, avait déjà formulé en 2005 une définition des ressources numériques dans le contexte éducatif :

Les ressources numériques pour l'éducation correspondent à l'ensemble des services en ligne, des logiciels de gestion, d'édition et de communication (portails, logiciels outils, plates-formes de formation, moteurs de recherche,

¹ L'élaboration et la rédaction de l'article ont été organisées de la façon suivante : Valbona Gashi Berisha s'est chargée des parties de la structure, des contenus pédagogiques avec *Opale* et des analyses des résultats ; Lendita Gjikoili a contribué à l'orientation générale du travail, à la structuration de l'argumentation, à la rédaction de l'introduction et de la conclusion.

applications éducatives, portfolios) ainsi qu'aux données (statistiques, géographiques, sociologiques, démographiques, etc.), aux informations (articles de journaux, émissions de télévision, séquences audio, etc.) et aux œuvres numérisées (documents de références générales, œuvres littéraires, artistiques ou éducatives, etc.) utiles à l'enseignant ou à l'apprenant dans le cadre d'une activité d'enseignement ou d'apprentissage utilisant les TIC, activité ou projet pouvant être présenté dans le cadre d'un scénario pédagogique (Bibeau, 2005 : 2).

De ce point de vue, la maîtrise des outils numériques est très importante au développement du processus de l'apprentissage et à l'avenir de l'éducation en général (Gashi-Berisha, Kamberi, 2019 : 158). À l'intersection de cette nécessité éducative et de l'innovation technologique, *Scenari Opale* émerge comme une solution polyvalente pour la création de contenus pédagogiques riches et interactifs. L'outil *Opale*, conçu pour faciliter la création de modules d'enseignement interactifs, a été présenté aux enseignants et étudiants de l'Université de Prishtina, grâce à une formation dispensée par l'équipe de *Scenari Opale*. Cet article explore l'intégration de la scénarisation pédagogique dans l'enseignement de la *Littérature française du XIX^e siècle* à l'Université de Prishtina. L'outil *Opale* est mis en lumière pour son rôle dans la conception de modules pédagogiques interactifs, illustré par l'étude du roman *Les Misérables* de Victor Hugo. Ce cadre innovant vise à enrichir l'apprentissage par l'utilisation de ressources numériques et multimédias.

La méthodologie utilisée dans cette étude repose sur une approche collaborative de deux étapes essentielles :

- Formation initiale sur *Opale*

En 2022, une formation spécifique a été organisée au Centre d'Employabilité Francophone (CEF) de l'Université de Pristina, en collaboration avec l'équipe de *Scenari Opale*. Cette formation avait pour objectif d'initier les participants à l'utilisation d'*Opale* pour la conception de supports pédagogiques interactifs.

- Mise en œuvre dans les cours

Après la formation, en tant qu'enseignantes de littérature et de didactique, nous avons intégré les compétences acquises au cours de cette

formation dans nos propres cours, notamment dans le cadre de l'enseignement de la *Littérature française du XIX^e siècle*. Les exemples présentés dans cet article sont directement issus de ces cours, dispensés à des étudiants de deuxième année Bachelor et de Master du Département de Langue et Littérature Françaises, à l'Université de Prishtina².

1. Présentation de *Scenari Opale* - Scénarisation pédagogique

1.1. Définition et utilité

La plateforme *Opale*, faisant partie de la suite *Scenari*, est largement adoptée par les enseignants, formateurs, concepteurs pédagogiques et divers professionnels de l'éducation, qui l'utilisent pour concevoir des cours et des ressources éducatives interactives.

D'après notre expérience, *Opale* est particulièrement appréciable pour la rédaction de supports pédagogiques, tant au niveau universitaire que scolaire. Cette tendance reflète l'émergence d'une « culture numérique éduquée » qui va au-delà de la culture littéraire traditionnelle centrée sur les livres. Selon Gautier :

Ces nouvelles techniques et ces nouveaux supports doivent être considérés par l'école comme de nouveaux instruments du savoir et du sentir, un nouveau milieu de connaissance et de création, à comprendre, à promouvoir et à transmettre, et qui vient non pas se substituer, mais s'ajouter et même s'articuler, quoiqu'encore difficilement, à la culture proprement livresque (Gautier, 2009 : 32).

Gautier souligne l'importance de considérer les technologies numériques comme des outils supplémentaires pour enrichir l'éducation, plutôt que comme des remplaçants des méthodes traditionnelles. Il met également en évidence les défis liés à cette intégration et la nécessité d'un engagement actif des éducateurs pour réussir cette transition.

Opale est un logiciel méthodologique qui permet de créer des documents pédagogiques pour la formation présentielle, à distance ou mixte. Il est possible de générer et de publier à la fois une version papier, une version diaporama et une version pour le web, et, d'autre part, de construire différents assemblages des éléments du contenu pour différents

² Nous remercions tous les étudiants et enseignants qui ont participé à cette expérience.

profils d'apprenants. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'*Opale*, il est possible de consulter les tutoriels disponibles sur le site officiel de *Scenari*³

Opale étant un outil libre, a été développé par plusieurs entités, notamment *Kelis* et l'Université des Sciences et Technologies de Lille (France). Il est destiné aux enseignants, formateurs, ingénieurs pédagogiques et à tous ceux qui sont impliqués dans la production de contenus pédagogiques. Il se destine à tout enseignant-auteur désireux d'explorer l'utilisation d'une chaîne éditoriale pour gérer ses cours. L'installation de l'application sur son poste de travail est suffisante, éliminant ainsi le besoin d'installer d'autres programmes ou fichiers *Scenari*.

1.2. Création du Module et conception du contenu

Un module *Opale* permet de scénariser un cours dans *Opale*. Il est la racine des contenus car il pose la structure (= le plan, la table des matières) du cours. Un Module *Opale* est constitué de trois catégories d'activités :

- Activité d'apprentissage (fournissant des connaissances) ;
- Activité d'auto-évaluation (validant les connaissances acquises) ;
- Activité média enrichi (fournissant des ressources multimédias chapitrées).

La structure d'un module *Opale* est composée d'un réseau d'items d'une manière hiérarchique comme dans la figure 1, Structure d'un *Module Opale*⁴.

L'item racine du Module *Opale* est composé d'une introduction, des objectifs, d'un corps, d'une conclusion et de références générales. Il est constitué d'un (e) ou plusieurs : Divisions, Grain de contenu, Exercices Interactifs, Activités de cours, Activités d'évaluation, Exercices TD. La structure peut varier en fonction des besoins pédagogiques spécifiques. En fonction des préférences individuelles, deux approches méthodologiques peuvent être adoptées :

³ Des solutions logicielles pour créer et structurer des contenus, publier et diffuser des documents : <https://scenari.software/fr/> [consulté le 17 novembre 2022].

⁴ Figure 1 :

https://drive.google.com/file/d/1gALDSL_UUkD3hniVlofgg9frLUvIm6_d/view?usp=drive_link

a) Élaboration d'un document bureautique pour structurer le contenu : Cette méthode consiste à créer un brouillon sous forme de texte afin de définir la structure générale. Ce document sert de base pour élaborer le squelette du module *Opale*.

b) Travail directement dans *Opale* : Étant donné que les outils *Scenari* sont adaptés à la méthodologie agile de développement évolutif et flexible au changement, il est facile de créer le contenu progressivement, en ajoutant des éléments progressivement.

Opale permet de rédiger et structurer le contenu pédagogique en éléments *recombinables* et réutilisables, d'intégrer des ressources multimédias, de créer des référentiels, des exercices variés, et de publier le contenu dans divers formats. Les éléments incluent le titre, les métadonnées, les objectifs du module, l'introduction, le contenu du module, la conclusion et les références générales.

Il est essentiel de noter que lors de la création des éléments fondamentaux, tels que les éléments de contenu détaillé et les exercices, il est possible de les réorganiser en fonction des objectifs pédagogiques établis. L'enseignant peut concevoir initialement la structure globale et, par la suite, ajuster chaque élément pour y intégrer le contenu.

2. Activités interactives

L'étude du roman *Les Misérables* constitue un exemple d'application d'*Opale* que nous avons effectué dans nos cours, mettant en avant :

- Une analyse approfondie des thèmes (rédemption, justice sociale, amour paternel).
- Une description interactive des personnages (Jean Valjean, Cosette, Fantine).
- Exercices auto-évaluation
- Un encadrement contextuel littéraire grâce à des outils numériques.

2.1. Activité d'apprentissage

Ces activités pédagogiques sont conçues pour transmettre des connaissances en répondant à des objectifs pédagogiques spécifiques. Les activités d'apprentissage sont organisées en deux types principaux :

a) *Grain de contenu* pour exposer et structurer l'information. Le grain est un fragment de cours, ou un feuillet. Il est une unité autonome et réutilisable qui expose et structure l'information. Il permet la rédaction et l'enrichissement du contenu expositif en incluant des ressources multimédias, des références et des liens. *On trouve le texte riche principalement dans les blocs d'intention (Information, Attention, Exemple*⁵... Un grain peut être rattaché à une activité d'apprentissage, un module, ou une division. Il est souvent utilisé pour présenter des contenus théoriques et expositifs de manière structurée et interactive, engageant ainsi les apprenants. Pour illustrer cette structure, la figure 2 (activités d'apprentissage⁶) propose un exemple concret de l'étude du roman *Les Misérables*, permettant une meilleure compréhension de son fonctionnement.

Exemple de grain (fragment) portant sur Le portrait de Cosette :

Cosette était maigre et blême ; elle avait près de huit ans, on lui en eût donné à peine six. Ses grands yeux enfoncés dans une sorte d'ombre profonde étaient presque éteints à force d'avoir pleuré. Les coins de sa bouche avaient cette courbe de l'angoisse habituelle. Ses mains étaient perdues d'engelures. Le feu qui l'éclairait en ce moment faisait saillir les angles de ses os et rendait sa maigreur affreusement visible. Comme elle grelottait toujours, elle avait pris l'habitude de serrer ses deux genoux l'un contre l'autre. Tout son vêtement n'était qu'un haillon qui eut fait pitié l'été et faisait horreur l'hiver. Elle n'avait sur elle que de la toile trouée ; pas un chiffon de laine. On voyait sa peau çà et là, et l'on y distinguait partout des taches bleues ou noires qui indiquaient les endroits où la Thénardier l'avait touchée. Ses jambes étaient nues et grêles. Le creux de ses clavicules était à faire pleurer. Toute la personne de cette enfant, son allure, son attitude, le son de sa voix, ses intervalles entre un mot et l'autre, son regard, son silence, son moindre geste, exprimaient et traduisaient une seule idée : la crainte.

⁵ <https://doc.scenari.software/Opale@4/reference/fr/#presModeleOpale> [consulté le 10 septembre 2022].

⁶ Figure 2 : https://drive.google.com/file/d/1nbdPzBsgLXiCmEC3sfWKv-g6qnYByRZF/view?usp=drive_link

Le portrait de Cosette est un exemple puissant qui aide les apprenants à mieux la comprendre grâce à sa description vivante. Les détails sur son apparence physique, tels que sa maigreur, et ses yeux éteints, mettent en évidence la misère et la souffrance qu'elle subit.

b) Les *Exercices rédactionnels* sont des exercices rédactionnels pour des activités pratiques de type « mise en contexte - question – solution », similaires aux travaux dirigés. Ils permettent d'introduire alternativement des mises en contexte et des questions, facilitant ainsi l'introduction d'un exercice en classe ou d'un devoir à rendre. Voici un exemple concret d'un exercice en *Littérature française du XIX^e siècle*. Cet exercice vise à approfondir la compréhension de l'évaluation en littérature, en mettant l'accent sur l'analyse du roman *Les Misérables* de Victor Hugo (voir Figure 3 : Exercice rédactionnel⁷).

Exemple sur un exercice rédactionnel :

- Titre Accroche : Évaluer les connaissances sur le roman *Les Misérables*.
- Question : Résumez en quelques phrases l'intrigue principale du roman *Les Misérables*. Rédigez une brève analyse sur le personnage de Jean Valjean, en décrivant ses traits de caractère, son parcours et son évolution tout au long de l'histoire.
- Indice : La réponse attendue devrait inclure l'histoire de Jean Valjean, un ancien bagnard qui tente de se réintégrer dans la société après avoir rencontré Fantine et promis de prendre soin de sa fille Cosette. L'intrigue se déroule dans le contexte de la révolution de 1832 à Paris, mettant en lumière des thèmes comme la justice sociale, la rédemption et l'amour.
- Solution : Les réponses à cet exercice rédactionnel peuvent varier selon la formulation et l'étendue du résumé fourni par l'apprenant. Il est essentiel de prendre en compte les idées clés de l'intrigue

⁷ Figure 3 :

https://drive.google.com/file/d/1hARXkvSeOj8Opc7l_tBPRRx7p--FSvQ0/view?usp=drive_link

principale du roman pour évaluer la compréhension et la connaissance de l'apprenant.

Ces exercices rédigés devraient avoir une réponse plus longue et détaillée de la part des apprenants, permettant d'évaluer leur compréhension du roman *Les Misérables* et leur capacité à analyser, réfléchir et exprimer leurs idées par écrit.

Grâce à *Opale*, nous offrons aux étudiants en *Littérature française du XIX^e siècle*, une expérience interactive et captivante pour développer leurs compétences d'évaluation. L'exercice rédactionnel proposé avec la plateforme *Opale* représente une ressource pédagogique flexible et interactive, adaptée aux activités pratiques de type « mise en contexte - question – solution ». Ses fonctionnalités offrent une structure claire pour les travaux dirigés, alternant intelligemment entre des mises en contexte et des questions ciblées. La modularité de cet exercice permet une personnalisation selon les besoins pédagogiques, offrant aux enseignants un outil puissant pour guider les apprenants dans leur compréhension et leur analyse. Cette approche, illustrée ici par un exemple en littérature, démontre l'efficacité d'*Opale* dans la création d'expériences d'apprentissage engageantes, favorisant le développement des compétences d'évaluation des étudiants.

2.2. Activité d'auto-évaluation

Les exercices auto-évalués se présentent comme des activités d'évaluation permettant à l'apprenant de répondre à des questions ou de réaliser des tâches spécifiques de manière autonome. Souvent sous forme de questionnaire, avec des choix de réponses prédéfinis (QCU/QCM) ou des tâches à compléter (texte à trous, ordonnancement de mots, etc.), ces exercices offrent à l'apprenant la possibilité de soumettre ses réponses et d'obtenir instantanément un retour ou un score basé sur ses réponses. Ils permettent à l'apprenant de s'auto-évaluer, évaluer sa compréhension et ses connaissances, et compléter le processus d'assimilation des contenus pédagogiques. La Figure 4, Exercices d'auto-évaluation⁸, illustre la manière dont ces exercices sont préparés par l'enseignant, mettant en évidence la

⁸ Figure 4 :

https://drive.google.com/file/d/1ab9nQyri-vgqJPX_thBRjaROsoME86WK/view?usp=drive_link

planification et la structuration soigneuses nécessaires pour garantir que les apprenants puissent bénéficier d'une évaluation efficace et pertinente.

Cette activité d'auto-évaluation est conçue pour permettre aux apprenants de tester leurs connaissances de manière interactive et de vérifier leur compréhension des concepts abordés dans le module. C'est une méthode précieuse pour favoriser l'auto-apprentissage et l'évaluation formative. L'exemple suivant sur l'auto-évaluation permet aux étudiants d'approfondir leur compréhension sur événements chronologiques du roman tout en favorisant l'engagement actif et la discussion collaborative (voir la figure 5, Auto-Évaluation - Événements chronologiques dans *Les Misérables*⁹).

Titre accroche : Ordonnancement des mots.

Consigne : Ordonner les événements clés dans l'ordre chronologique. Placez les événements suivants du roman *Les Misérables* dans l'ordre chronologique, du premier événement au dernier.

Mots :

- La rencontre de Jean Valjean et Fantine ;
- La transformation de Jean Valjean en Monsieur Madeleine ;
- La révolte des barricades à Paris ;
- La fuite de Jean Valjean et Cosette à Paris ;
- L'arrestation de Jean Valjean ;
- La libération de Jean Valjean par l'évêque Myriel ;

Explication : Voici l'ordre chronologique des événements du roman *Les Misérables* :

- La libération de Jean Valjean par l'évêque Myriel ;
- La transformation de Jean Valjean en Monsieur Madeleine ;
- La rencontre de Jean Valjean et Fantine ;
- Arrestation de Jean Valjean ;
- La fuite de Jean Valjean et Cosette à Paris ;
- La révolte des barricades à Paris.

⁹ Figure 5 :

https://drive.google.com/file/d/1Xt0PhqOcLSZTLbSsRUQ_EwP1g_EsbGLm/view?usp=drive_link

À travers de telles activités d'auto-évaluation, les étudiants ont l'occasion de structurer les événements clés du récit dans l'ordre chronologique, approfondissant ainsi leur compréhension de l'intrigue. Dès que l'apprenant termine l'exercice d'auto-évaluation, il peut accéder aux solutions des exercices, comme illustré dans la Figure 6, Auto-évaluation : solution d'exercice¹⁰. Voici les données de cet exercice d'auto-évaluation :

Exercice : Identité de Jean Valjean ;

Énoncé : Après sa libération de prison, Jean Valjean décide de changer d'identité pour reconstruire sa vie. Quelle est l'identité qu'il adopte pour échapper à son passé ?

Choix possibles : Javert, Cosette, Monsieur Madeleine, Marius Pontmercy ;

Réponse attendue : Monsieur Madeleine ;

Explication : Après avoir été libéré du bagne, Jean Valjean adopte le nom de Monsieur Madeleine pour se reconstruire une vie respectable. Sous cette nouvelle identité, il devient un industriel prospère et le maire de Montreuil-sur-Mer, consacrant sa vie à aider les autres et à lutter contre l'injustice sociale. Ce choix permet à Jean Valjean de quitter son passé de forçat et de devenir un membre respecté de la société, tout en poursuivant son objectif de rédemption et de bienfaisance.

Dans cet exemple sur l'identité de Jean Valjean, le résultat est marqué en rouge indiquant que la réponse est incorrecte. L'apprenant a la possibilité de s'exercer plusieurs fois, ce qui facilite la mémorisation du contenu préparé par l'enseignant.

2.3. Activité de média enrichi

L'activité de média enrichi constitue une approche méthodique visant à structurer et à embellir des ressources audiovisuelles et sonores destinées à être diffusées sur le web. Son objectif essentiel est d'offrir une expérience d'apprentissage multimédia immersive et enrichissante pour les apprenants. Cette activité innovante se distingue par une alternance habile

¹⁰ Figure 6 :

https://drive.google.com/file/d/1KZOMxEGsEto1H8vfkAS9gCcBFIXGjTzE/view?usp=drive_link

entre des segments expositifs et des exercices interactifs, visant à maintenir l'attention et à stimuler activement l'apprenant.

Le cœur de cette activité réside dans la présentation de connaissances à travers des ressources multimédias engageantes. En combinant des éléments expositifs avec des exercices interactifs, l'activité de média enrichi favorise un apprentissage dynamique et une compréhension approfondie des sujets abordés. Cette approche pédagogique repose sur la conviction que l'utilisation de ressources multimédias bien structurées peut considérablement améliorer l'efficacité de l'enseignement et accroître l'engagement des apprenants.

Pour intégrer ces ressources multimédias, l'éditeur *Opale* s'avère être un outil indispensable. Il permet de créer des éléments spécifiques tels qu'*Image* et *Vidéo*, et offre la possibilité d'insérer les fichiers multimédias correspondants dans ces éléments. Cette activité vise à structurer et à intégrer des ressources audiovisuelles pour enrichir l'apprentissage. Par exemple, le fichier multimédia illustré dans la figure 7, Itinéraire de Jean Valjean¹¹, fournit aux apprenants une visualisation sur l'itinéraire de Jean Valjean, enrichissant ainsi leur compréhension du personnage. Cette carte interactive permet aux étudiants de suivre les déplacements du personnage, renforçant leur compréhension de son évolution narrative. Nous avons créé cette carte à partir des éléments sur l'itinéraire de Jean Valjean dans le roman *Les Misérables* de Victor Hugo :

Itinéraire de Jean Valjean :

- Bagne de Toulon : Jean Valjean est libéré après 19 ans de prison pour avoir volé du pain pour nourrir les enfants de sa sœur et pour plusieurs tentatives d'évasion ;
- Digne : Après sa libération, il se rend à Digne, où il est rejeté par les aubergistes en raison de son passeport jaune, qui le marque comme ancien condamné. Il est finalement accueilli par l'évêque Myriel, qui lui offre un abri et le pousse à se réformer ;

¹¹ Figure 7 :

https://drive.google.com/file/d/1RbShft7MKP11Clud1yHGdZ6aKE1mUFhC/view?usp=drive_link

- Montreuil-sur-Mer : Valjean devient riche sous le nom de Monsieur Madeleine et est élu maire de Montreuil-sur-Mer. Il y sauve un homme nommé Fauchelevent d'un accident ;
- Montfermeil : Valjean se rend à Montfermeil pour récupérer Cosette, la fille de Fantine, qu'il avait promis de sauver. Il constate le mauvais traitement que subit Cosette chez les Thénardiens et décide de l'emmener avec lui ;
- Paris : Valjean et Cosette s'installent à Paris, où ils vivent dans la maison Gorbeau. Cependant, Javert découvre leur présence et Valjean doit fuir avec Cosette ;
- Petit-Picpus : Avec l'aide de Fauchelevent, Valjean et Cosette trouvent refuge dans le couvent de Petit-Picpus, où Valjean devient jardinier et Cosette élève ;
- Rue de l'Ouest (Rue d'Assas) : Plus tard, Valjean et Cosette déménagent dans la Rue de l'Ouest (aujourd'hui Rue d'Assas), où Marius Pontmercy les observe et tombe amoureux de Cosette.

Ce parcours reflète la transformation de Valjean d'un ancien prisonnier à un homme respectable et charitable. Cette flexibilité permet aux enseignants de structurer de manière précise les différents éléments multimédias et de les placer stratégiquement dans les parties pertinentes d'un module, assurant ainsi une présentation cohérente et pertinente.

Cette activité permet de structurer et d'enrichir des ressources audiovisuelles et sonores pour leur diffusion sur le web. Elle vise à offrir une expérience multimédia riche à l'apprenant. L'activité média enrichi alterne des segments expositifs et des exercices interactifs pour stimuler l'attention de l'apprenant. Elle permet de présenter des connaissances à travers des ressources multimédias engageantes, favorisant ainsi l'apprentissage et la compréhension.

2.4. Les publications et partage

Un module élaboré avec *Opale* peut être diffusé à tout moment sur différents supports, tels que le papier, les diaporamas, et surtout sur les ordinateurs, tablettes et téléphones portables via les réseaux. Pour ce faire, il est nécessaire de créer au préalable un support de publication.

Plusieurs options de supports sont disponibles en fonction du format souhaité pour le document final :

- Support Web : Permet de lier un item *Module*, de le configurer, et de le générer sous la forme d'un site web (éventuellement au format SCORM). *Aurora* est le nom de l'habillage graphique standard d'*Opale* (Voir Figure 8, Publication Web¹²).
- Support Papier. Il permet de lier un item *Module*, de le configurer, et de le générer sous la forme d'un document imprimable, soit directement au format PDF, soit au format *Open Document (odt*, pour permettre des modifications de mise en page si nécessaire). *Aurora* est le nom de l'habillage graphique standard d'*Opale*.
- Support Diaporama. Il permet de lier un item *Module*, de le configurer et de le générer sous la forme d'un diaporama *HTML* (où chaque diapositive correspond à une balise pédagogique). *Aurora* est le nom de l'habillage graphique standard d'*Opale*.

3. Évaluation et Amélioration

L'intégration de la scénarisation pédagogique à l'Université de Prishtina, a constitué une avancée significative dans l'enseignement en général et dans le cas de notre étude de la *Littérature française du XIX^e siècle*. Pour évaluer l'impact de la scénarisation pédagogique sur la compréhension du roman *Les Misérables*, un questionnaire de satisfaction a été administré aux étudiants. Ce questionnaire visait à recueillir leurs réactions et leurs perceptions sur l'efficacité de cette approche pédagogique. Les questions posées incluaient :

¹² Figure 8 :

https://drive.google.com/file/d/1WDmFt73NSwdnG-OL1U7yS7WZCr6d1mXn/view?usp=drive_link

- Avez-vous mieux compris les thèmes principaux des *Misérables*, tels que la rédemption, la justice sociale et l'amour, grâce à cette approche ?
- Comment les scénarios interactifs ont-ils amélioré votre compréhension des personnages clés comme Jean Valjean, Cosette et Fantine ?
- Quelle est votre satisfaction générale concernant l'utilisation de *Scenari Opale* pour étudier *Les Misérables* ?

Ces questions permettent d'évaluer comment la scénarisation pédagogique a influencé la compréhension des éléments clés du roman et l'engagement des étudiants.

Les résultats de l'évaluation des connaissances des étudiants après l'utilisation de scénarios interactifs sont prometteurs, montrant une amélioration notable dans la compréhension du roman *Les Misérables*.

3.1. Principales Observations

- Amélioration de la compréhension : les résultats montrent que 85 % des étudiants ont amélioré significativement leur compréhension du roman *Les Misérables*. Cela suggère que la scénarisation pédagogique, mise en œuvre grâce à *Scenari Opale*, a atteint ses objectifs en termes d'amélioration de la compréhension des thèmes et personnages du roman.
- Sans amélioration apparente : bien que la majorité des étudiants ait retenu une amélioration au moyen de cette approche pédagogique, 15 % n'ont pas perçu d'amélioration notable. Il serait utile d'explorer plus en profondeur les raisons de cette absence d'amélioration pour adapter les futurs scénarios pédagogiques en conséquence.

Ces résultats positifs démontrent que la scénarisation pédagogique utilisant *Scenari Opale* à l'Université de Prishtina a un impact significatif sur la compréhension du roman *Les Misérables* par les étudiants. Cependant, une analyse approfondie des facteurs contribuant à l'absence d'amélioration chez certains étudiants pourrait guider les ajustements

nécessaires pour maximiser l'efficacité de ces approches pédagogiques novatrices. Ces modèles pédagogiques offrent des opportunités pour une approche plus interactive et immersive de l'apprentissage, tout en nécessitant un engagement continu des enseignants et des institutions pour assurer leur efficacité.

À titre d'exemple, dans l'analyse d'une œuvre majeure comme *Les Misérables* de Victor Hugo, l'utilisation de scénarios interactifs a permis aux étudiants de s'immerger dans l'univers du livre. Ils ont ainsi pu interagir avec les personnages, explorer les contextes historiques et culturels, ce qui a enrichi leur compréhension de l'œuvre. Cette approche de la scénarisation pédagogique, appliquée à l'enseignement de la *Littérature française du XIXème siècle*, a démontré un impact significatif tant du côté des enseignants que des étudiants.

3.2. Impact sur les enseignants

- Amélioration de l'enseignement : La scénarisation pédagogique a permis d'améliorer l'enseignement des aspects spécifiques de la *Littérature française du XIXème siècle* tels que l'analyse de textes, la contextualisation historique, les mouvements littéraires en structurant les cours de manière efficace. Cette approche a eu un impact significatif sur les enseignants de littérature française du département de français, les encourageant à adopter des méthodes pédagogiques plus interactives et à diversifier leurs approches d'enseignement.

- Adoption de méthodes interactives : Les enseignants sont encouragés à adopter des méthodes d'enseignement plus interactives, principalement grâce à des initiatives telles que celles menées par des institutions éducatives comme l'Université « Hasan Prishtina » de Prishtina. Ces initiatives incluent des formations spécifiques sur l'intégration du numérique et la scénarisation pédagogique, ce qui marque une transition des approches traditionnelles vers des pratiques d'enseignement plus dynamiques et participatives.

- Diversification des approches : La scénarisation pédagogique encourage la diversification des approches pédagogiques. Elle offre des outils permettant de présenter la littérature de manière créative, incitant à

l'utilisation de divers médias et activités (texte, son, image, vidéo) pour captiver l'attention des étudiants.

- Engagement personnel renforcé : L'intégration de scénarios pédagogiques a permis aux enseignants du département de français de s'investir davantage dans la conception de cours personnalisés, adaptés aux besoins spécifiques de leurs étudiants.

Voici un questionnaire distribué aux enseignants de littérature française du département, conçu pour évaluer l'impact de la scénarisation pédagogique :

- Quels sont les avantages que vous percevez dans l'utilisation de la scénarisation pédagogique dans votre enseignement ?
- Comment la scénarisation a-t-elle modifié votre approche pédagogique ?
- Quels défis avez-vous rencontrés lors de l'intégration de la scénarisation pédagogique dans votre enseignement ?
- Comment pensez-vous que la scénarisation pédagogique influence l'engagement des étudiants ?
- Quelles améliorations souhaiteriez-vous voir dans les pratiques éducatives numériques à l'avenir ?

3.3. Impact sur les étudiants

- Expérience d'apprentissage captivante : la scénarisation pédagogique a offert aux étudiants une expérience d'apprentissage plus captivante. Les scénarios pédagogiques incluent des éléments interactifs qui encouragent la participation active des étudiants (auto-évaluation). La nature interactive des scénarios a encouragé une participation active, impliquant ainsi davantage les étudiants dans le processus d'apprentissage.

- Éveil de la curiosité : la diversification des approches et l'utilisation de supports multimédias ont suscité la curiosité des étudiants. Les scénarios ont rendu la littérature plus accessible, dynamique et pertinente, favorisant ainsi un intérêt plus profond pour le sujet.

- Adaptation aux préférences individuelles : la scénarisation pédagogique a favorisé une adaptabilité aux préférences d'apprentissage de chaque apprenant. Les étudiants qui préfèrent apprendre par des images, des vidéos, et des graphiques peuvent bénéficier de scénarios incluant ces éléments visuels pour expliquer des concepts complexes. Pour les étudiants qui apprennent mieux par l'écoute, les scénarios peuvent inclure des podcasts, des enregistrements audios, ou des discussions en ligne pour transmettre les informations. En utilisant des approches variées, les scénarios ont pu mieux répondre aux besoins et aux styles d'apprentissage spécifiques de chaque apprenant.

L'impact positif observé sur les enseignants et les étudiants suite à l'intégration de la scénarisation pédagogique en *Littérature française du XIX^e siècle* met en évidence l'importance d'une éducation innovante et adaptée aux besoins actuels. Cependant, ces changements ont nécessité des efforts continus pour surmonter les défis socio-économiques et garantir une transition réussie vers des pratiques éducatives numériques.

Conclusion

L'intégration de la scénarisation pédagogique, notamment à travers l'utilisation de l'outil *Opale*, s'est avérée être un levier fondamental pour améliorer significativement la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage à l'Université de Prishtina, en particulier dans l'étude du roman *Les Misérables*. L'intégration astucieuse de supports numériques dans l'enseignement de la *Littérature française du XIX^e siècle* a dépassé les méthodes traditionnelles, offrant aux étudiants une expérience éducative immersive et riche en ressources. Cet article a mis en lumière l'importance de la transition vers un enseignement interactif et numérique dans un monde en constante évolution, tout en soulignant les opportunités que la scénarisation pédagogique offre aux enseignants et aux étudiants francophones.

L'impact bénéfique de cette approche se manifeste par un enrichissement de l'expérience d'apprentissage, où l'interaction avec des scénarios pédagogiques et des ressources numériques a su stimuler la curiosité, encourager l'exploration et approfondir la compréhension des

thématiques et des personnages de *Les Misérables*. Les plateformes en ligne permettent également une accessibilité accrue à des analyses approfondies, des enregistrements audios et des ressources multimédias, complétant ainsi les cours magistraux de manière novatrice.

Dans le cadre de l'enseignement supérieur à l'ère numérique, la scénarisation pédagogique et l'outil Opale s'avèrent être des atouts indispensables, répondant de manière agile aux défis éducatifs du XXI^e siècle. Ces innovations offrent une flexibilité et une pertinence allant au-delà des frontières traditionnelles de l'éducation, ouvrant de nouvelles perspectives et créant un paysage éducatif dynamique.

Cependant, il est impératif de rappeler que le succès de ces avancées technologiques dépend fondamentalement de l'engagement soutenu des enseignants. L'intégration effective de la scénarisation pédagogique requiert une approche proactive, une adaptabilité constante et une volonté d'innover continuellement afin de maximiser les avantages de ces outils au service de l'apprentissage. En adoptant pleinement ces méthodes novatrices, l'enseignement supérieur peut non seulement s'ajuster aux exigences changeantes, mais également façonner un avenir éducatif qui inspire, motive et prépare les étudiants à relever les défis complexes de notre époque.

Bibliographie

Bachimont, B. et al. 2002. *Le procédé SCENARI : Une chaîne éditoriale pour la production de supports numériques de formation*, Bruno Bachimont, Isabelle Cailleau, Stéphane Crozat, Manuel Majada, Sylvain Spinelli, TICE'02.

Bachimont, B., Crozat. 2007. *Instrumentation numérique des documents : pour une séparation fonds/forme*, Bruno Bachimont, Stéphane Crozat, *Revue I3*, vol 4, n° 1, p. 95-104. [En ligne] : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001017.html, [consulté le 8 novembre 2022].

Bachimont, B. 2007. *Ingénierie des connaissances et des contenus*. Lavoisier.

Bibeau, R. 2005. « *Les TIC à l'école : proposition de taxonomie et analyse des obstacles à leur intégration* ». [En ligne] : <http://www.epi.asso.fr/revue/articles/a0511a.htm> [consulté le 10 décembre 2021].

Cohen, 2012. *Utilisation de la chaîne éditoriale Scenari pour un cours de statistique*, *Revue Statistique et Enseignement*, vol. 3. 1.

Crozat, S. 2007. *Scenari La chaîne éditoriale libre, Structurer et publier textes, images et son*, Groupe Eyrolles.

Garry, R.-P., Karsenti, T., Benziâne, A., Baudot, F. 2008. *Former les enseignants du XXI^e dans toute la francophonie*, Université de Clermont 2 : Presses Universitaires Blaise Pascal. [En ligne] : <https://www.rifeff.org/publications.php> [consulté le 20 novembre 2022].

Gashi-Berisha, V., Kamberi, N. 2019. *La méthodologie de l'enseignement de la littérature avec le numérique*, *XLinguae*, Volume 12, Issue 1XL, Janvier, p. 145-160.

Gautier, J. 2009. *Vers une culture numérique lettrée*, *Médiadoc*, n° 2, FADBEN, p. 32.

Kozarenko, M. O. 2018. *Le numérique en classe de FLE : comment agir pour amener nos apprenants à réfléchir ?* *XLinguae*, Volume 11 Issue 1XL, p.230-251.



© *Synergies Europe*, Revue du GERFLINT, n° 19, Année 2024.

ARK : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb42696564q>

Bibliothèque nationale de France.

- Décembre 2024 –

Éléments sous droits d'auteur. Modalités de lecture et de citation, politique d'archivage et mentions légales consultables sur le site de l'éditeur et de la revue :

www.gerflint.fr

<https://gerflint.fr/synergies-europe>

