

**hep/** haute école pédagogique vaud

**UNI  
FR**

UNIVERSITÉ DE FRIBOURG  
UNIVERSITÄT FREIBURG

**2Cr2D**  
centre de compétences romand  
de didactique disciplinaire

**swissuniversities**

# LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

**SONYA FLOREY, SYLVIE JEANNERET  
& VIOLETA MITROVIC**

AVEC LA COLLABORATION DE :  
CARINE CORAJOUD (GYMNASE DE MORGES)  
FRANCK FONTAINE (CPNV)  
JEAN-PAUL COLLOMB (COLLÈGE DU SUD)  
& MÉLISSA WAEBER (COLLÈGE DU SUD)

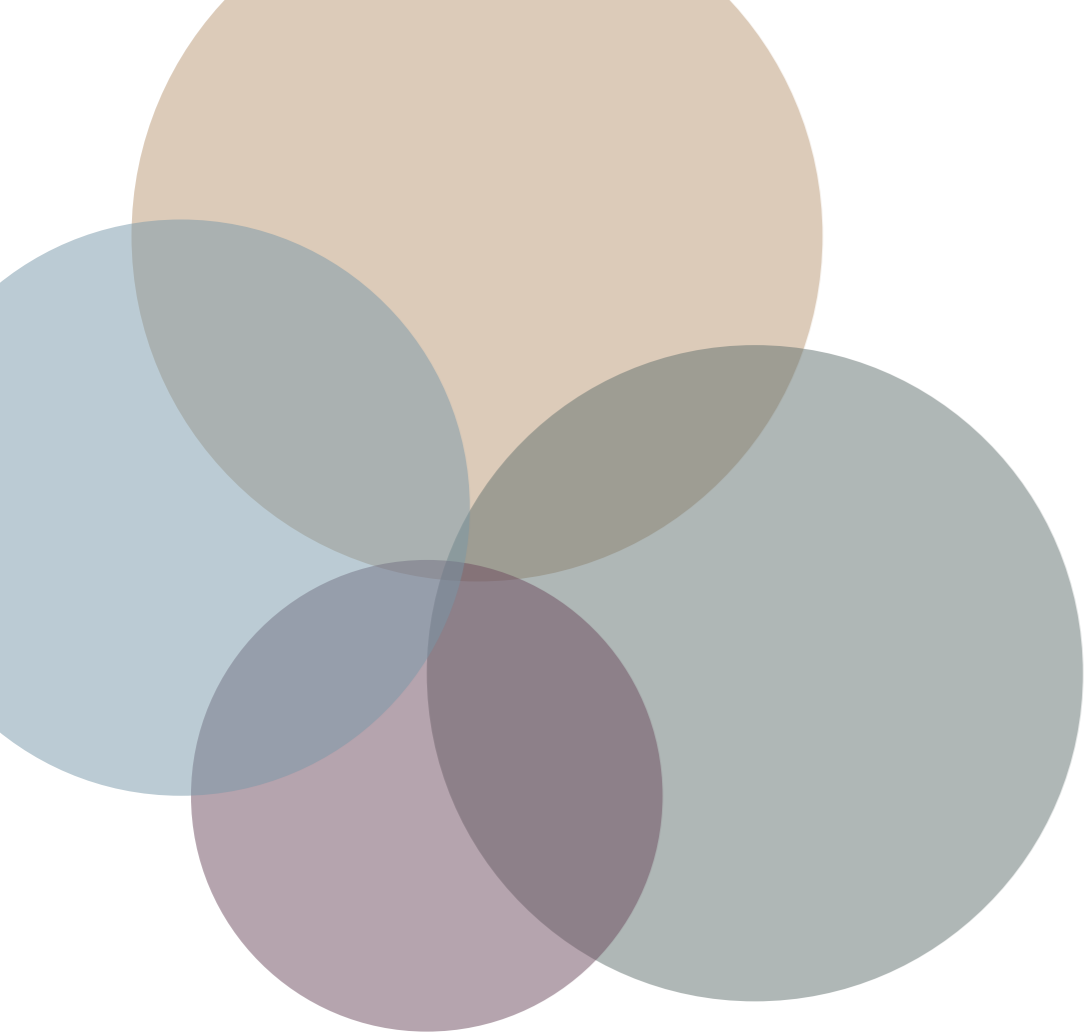
---

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	5
<b>2</b>	<b>ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES: DÉFINITIONS ET EXEMPLES</b>	9
2.1	Qu'est-ce qu'une œuvre littéraire numérique ?	9
2.2	Quelques œuvres littéraires numériques présentées aux enseignant-e-s	10
2.3	Où trouver d'autres œuvres littéraires numériques ?	17
<b>3</b>	<b>LES ENJEUX RELATIFS À L'ENSEIGNEMENT DES ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES</b>	19
3.1	Les œuvres littéraires numériques appartiennent-elles à la littérature ou à une nouvelle conception de la littérature ?	19
3.2	De nouveaux objets d'enseignement ? L'exemple de l'interprétation littéraire	20
<b>4</b>	<b>DES EXEMPLES DE SÉQUENCES MENÉES DANS DES CLASSES DU SECONDAIRE 2</b>	23
4.1	● Carine Corajoud: des associations images-textes	24
4.2	● Franck Fontaine: création d'une œuvre littéraire numérique	32
4.3	● Mélissa Waeber: rédaction d'un récit à embranchements	40
4.4	● Jean-Paul Collomb: analyse d'œuvres littéraires numériques	46
<b>5</b>	<b>QUELQUES RÉSULTATS DE LA RECHERCHE</b>	51
<b>6</b>	<b>RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES</b>	55
<b>7</b>	<b>RÉALISATION DE LA BROCHURE</b>	56



Tout au long de la brochure, découvrez et ouvrez les liens ou contacts en cliquant sur les zones indiquées par l'icône en forme de main digitale



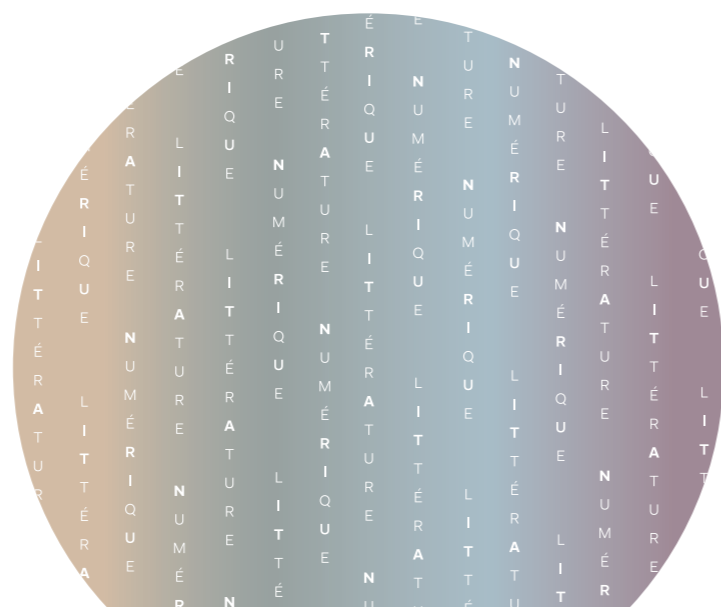
# 1

## INTRODUCTION

Étiez-vous des lecteurs et des lectrices des « livres dont vous êtes le héros » ? En vogue dans les années 1980, ces romans étaient qualifiés d'interactifs, puisque le déroulement de l'histoire dépendait partiellement des choix lectoraux. Ces romans sont aujourd'hui tombés en désuétude, mais le principe fondateur d'interactivité connaît un renouveau avec l'apparition de la « littérature numérique ». Cette brochure explore cet espace littéraire en construction, se fondant sur des pratiques enseignantes réelles et des séquences menées dans différentes classes du secondaire post-obligatoire vaudois et fribourgeois, articulées autour d'œuvres littéraires numériques [OLN]. Ces expériences didactiques constituent la partie centrale du projet de recherche *Lecture-littérature-numérique-2* [LLN2] qui cherche à définir les conditions d'enseignement et d'apprentissage relatives aux OLN, dans la classe de français du secondaire post-obligatoire.

Durant l'année 2018-2019, quatre enseignant-e-s se sont formé-e-s à différentes théories de la littérature numérique, puis ont construit des séquences didactiques avant de les dispenser dans leurs classes. Le processus de recherche a permis de documenter 1/ les représentations des enseignant-e-s sur la littérature numérique et sur la pertinence de l'enseigner, 2/ les objectifs et les objets d'enseignement, ainsi que le déroulement des séquences, 3/ le positionnement des élèves quant à leurs apprentissages et à leur réception des OLN.

Arrêtons-nous un instant sur la genèse du projet LLN2 : à l'origine de notre réflexion se trouvait une interrogation partagée autour de l'invitation forte à faire « entrer le numérique » dans les classes, toutes filières et tous degrés confondus. Si le discours social salue cette évolution ou s'en émeut, rares sont les initiatives qui travaillent à des pistes didactiques éprouvées et concrètes, que les enseignant-e-s pourraient s'approprier en les adaptant à leurs classes, aux objectifs d'apprentissage qui leur apparaissent prioritaires ou aux dispositifs qu'ils et elles souhaitent expérimenter. Nous nous sommes demandé quelle place la discipline « littérature » pouvait occuper, aux côtés des disciplines techniques en développement. Non pas dans un esprit de concurrence, mais bien de collaboration. Au-delà de l'intérêt propre de l'objet littéraire, une idée nous a accompagnées, nous rappelant que l'enseignement de la littérature peut contribuer à forger des esprits critiques, par la collecte d'indices et leur interprétation, par une curiosité à questionner la fabrication de l'OLN et les choix qui ont été privilégiés par les écrivain-e-s, enfin par une capacité à considérer le langage numérique comme un langage avant tout, comme un espace à explorer avec les outils de notre discipline.



# 1

Dans la présente brochure, le chapitre 2 définit les caractéristiques des OLN et offre quelques exemples d'œuvres qui ont été lues dans les classes vaudoises et fribourgeoises. Le chapitre 3, quant à lui, aborde quelques enjeux théoriques liés à la littérature numérique. Le chapitre 4 propose des exemples de séquences didactiques menées par les enseignant-e-s dans le cadre de la recherche, avec leur bilan et leur point de vue personnel après la séquence.

Enfin, le chapitre 5 présente des résultats de la recherche, issus des entretiens menés avec les enseignant-e-s ainsi que des questionnaires renseignés par les élèves sur leur réception de la littérature numérique et sur les apprentissages supposément effectués.

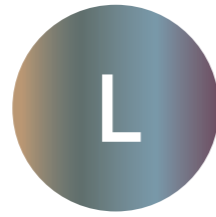


.....  
**Si l'envie naissait de construire à votre tour une séquence didactique autour d'OLN, vous trouverez en fin de brochure les coordonnées des acteurs et actrices du projet, ravi-e-s à l'idée d'échanger avec vous.**  
.....

Le projet LLN2 est une recherche de type collaboratif associant trois chercheuses, Sonya Florey (HEP Vaud), Sylvie Jeanneret (Université de Fribourg), Violeta Mitrovic (HEP Vaud) et quatre enseignant-e-s, Carine Corajoud (Gymnase de Morges), Franck Fontaine (Centre Professionnel du Nord vaudois), Jean-Paul Collomb (Collège du Sud) et Mélissa Waeber (Collège du Sud). Ce projet a reçu le soutien de la HEP Vaud, de l'Université de Fribourg, du 2Cr2D (Centre de compétences romand en didactique disciplinaire) et de Swissuniversities. Que ces organismes et Institutions en soient ici remerciés.



Œ  
U  
V  
R  
E  
S



L  
I  
T  
T  
É  
R  
A  
I  
R  
E  
S



N  
U  
M  
É  
R  
I  
Q  
U  
E  
S

# 2

## ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES : DÉFINITIONS ET EXEMPLES

### 2.1 Qu'est-ce qu'une œuvre littéraire numérique?

L'OLN est définie comme une œuvre qui « ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être » (Bouchardon et al., 2013, p. 8) : elle est donc conçue *avec* et *pour* le dispositif numérique. Elle peut se présenter sous forme narrative ou poétique et a comme particularité d'exploiter une ou plusieurs propriétés spécifiques au médium numérique (Bootz et al., 2003). Elle est à distinguer du texte augmenté et du texte numérisé, l'un proposant une version enrichie d'un texte existant au format « papier », l'autre une copie numérisée (facilitant la lecture à l'écran) d'un texte « papier ». La lecture d'OLN nécessite une implication intense du lecteur·trice, qui est appelé·e à expérimenter le texte « à la fois lisible, visible, et manipulable, et [à] élaborer des hypothèses d'interprétation face à des expériences de lecture restant potentiellement en suspens, entre cohérence et décohérence, confirmation et mise au défi de ses attentes » (Saemmer, 2015, p. 106).

**L'OLN est caractérisée par quatre dimensions centrales** (Bouchardon et al., 2013 ; Saemmer, 2015).

**L'hybridité :** l'OLN repose sur une hybridation entre différents codes sémiotiques (textuel, visuel, sonore, cinétique [mouvements]). Dans une même œuvre peuvent intervenir, simultanément ou de manière linéaire, textes, dessins, photographies, musique, vidéos, etc. L'OLN est donc fondamentalement plurisémiotique.

**L'animation :** la mise en mouvement programmée des différentes composantes de l'œuvre, participant de la création d'effets de sens lors de la lecture. Cette littérature « se produit » dans un espace-temps qui n'est plus celui de la lecture, mais du spectacle, ce qui la fait renouer avec certaines traditions littéraires (poésie orale, performances littéraires, etc.).

**Le programme (ou codage) :** l'auteur·trice expérimente les dimensions aléatoires apportées par le programme informatique de façon volontaire ou involontaire. Le programme règle le comportement des mots à l'écran et tient compte des éventuelles interactions avec le lecteur·trice dans le déroulement de l'œuvre.

**L'interactivité :** le lecteur·trice manipule l'œuvre à l'écran, créant ainsi son propre parcours de lecture à travers les différentes dimensions sémiotiques. Le degré d'interactivité et donc de manipulabilité des OLN dépend entièrement du programme.

# 2

## 2.2 Quelques œuvres littéraires numériques présentées aux enseignant-e-s

### PAROLES GELÉES DE FRANÇOISE CHAMBEFORT

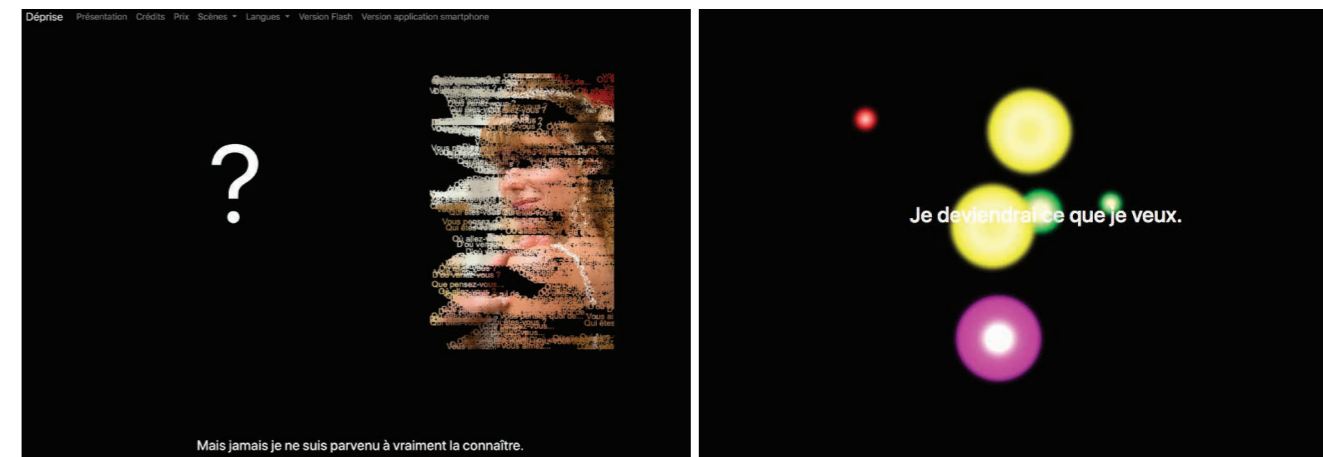


*Paroles gelées* se présente en deux tableaux. Le premier réunit simultanément du texte et de l'image fixe en noir et blanc. Un extrait du *Quart Livre* de Rabelais raconte l'épisode des « paroles gelées » où les bruits et les cris de la guerre ont été glacés par le froid et attendent le printemps pour se faire entendre. Au deuxième tableau, de nouveaux éléments apparaissent : une musique mystérieuse et des bulles de couleurs qui s'animent sur l'écran. Lorsque l'on clique dessus, elles éclatent, se figent et des bruits de voix et de mitrailles se font entendre avec la mention de la date et du lieu d'événements de violence contemporains.

<b>Hybridité</b>	texte, image fixe, extraits sonores, musique d'ambiance.
<b>Animation</b>	bulles qui éclatent au fil du parcours de lecteur·trice.
<b>Programme</b>	interface figée, chaque parcours de lecture demeure toutefois singulier.
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide du temps et du parcours de lecture (« clics » sur les bulles de couleurs).

# 2

### DÉPRISE DE SERGE BOUCHARDON



*Déprise* se décline en six tableaux. Elle raconte l'histoire d'un homme qui perd le contrôle de son existence. Sur un mode chronologique, le narrateur passe en revue les différentes étapes de sa « déprise » et exprime sa volonté de retrouver la maîtrise de sa vie. *Déprise* pose ainsi la question de la propre autonomie des lectrices et des lecteurs face à l'écran : sont-ils-elles libres de naviguer à leur gré ou leur parcours est-il guidé, voire contraint par la machine ?

<b>Hybridité</b>	texte, images fixes ou animées, extraits sonores, voix enregistrées, musique, webcam.
<b>Animation</b>	chaque tableau a sa propre animation, texte à rédiger, faire apparaître, défiler ou « maîtriser », apparition d'images, etc.
<b>Programme</b>	interface figée (rectangle), le parcours de lecture est imposé (6 tableaux), mais l'interaction du lecteur·rice permet d'ajouter une dimension de singularité.
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide de son interaction au sein des différents tableaux. Les opérations possibles sont néanmoins programmées et une fois abouties, le tableau change.



# 2

## TÉLÉPORT DE JHAVE ET ALICE VAN DER KLEI

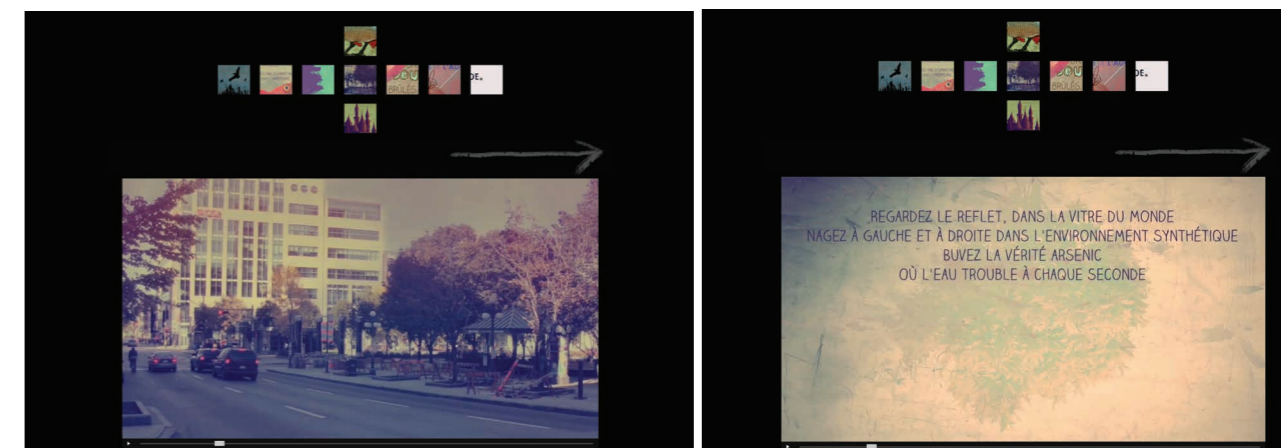


*Téléport* joue de l'association entre des images et du texte. L'œuvre raconte la téléportation de la conscience d'un extraterrestre dans le corps d'un automobiliste. Cette situation de troubles sensoriels et perceptifs jalonne les textes et les images, que les lectrices et les lecteurs peuvent faire défiler selon leur propre rythme et trajectoire au moyen des flèches du clavier de leur ordinateur. Des combinaisons texte-image différentes se tissent alors en fonction de chaque lecture.

<b>Hybridité</b>	texte, images fixes, musique d'ambiance.
<b>Animation</b>	défilement d'images ou du texte par l'usage des flèches du clavier.
<b>Programme</b>	l'ordre d'apparition et le choix d'images et du texte sont programmés. L'interface change d'apparence au fil de la trajectoire imposée par le·la lecteur·trice.
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide de son parcours de lecture, en dictant son rythme à l'aide des flèches du clavier qui font défiler texte et image (possibilité de revenir en arrière). Chaque parcours est singulier et renouvelle le sens de l'œuvre.

# 2

## ET LE MONDE REGARDE AILLEURS DE CLAUDIA BILODEAU



*Et le monde regarde ailleurs* est une œuvre explorant les différentes notions du vide dans notre société hypermoderne. L'interface est composée d'un fil de 9 vignettes, placées en haut de l'interface, qui sont autant de tableaux/vidéopoèmes dépeignant la solitude et le manque de liens, éprouvés dans un monde en mouvement constant, où les individus ne prennent plus le temps de se regarder dans les yeux. Chacun des tableaux est une capsule vidéo traitant de cette thématique à travers un langage poétique fusionné avec des enregistrements vidéo ou sonores, de la musique, des images, de la peinture et des dessins. Le lecteur·trice choisit sa trajectoire en cliquant sur les différentes vignettes pour les visionner.

<b>Hybridité</b>	enregistrements vidéos ou sonores, texte, musique, images, peinture, dessins.
<b>Animation</b>	visionnement des vidéopoèmes en cliquant sur les vignettes.
<b>Programme</b>	interface figée, les capsules vidéos sont lues par le·la lecteur·trice dans l'espace prévu à cet effet (rectangle).
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide de son parcours de lecture, en choisissant le vidéopoème qu'il·elle souhaite visionner. Les vidéos apparaissent sous forme de capsule et restent donc identiques. L'interactivité du lecteur·trice se limite au choix de vignette.

# 2

## PERTE DE TEMPS DE JULIE POTVIN

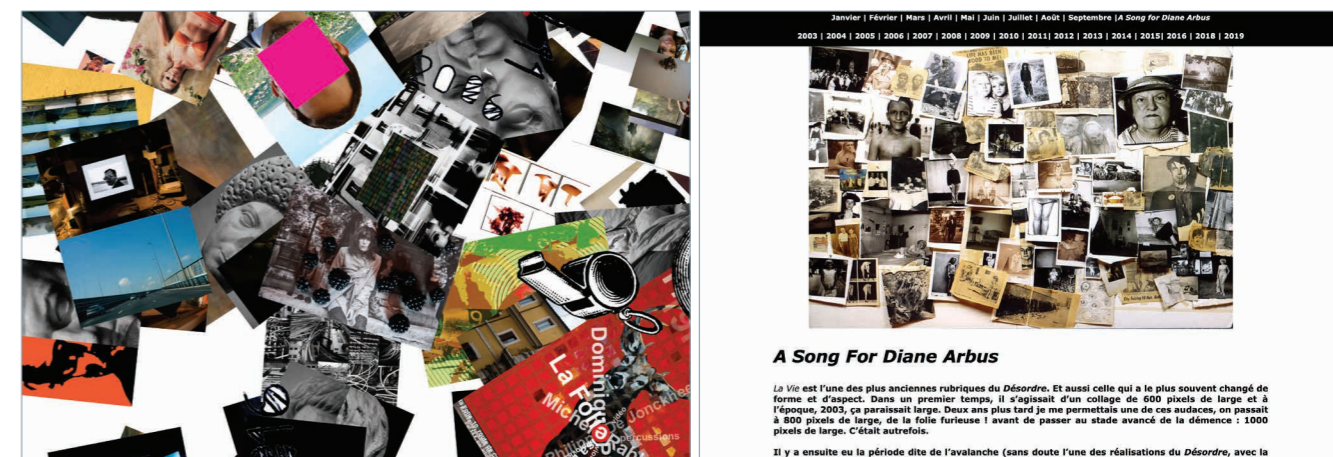


**Perte de temps** est une reprise hypermédiatique du poème *L'Horloge* de Charles Baudelaire. Les vers du poème sont insérés dans une animation numérique réinterprétant visuellement et vocalement le sens du poème. L'animation du poème personnifie l'horloge en une pensée anxiogène face au temps et à la mortalité. Ainsi, l'œuvre numérique déploie de nombreux procédés ayant pour effet de rappeler à l'internaute sa condition d'être humain, en matérialisant en quelque sorte la fuite du Temps par l'hybridation entre texte, dessins et sons.

<b>Hybridité</b>	texte du poème <i>L'Horloge</i> , dessins, sons.
<b>Animation</b>	au fil des « clics » sur l'horloge située en haut à droite, les différentes dimensions du poème défilent et s'animent (agrandissement, apparition, disparition, etc.).
<b>Programme</b>	interface figée, avec uniquement une lecture linéaire possible.
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide du rythme de sa lecture, en animant les différents éléments de l'œuvre. Celle-ci étant programmée pour une lecture linéaire du poème, l'interactivité est très limitée.

# 2

## DÉSORDRE DE PHILIPPE DE JONCKHEERE



**Désordre.net** est un journal intime hypertextuel qui propose une forme de « cartographie » de soi par l'accumulation de vignettes (peintures, photographies, dessins, captures d'écran, etc.) de tailles différentes, empilées les unes sur les autres. Le lecteur·trice se balade sur la plateforme en cliquant sur les vignettes, qui ouvrent l'accès à un contenu hypermédiatique (extraits de journal intime, réflexions personnelles, comptes-rendus, textes publiés, images, photographies, musique, fonds sonores, etc.). La quantité de liens accessibles par le biais des vignettes rend pratiquement impossible une saisie totale de l'œuvre, puisque l'on a tôt fait de s'y égarer. De plus, le mode de fonctionnement de la navigation ne permet pas une lecture systématique pour un·e lecteur·trice qui viserait une lecture complète. La visite du *Désordre* de Philippe de Jonckheere est liée au plaisir de la dérive et de la découverte aléatoire des divers fragments qui le composent.

<b>Hybridité</b>	extraits de journal intime, réflexions, comptes-rendus, textes publiés, images, photographies, musiques, fonds sonores, etc.
<b>Animation</b>	l'animation dépend de chaque vignette et de son contenu.
<b>Programme</b>	la page d'accueil contient des vignettes avec des hyperliens qui sont chacun une unité indépendante, avec une programmation propre.
<b>Interactivité</b>	chaque lecteur·trice décide de son rythme et parcours de lecture en se « baladant » à travers les vignettes qui font le lien avec des contenus de taille et de genre variés.



# 2

## 2.3 Où trouver d'autres œuvres littéraires numériques ?

Pour découvrir d'autres œuvres, voici deux répertoires accessibles en ligne :

### **Revue Bleu-orange**

Revue en ligne se donnant pour mission de faire découvrir la littérature numérique, ainsi que d'encourager sa production et sa diffusion.

### **Laboratoire NT2 (Université du Québec à Montréal)**

Laboratoire de recherche autour des œuvres numériques, contenant notamment un large répertoire d'œuvres, avec description, analyse et lien direct.

# 3

## LES ENJEUX RELATIFS À L'ENSEIGNEMENT DES ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES

Qu'enseigne-t-on à partir des OLN ? Quels sont les apprentissages des élèves ? Voilà les deux questions qui ont accompagné le processus de recherche et de formation. Avant de documenter concrètement ces questions à l'aide des séquences créées et dispensées par les enseignant.e.s, développons deux enjeux qui font débat dans les champs littéraire et didactique : l'appartenance des OLN à la littérature et la redéfinition des objets d'enseignement.

### 3.1 Les œuvres littéraires numériques appartiennent-elles à la littérature ou à une nouvelle conception de la littérature ?

Si certains courants de la littérature de l'extrême-contemporain (Viart & Vercier, 2005) s'intéressent aux pratiques dites « hors du livre » ou « exposées », pour lesquelles « le livre n'est plus un but ni un prérequis » (Ruffel & Rosenthal, 2010 : p. 4), la critique littéraire, de manière générale, peine à se positionner face à ce phénomène littéraire nouveau. Les œuvres littéraires numériques semblent bousculer les catégories traditionnelles de l'analyse littéraire et souffrir d'une reconnaissance discrète de la critique littéraire, voire d'un réel déni. Lire des OLN implique donc d'interroger et peut-être même de renouveler la définition de la littérature et ses critères d'appartenance ; ou au moins, d'entrer dans une réflexion qui accepte d'éprouver les fondements de la discipline.

Des chercheur.e.s ont entrepris cette réflexion et réaffirment une continuité entre la littérature numérique et celle qui l'a précédée. Saemmer désigne les OLN comme des « textes », parce qu'elles requièrent (aussi) des gestes classiques de lecture et d'interprétation (2015 : p. 637-638). Au contraire, d'autres insistent sur les éléments de rupture avec la littérature dite classique. Bouchardon postule un « nouveau paradigme pour la littérature » (2013 : p. 18) : l'œuvre ne serait plus « que » le résultat, la partie visible d'un processus conditionné par des programmes, détrônant ainsi le texte de sa place centrale (Ibid. : p. 10). D'autres revendiquent une scission radicale avec l'imaginaire des humanités, en argumentant que la nature même des formes littéraires numériques serait autre<sup>2</sup>.

Aux dimensions définitoires, s'ajoutent des questions liées à la matérialité et à la pérennité des OLN. Certaines œuvres créées sur logiciels ne pourront plus être lues par nos machines dans un avenir proche, une fois que nos technologies seront obsolètes. D'autres existent dans l'unicité de l'instant, associant des images et des textes de manière aléatoire, dans une création à chaque fois renouvelée. D'autres, encore, combinant des signifiants textuels, audio et vidéo, requièrent une sémiologie de l'image fixe et animée, afin de les interpréter dans toute leur richesse. Comment, alors, enseigner à partir de ces œuvres ?

<sup>2</sup> Voir par exemple : <http://revuebleuorange.org/oeuvre/08/livres-dartistes-livres-numeriques-manifeste>



# 3

## 3.2 De nouveaux objets d'enseignement ? L'exemple de l'interprétation littéraire

Si l'on accepte l'idée que la définition de la littérature est questionnée par les formes et formats numériques, on doit alors s'intéresser aux conséquences que cela peut produire sur la didactique. Nous nous sommes demandé comment les objets d'enseignement étaient potentiellement amenés à évoluer sous l'influence des OLN : que devient, par exemple, l'interprétation littéraire ?

### Du côté des chercheur-e-s

Du côté des chercheur-e-s qui considèrent les OLN comme porteuses d'un intérêt littéraire, on observe un consensus. Pour Landow, l'interprétation des œuvres littéraires numériques est à rapprocher d'une esthétique de la désorientation, inscrivant les caractéristiques de cette littérature dans l'héritage de la littérature postmoderne (Lyotard, 1979) et des philosophies de la déconstruction. Pour Saemmer, l'hypertexte met au défi les outils de narratologie traditionnels, en convoquant des « poétiques autodestructrices », figurant la difficulté à représenter le réel (Saemmer, 2015 : p. 645-646). Hayles, quant à elle, invite à recourir aux méthodes d'analyse narratologiques, tout en tenant compte des spécificités du médium numérique (Ibid. : 639) et en cultivant une distance critique. Mais cette posture ne signifie pas pour autant la fin de l'interprétation, bien au contraire : pour McGann, la question posée lors de l'acte d'interprétation ne serait plus : « qu'est-ce que ce poème signifie ? », mais « comment libérer et exposer ses significations possibles ? » (Ibid. : p. 647).

Comment, par exemple, interpréter *Téléport*, cette œuvre qui permet d'associer un énoncé avec une image, en combinant à son propre rythme les deux éléments ? Quel sens poser sur ces énoncés qui tantôt se succèdent en suggérant un début de récit, et tantôt demeurent constants, alors que les images prennent le relais du récit ? Comment lire cette œuvre qui se construit, en partie du moins, grâce aux choix du lectorat ? Une des spécificités de la littérature numérique réside dans ses caractéristiques formelles, telles que la présence d'hyperliens ou les animations textuelles, graphiques ou audiovisuelles. McGann parle d'« expressive typography », soulignant que la matérialité du texte fait partie intégrante de sa rhétorique et de ses stratégies discursives. A ces éléments formels spécifiquement liés au numérique, il s'agit encore d'associer des compétences ordinaires en interprétation littéraire. Certains outils issus de la narratologie permettent de construire des significations, qui se verront complétées par des outils inédits. Ainsi, les OLN invitent à construire une sémiotique de la multimodalité (Lacelle, Boutin, Lebrun, 2017).



### Du côté des enseignant-e-s

Que disent les enseignant-e-s qui ont participé à la recherche sur le potentiel des OLN en matière d'interprétation ?

Avant la séquence, tous ont relevé l'intérêt de travailler sur les particularités de l'OLN, par exemple pour *Paroles gelées* de Françoise Chambefort, l'hybridité, l'animation et l'interaction, mais également sur la dimension narrative de *Déprise*, de Serge Bouchardon.

Après la séquence, les enseignant-e-s ont constaté que les OLN requièrent une posture renouvelée de leur part et un décentrement de la relation pédagogique traditionnelle : l'enseignant, s'il est toujours détenteur d'un savoir littéraire, se retrouve rapidement dans la nécessité de formuler des hypothèses et de proposer des interprétations en construction, en raison de la contemporanéité des textes, de l'absence de littérature secondaire, mais également de l'évolution constante de certaines œuvres à forte interactivité, qui se créent à chaque lecture. Tous ont noté la pertinence de lire des OLN en classe car, en plus de travailler des éléments spécifiques au numérique, l'analyse avait aussi mobilisé des outils de narratologie classique ou des apprentissages traditionnellement liés à l'interprétation.

Reprenons l'exemple de *Téléport* : une enseignante qualifiait l'OLN d'œuvre ouverte, au sens d'Umberto Eco, favorisant un travail soutenu d'élaboration du sens. Les élèves ont également expérimenté une modalité de lecture associative, moins usitée que la modalité linéaire, habituellement sollicitée en classe. Au-delà de ces apprentissages liés au littéraire, cette œuvre peut aussi être le support à une interprétation plus générale, interrogeant notre degré de « liberté » face aux programmes informatiques : *Téléport* pourrait être l'occasion de réfléchir à l'interactivité programmée des textes, c'est-à-dire à l'ouverture aux possibles (avec l'association inédite de textes et d'images), mais également au fait que ces associations ne sont pas infinies (puisque le corpus d'énoncés et d'images contient une centaine d'items préprogrammés) en se demandant à partir de quel seuil le programme ouvre les imaginaires, et au contraire, à partir de quel seuil il les restreint. Cette question est emblématique d'une problématique plus générale, intrinsèque au numérique : la croyance d'un accès à une connaissance illimitée grâce aux ressources d'Internet, et simultanément, la conscience que l'accès à l'information est normé, orienté, voire prescrit par les algorithmes.

Enfin, il nous paraît important de relever la dimension transversale des composantes propres à l'OLN, qui ont cette particularité d'intégrer des caractéristiques comme l'image, le texte, le son, l'hybridité, l'animation ou la programmation. L'enseignant-e a ainsi la possibilité d'ouvrir son enseignement sur un travail de type interdisciplinaire (français - arts visuels par exemple), tout comme existe la possibilité d'intégrer l'étude ou la création d'une OLN dans des disciplines comme l'informatique (programmation par exemple) ou l'histoire (*Paroles gelées* en serait un exemple convaincant). Soulignons également que les approches interdisciplinaires sont de plus en plus encouragées dans les différents plans d'études post-obligatoires, notamment car elles permettent d'enrichir et de renforcer des compétences de type transversal.

C A R I N E   C O R A J O U D

F R A N C K   F O N T A I N E

M É L I S S A   W A E B E R

J E A N - P A U L   C O L L O M B

# 4

## DES EXEMPLES DE SÉQUENCES MENÉES DANS DES CLASSES DU SECONDAIRE 2

Le projet de recherche a débuté en automne 2018 par des entretiens avec les quatre enseignant-e-s participant à la recherche, afin de documenter leurs connaissances de la littérature numérique, leurs pratiques ordinaires déclarées intégrant - ou non - le numérique dans la classe de français, ainsi que les enjeux d'apprentissage inhérents à l'enseignement d'un corpus d'OLN, et s'est poursuivi par une formation continue sur les spécificités de la littérature numérique. Début 2019, une discussion commune réunissant les enseignant-e-s et les didacticiennes a permis des échanges nourris au sujet des propositions de séquences d'enseignement prévues dans les classes. Celles-ci ont ensuite été mises en œuvre au printemps 2019, dans des classes de différents degrés et filières.

Le chapitre 4 présente les séquences didactiques menées par les enseignant-e-s dans le cadre de la recherche, avec des informations précises concernant le contexte et les objectifs d'enseignement, les étapes de la séquence et le matériel utilisé (corpus, logiciels, etc.), les productions d'élèves, le bilan de la séquence et le point de vue personnel des enseignant-e-s après la séquence.



# 4.1

# 4

## 4.1 CARINE CORAJOURD : DES ASSOCIATIONS IMAGES-TEXTES

### CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT

- Gymnase de Morges, École de Maturité
- 2<sup>ème</sup> année
- 25 élèves

### OBJECTIFS

- Analyser des œuvres numériques à travers leurs principales caractéristiques (hybridité médiatique, animation, interaction, réception individualisée).
- Construire le sens général de l'œuvre selon une lecture associative.
- Créer une œuvre de littérature numérique.

### ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES ÉTUDIÉES ET LOGICIELS

👉 *PAROLES GELÉES* DE FRANÇOISE CHAMBEFORT

👉 *DÉPRISE* DE SERGE BOUCHARDON

👉 *TÉLÉPORT* DE JHAVE ET ALICE VAN DER KLEI

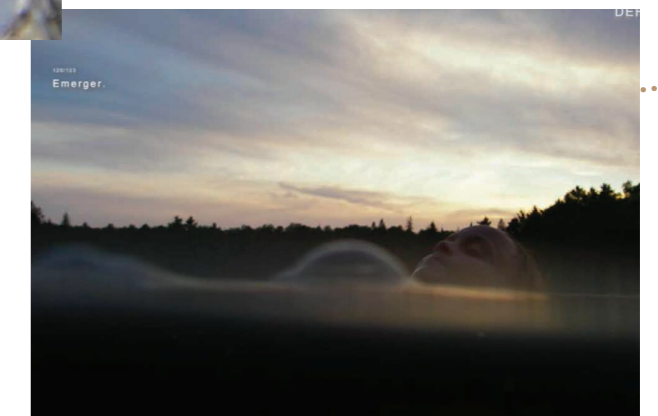
# 4

Sur le modèle de *Téléport*, les élèves ont créé leur propre œuvre à partir d'une banque de données de photographies prises par les élèves, ainsi que de phrases écrites par la classe sur le modèle des cadavres exquis. Les diverses fonctionnalités du programme PowerPoint ont été utilisées : animation, couleur et taille du texte, type de polices, insertion de sons, transition entre les diapositives.

## EXEMPLE D'UN « TRAJET DE LECTURE » À PARTIR DES COMBINAISONS TEXTE-IMAGE DE TÉLÉPORT



# 4



Les élèves ont réalisé leur propre suite de tableaux, associant phrases et images du corpus de *Téléport*, en définissant le fil narratif ou poétique qu'ils souhaitent explorer. Une variété de rapports textes-images a été créée par les élèves, qui ont tantôt privilégié des associations illustratives, où l'image constitue une illustration de la phrase sélectionnée, tantôt des associations complémentaires, où la rencontre entre le texte et l'image appelle à une interprétation du lecteur.

## 4

## ÉTAPES DE LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT (10 PÉRIODES)

Deux périodes ont été consacrées à l'étude de chaque œuvre. Les œuvres ont été choisies selon une optique cumulative dans l'exploration des caractéristiques spécifiques au numérique : *Paroles gelées* permet d'aborder les notions d'hybridité médiatique et d'animation ; *Déprise* intègre également la notion d'interactivité et de narrativité ; *Téléport* offre enfin l'occasion de mettre en évidence la réception individualisée de l'œuvre.

## Périodes 1 et 2

**Objectif : analyser *Paroles gelées* d'après les critères d'hybridité médiatique et d'animation**

ACTIVITÉS	TRAVAIL DES ÉLÈVES
Amorce : description du premier tableau à l'oral : <ul style="list-style-type: none"> <li>association texte et image</li> <li>thème de la guerre, ambiance de « confins lointains », présence d'une référence culturelle ancienne (Rabelais)</li> <li>le texte et l'image se complètent pour créer le sens du tableau</li> </ul>	Projection Interaction en grand groupe
Analyse de l'œuvre guidée par un questionnaire mettant en évidence : <ul style="list-style-type: none"> <li>les éléments nouveaux qui apparaissent dans chaque tableau (musique, animation, couleurs, sons, clics, paroles)</li> <li>l'interprétation de l'utilisation de ces éléments</li> </ul>	Questionnaire Travail par groupe de deux
Mise en commun des observations Interprétation du sens de l'œuvre	Interaction en grand groupe
Conclusion <ul style="list-style-type: none"> <li>Choix commun des termes à utiliser pour parler de ces œuvres (texte, tableau, écran, image, œuvre ?)</li> <li>Projection d'une définition de la littérature numérique</li> </ul>	Projection Interaction en grand groupe
Lecture d'un extrait de <i>L'attentat</i> de Y. Khadra  Comparaison entre la littérature romanesque et numérique autour d'un thème similaire (événements contemporains)	Ecoute Interaction en grand groupe

## Périodes 3 et 4

**Objectif : analyser *Déprise* d'après les critères d'hybridité médiatique, d'animation et d'interaction**

ACTIVITÉS	TRAVAIL DES ÉLÈVES
Découverte de la première page de <i>Déprise</i> : définition du terme déprise	Projection Interaction en grand groupe
Lecture seul-e-s de toute l'œuvre	Travail personnel
Analyse de l'œuvre guidée par un tableau à remplir selon les axes : <ul style="list-style-type: none"> <li>Ce que vous percevez = description du tableau selon les différents médias</li> <li>Ce que vous faites (interaction avec l'œuvre)</li> <li>Ce que vous comprenez : lien entre ce tableau et le thème général de la déprise</li> </ul>	Travail par groupe de deux Chaque groupe traite deux tableaux de l'œuvre
Mise en commun Projection de chaque tableau ; un-e élève par groupe donne l'interprétation du tableau	Projection Interaction en grand groupe Prise de notes sur les parties non traitées du tableau
Conclusion <ul style="list-style-type: none"> <li>Réflexion autour de la notion de déprise (aussi sur notre maîtrise ou non face aux médias électroniques)</li> <li>Réflexion sur les interactions proposées par l'œuvre : en quoi nous engage-t-elle comme lectrices et lecteurs ?</li> <li>Dimension narrative de cette œuvre ? (chronologie, personnage, histoire)</li> </ul>	Interaction en grand groupe

## Périodes 5 et 6

**Objectif : créer sa lecture personnalisée de *Téléport***

ACTIVITÉS	TRAVAIL DES ÉLÈVES
Présentation de <i>Téléport</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation de l'utilisation concrète de l'œuvre</li> <li>Présentation par l'enseignante de son propre parcours de l'œuvre</li> </ul>	Projection
Découverte seul-e-s de l'œuvre Sélection de 5 à 10 associations possibles entre le texte et l'image Enchaînement de ces tableaux sous power point	Travail individuel
Présentation du travail de plusieurs élèves Explication de leur propre parcours de l'œuvre et discussion avec les camarades	Projection Interaction en grand groupe

## Périodes 7 à 10

**Objectif : créer une œuvre numérique associant texte, image et animation**

ACTIVITÉS	TRAVAIL DES ÉLÈVES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cadavre exquis mené par l'enseignante : à chaque fois, il s'agit d'écrire une phrase (action, description de lieu, perception, pensée, etc.)</li> <li>Les cadavres exquis sont lus, puis disposés au centre de la classe</li> </ul>	Interaction en grand groupe
Les élèves sélectionnent des phrases et les écrivent. Ils-elles sélectionnent ensuite des photos issues d'un dossier Google Drive commun de la classe, où ils-elles auront au préalable envoyé 3 à 5 photos de leur propre crû	Travail individuel
Création d'une œuvre sur Power Point (seul-e ou à deux) : insertion des images et des phrases selon le modèle associatif de <i>Téléport</i>	Travail individuel ou en groupes de deux
Projection devant la classe des travaux réalisés : que racontent les œuvres dans leur déroulement ?	Projection Interaction en grand groupe

# 4

## BILAN : APPORTS ET LIMITES

Les objets d'apprentissages liés aux OLN permettent de découvrir et de faire découvrir des créations ancrées dans une sensibilité artistique contemporaine. Ces œuvres offrent aussi la possibilité d'aborder le monde numérique sous un angle différent que celui plus technique ou documentaire, en montrant les potentialités créatives et expressives de ces médias. Enfin, elles sont un bon moyen de proposer une perspective historique en termes d'histoire des avant-gardes du 20<sup>e</sup> siècle, avec lesquelles elles possèdent des points communs.

Les caractéristiques formelles des OLN permettent de développer des compétences d'analyse différentes que dans le cas du livre imprimé, puisque leur mode de lecture se fait de manière plus associative que linéaire. Cette dimension fragmentaire ainsi que la possibilité d'une réception multiple requièrent d'utiliser de nouveaux outils d'analyse et impliquent une ouverture du sens qui permet de réfléchir en commun à la variété des significations.

Ainsi, le travail d'un tel corpus implique pour l'enseignant·e de sortir quelque peu de ses balises et de se positionner, lors de la préparation, dans un même questionnement que ses élèves. Dès lors, la relation pédagogique se fait plus horizontale dans un rapprochement d'expériences de lecture entre enseignant·e et élèves. Travailler la littérature numérique suppose aussi une plus grande autonomie des élèves, qui doivent comprendre la manière de circuler dans l'œuvre et de se l'approprier.

Malgré la nouveauté de ces objets, les élèves, familiers·ères des médias électroniques, y sont entré·e·s avec une grande facilité. L'activité requise dans la réception de ces œuvres sur le plan technique, mais aussi et surtout sur le plan interprétatif, a rendu cette séquence d'enseignement particulièrement vivante, suscitant curiosité et discussions.

La constitution du corpus soulève la question de l'accessibilité des œuvres, puisque leur diffusion passe par des canaux électroniques via internet. L'obsolescence du support, où les œuvres peuvent disparaître aussi vite qu'elles apparaissent, rend difficile la pérennité de cette matière. Elle demande aussi de changer de pratiques pour accéder aux œuvres : à l'habitude de la bibliothèque et de la librairie vient se substituer celle de la toile, où il s'agit de trouver son chemin parmi les ramifications des sites spécialisés. Enfin, la question de l'évaluation se pose également face à la nouveauté de cette matière : pour ma part, j'ai opté pour une séquence sans évaluation.



## 4.2

## 4

4.2 FRANCK FONTAINE :  
CRÉATION D'UNE ŒUVRE LITTÉRAIRE NUMÉRIQUE

## CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT

- Centre Professionnel du Nord Vaudois (CPNV), site d'Yverdon-les-Bains
- Classe de maturité post-cfc, 1ère année
- 21 élèves entre 18 et 25 ans, titulaires d'un cfc d'employé de commerce

La séquence présentée ci-dessous a été réalisée au Centre Professionnel du Nord Vaudois (CPNV) sur le site d'Yverdon-les-Bains. Elle a été menée avec une classe de maturité professionnelle post-cfc de première année (voie « commerce et service », orientation commerce). La classe est composée de 21 élèves de 18 à 25 ans et titulaires d'un cfc d'employé de commerce. Les étudiant-e-s font une maturité professionnelle en deux ans, à raison de deux jours de cours par semaine. Le restant du temps ils sont employés dans leurs entreprises respectives à hauteur d'un taux de travail de 80%. Au terme de ces deux années de formation, ils pourront accéder directement aux hautes écoles de Suisse. Le Français est donné à hauteur de cinq périodes par semaine réparties sur deux ans : trois périodes en première année et deux périodes en deuxième année. J'ai ainsi pu profiter de travailler trois périodes par semaine et cela durant cinq semaines. Le temps pris sur le programme a rendu nécessaire l'évaluation des travaux réalisés qui participaient ainsi aux notes semestrielles des élèves. Je souligne également que les objectifs présentés ci-dessous sont en accord avec les compétences exigées par le Plan d'étude Cadre de la Maturité Professionnelle (PEC-MP), il est important de préciser que ce travail est parfaitement inséré dans le cursus du Français. Concernant les compétences en informatique, les élèves ont suivi durant leur première année de cfc un cours d'informatique (ICA) au sein duquel ils-elles ont acquis des connaissances élargies de PowerPoint.

Concernant les moyens numériques mis en place dans le cadre de cette séquence, ils sont de deux types : les moyens de l'établissement (réseau wifi, salles d'informatique) et l'environnement Moodle que j'ai mis en place dans le cadre de cette séquence. Pour le premier, le CPNV dispose d'un excellent réseau wifi permettant aux élèves de se connecter avec leurs propres moyens numériques (sur le principe du BYOD) et de plusieurs salles d'informatique disposant d'ordinateurs équipés des logiciels Office qui ont permis aux élèves de travailler dans d'excellentes conditions. Pour la deuxième partie, Moodle, j'ai construit un espace dédié à cette séquence directement dans mon cours de Français sur la plateforme. De cette façon, les étudiant-e-s avaient tous les éléments à disposition en format numérique et pouvaient également déposer leurs travaux et évaluer ceux de leurs camarades comme nous le verrons par la suite. L'utilisation de cet environnement m'a paru pertinent puisqu'il permet une immersion totale dans le numérique, offrant la possibilité d'imaginer une séquence 2.0 pour ce projet.

## 4

## OBJECTIFS

Les objectifs visés par cette séquence sont au nombre de trois :

1. Réfléchir à la notion de la matérialité (support) du récit.
2. Découvrir et analyser des œuvres littéraires dites « numériques ».
  - a. Appréhender la littérature numérique de manière intuitive.
  - b. Réfléchir sur la notion d'analyse d'œuvres numériques.
3. Créer une œuvre originale et évaluer sa qualité sur la base de critères narratologiques et esthétiques.
  - a. Recourir à des outils numériques courants pour créer une œuvre littéraire.
  - b. Adapter les outils de l'évaluation à l'œuvre numérique.

Ces objectifs, volontairement ouverts, dirigent les étudiant-e-s sur trois axes que sont la découverte, la réflexion et la création. C'est sur la base de ces trois aspects que j'ai mis en place la séquence présentée ci-dessous. Mais avant de vous présenter les différentes étapes de cette dernière, il est important de présenter très brièvement les œuvres utilisées en classe avec les étudiant-e-s.

## ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES ET/OU LOGICIELS

Durant cette séquence, huit OLN ont été proposées aux élèves. Ces œuvres sont très différentes les unes des autres, par leurs thématiques, par leurs styles ainsi que par leur complexité ou inversement leur simplicité. Il m'a semblé intéressant de ne pas limiter mon choix à l'une d'elles en particulier, mais de donner la possibilité aux élèves de « voyager » librement dans cette grande diversité. Il est encore important de noter que les étudiant-e-s ont parfois été confronté-e-s à des liens hypertextes qui n'étaient plus actifs, soulignant ainsi le caractère parfois éphémère de ces travaux.

## 4

Ainsi, les œuvres retenues pour ce travail ont été les suivantes  
(proposées par les chercheuses en amont de ce projet) :

- ☞ *ET LE MONDE REGARDE AILLEURS* DE CLAUDIA BILODEAU
- ☞ *DÉSORDRE* DE PHILIPPE DE JONCKHEERE
- ☞ *PAROLES GELÉES* DE FRANÇOISE CHAMBEFORT
- ☞ *DÉPRISE* DE SERGE BOUCHARDON
- ☞ *TESTAMENT DE VIE* DE E.R. MILLHOUSE
- ☞ *FIN DE PARTIE* DE TAL HALPERN
- ☞ *CHANGER TOUT* DE SERGE BOUCHARDON ET AL.
- ☞ *ÉCRAN TOTAL* DE ALAIN SALVATORE

Pour la partie créative, à savoir la création par les élèves d'une OLN, j'ai proposé à la classe de recourir à des outils simples n'obligeant pas le recours à la programmation informatique, et cela pour ne pas limiter la créativité des jeunes. L'objectif était d'utiliser le logiciel PowerPoint en le détournant de son utilisation première et de montrer les possibilités d'en utiliser les différentes fonctions dans le cadre de la création littéraire (texte en mouvement, ajout de sons, de musiques, extraits vidéo...). L'avantage dans ce contexte étant la disponibilité du logiciel et sa facilité d'utilisation. Les étudiant-e-s ne se trouvent pas confronté-e-s à un outil complexe, mais bien à un logiciel qui leur est familier.

Afin d'alimenter leurs œuvres, les étudiant-e-s ont également eu recours à leurs smartphones. L'avantage de ces appareils étant de regrouper en un seul outil une infinité de possibilités (enregistrement vidéo ou/et audio, montage d'images, composition de textes...), la limite n'étant finalement que celle de l'imagination de son utilisateur-trice, il était important de montrer que son détournement à des fins créatives est parfaitement envisageable.

Enfin, il convient de remarquer que les œuvres sont souvent réalisées par des personnes ayant de bonnes connaissances en matière de codage (HTML ou autre) et que ce fait ne doit nullement être un frein à la créativité pour des personnes n'ayant pas de telles compétences. L'utilisation de logiciels simples et d'appareils courants peut parfaitement donner des résultats probants et parfois élaborés.

## ÉTAPES DE LA SÉQUENCE DIDACTIQUE

ÉTAPE	TEMPS	CONTENU	DESCRIPTION	TÂCHES RÉALISÉES PAR LES ÉLÈVES ET ÉVALUATION	MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1. Lancement	45'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lancement du projet</li> <li>Présentation des objectifs pédagogiques</li> <li>Présentation de la thématique</li> <li>Présentation du calendrier</li> <li>Questionnaire sur les habitudes de lecture des élèves</li> </ul>	Cette période a pour objectif de démarrer la séquence « littérature numérique » en présentant les différentes étapes et les différents objectifs visés par l'enseignant. Elle permet également de présenter la plateforme numérique spécialement mise en place pour cette séquence sur Moodle. Enfin le questionnaire permet d'avoir certains renseignements sur les habitudes de lecture des élèves ainsi que sur leurs habitudes numériques.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connexion à la plateforme pédagogique</li> <li>Répondre aux questions du formulaire sur « sondageonline.ch »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinateurs personnels (ou toute autre forme de support numérique, le smartphone pouvant parfaitement être utilisé pour cette introduction)</li> <li>Questionnaire établi sur « Sondageonline.ch »</li> <li>Espace Moodle (créé au préalable par l'enseignant)</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> </ul>
2. Amorce sur le récit	45'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lancement du projet</li> <li>Présentation des objectifs pédagogiques</li> <li>Présentation de la thématique</li> <li>Présentation du calendrier</li> </ul>	L'objectif de cette période est d'amener les élèves à réfléchir autour de la notion de récit. Plus précisément en leur montrant l'évolution des supports utilisés pour conter des histoires en mettant en évidence le fait que le numérique n'est pas une révolution, mais bien une évolution. Si le support évolue, la notion de récit demeure identique. Afin de poursuivre ce questionnement autour du numérique, distribution de deux articles de Jean Clément à propos de la littérature à l'heure du numérique	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discussions et échanges par groupe autour des éléments présentés dans le PowerPoint.</li> <li>À faire pour la période suivante : lecture des deux articles distribués</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matériel permettant d'illustrer l'image : Photographie, séquence Lumière, montage (Kouletchov), La Jetée (Chris Marker), film BlackMirror (2018)</li> <li>Présentation PowerPoint avec ces éléments</li> <li>Articles de Clément J. (2001, 2008)</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> </ul>
3. Vers la littérature numérique	45'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discussion autour des deux articles</li> <li>Établir une typologie entre littérature digitalisée et littérature numérique</li> </ul>	Il est ici question de distinguer clairement deux aspects du numérique : la digitalisation de textes déjà publiés et la création littéraire ayant pour substrat le numérique à proprement parler. Les deux articles permettent de voir l'évolution de cette question et d'interroger l'aspect à proprement parler littéraire de la littérature numérique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discussions et échanges autour des éléments présentés dans les deux articles lus par les étudiant-e-s.</li> <li>Établissement d'une typologie de l'utilisation du numérique en littérature par les élèves sur la base des deux articles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Articles de Clément J. (2001, 2008)</li> </ul>
4. Entrée dans la littérature numérique	90'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation des œuvres de littérature numérique</li> <li>Découverte « intuitive » de manière individuelle</li> <li>Échange d'impression par groupes</li> </ul>	L'objectif de cette séquence de deux périodes est de permettre aux élèves de découvrir les œuvres de littérature numérique proposées sous la forme d'un corpus (disponible directement sur la plateforme Moodle en liens hypertextes). Les élèves découvrent de manière individuelle, testent sans aucune consigne, essayent de comprendre, de parcourir les œuvres. Après cette première phase ils se regroupent et échangent autour de leurs impressions avec pour consigne de déterminer l'œuvre qu'ils ont préférée et celle dans laquelle ils ne sont pas parvenus à entrer. Il leur sera demandé de présenter ces deux œuvres directement devant les autres groupes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parcourent librement les œuvres</li> <li>Création des groupes (sur Moodle directement)</li> <li>Échanges</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinateurs personnels</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> <li>Écouteurs pour pouvoir entendre le jeu sur les sons/bruits dans les œuvres proposées</li> </ul>

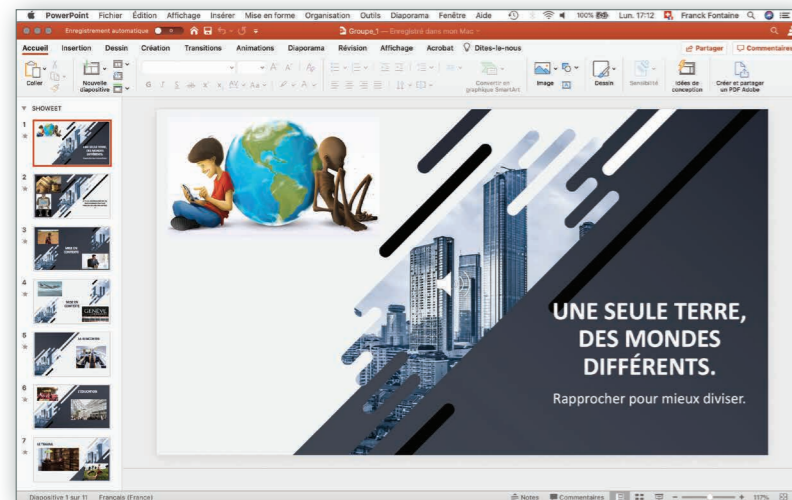
ÉTAPE	TEMPS	CONTENU	DESCRIPTION	TÂCHES RÉALISÉES PAR LES ÉLÈVES ET ÉVALUATION	MATÉRIEL NÉCESSAIRE
5. L'évaluation de ces œuvres ?	90'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Établissement d'une grille d'évaluation pour l'aspect littéraire des œuvres numériques</li> <li>Établissement d'une grille d'évaluation pour l'aspect artistique des œuvres numériques</li> <li>Établissement d'une grille finale sur laquelle les élèves s'évalueront</li> </ul>	Il est ici question de créer deux grilles d'évaluation distinctes. La première reprend les critères d'analyse classiques (ceux vus en cours de narratologie durant l'année) et la seconde des critères liés à l'œuvre en elle-même (emploi des couleurs, des sons par exemple). Ces deux grilles serviront à établir la grille finale sur laquelle les élèves s'évalueront entre groupes lors de la séance finale. Le but est également de mettre en lumière la proximité entre l'œuvre littéraire et l'œuvre numérique dans son analyse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Par groupe discussion de critères à la fois esthétique et littéraire</li> <li>Construction de grilles critériées et pondérées</li> <li>Mise en commun et établissement d'une grille finale par groupe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinateurs personnels</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> </ul>
6. La phase de création	270'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Création par groupe d'une œuvre numérique</li> <li>Création par groupe de l'équivalent « classique » (sous la forme écrite) de l'œuvre numérique</li> </ul>	Cette phase est de loin la plus longue, car elle est réservée à la création à proprement parler d'une œuvre par les élèves. Ils devront donc réfléchir à ce qu'ils veulent produire, établir un plan de leur histoire. Il est important de souligner ici que ce sont les élèves qui apportent leurs propres moyens numériques pour la création. Les smartphones sont des outils très complets et chaque groupe dispose d'au minimum un ordinateur pour les travaux plus complexes (montage vidéo, création d'un PowerPoint, traitement de texte pour la rédaction).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Création de leurs œuvres numériques</li> <li>Rédaction de l'équivalent « classique » de leur œuvre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinateurs personnels</li> <li>Programmes nécessaires à la création (PowerPoint, montage photo/vidéo, ...)</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> </ul>
7. La phase d'évaluation des travaux	90'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation des résultats devant la classe</li> <li>Mise en place d'une activité d'évaluation collective</li> <li>Travail d'évaluation</li> </ul>	Durant ces périodes chaque groupe présente son travail final, mettant en avant les difficultés qu'il a rencontrées durant la phase de création. Les présentations ne sont pas guidées, chaque groupe a 15 minutes à disposition pour présenter son travail, les difficultés rencontrées, les joies vécues ou tout ce qui semblera pertinent aux étudiant-e-s. Une fois chaque groupe passé, les travaux seront évalués directement sur Moodle. Cette activité « évaluation par les pairs » permet à chaque groupe d'évaluer les travaux des autres groupes sur la base des critères définis par les élèves en séance 5. Cette évaluation aboutira à deux notes, l'une reçue par les autres groupes sur l'œuvre créée et une seconde par rapport à la justesse de son évaluation par rapport à celles des autres. Ces deux notes comptent pour 80%/20% de la note finale donnée par les étudiant-e-s. L'enseignant évalue également l'œuvre numérique ainsi que l'œuvre écrite.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation par groupe de l'œuvre créée</li> <li>Évaluation en groupe des œuvres des autres groupes (échanges autour des impressions)</li> <li>Mise en œuvre de la grille créée durant l'étape 5 de la présente séquence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinateurs personnels</li> <li>Salle d'informatique si possible</li> </ul>

## 4

## EXEMPLES DE CRÉATIONS D'ÉLÈVES

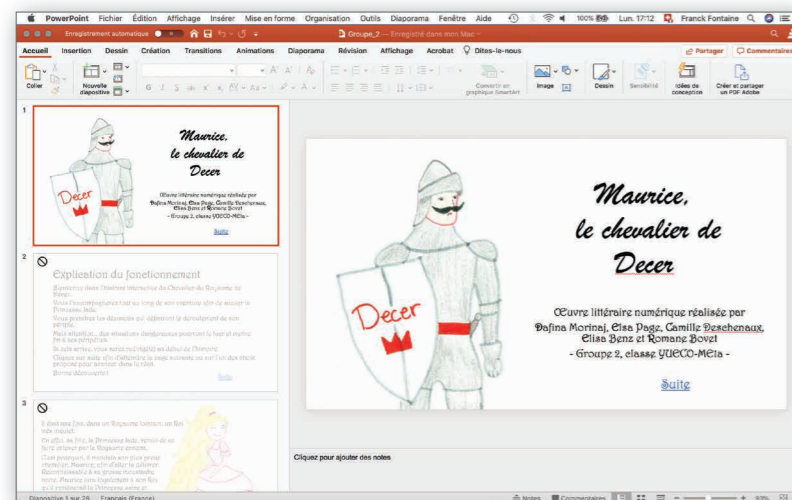
## « Une seule terre, deux mondes différents » :

création multimodale centrée sur la thématique de la mondialisation. Elle relate, au fil d'enregistrements sonores réalisés par les élèves, l'histoire de la rencontre entre un homme d'affaires et un ouvrier agricole kenyan. Simultanément, à l'aide d'images, d'incrustations vidéo et d'hyperliens choisis et disséminés par les élèves, elle fournit aux lecteurs-trices différentes sources et pistes de réflexion au sujet de la mondialisation.



## « Maurice, le chevalier de Decer » :

création multimodale invitant le lecteur-trice à se plonger dans un conte à embranchement pour sauver le chevalier et l'aider à aller au bout de sa quête. Le lecteur-trice parcourt le récit et choisit le sort du personnage principal, sur le mode ludique des livres-jeux « livres dont vous êtes le héros ».



## 4

## BILAN : APPORTS ET LIMITES

Dans le cadre de ce travail, j'ai constaté que cette activité avait bien fonctionné dans la mesure où elle a conduit les étudiant-e-s à sortir de leur zone de confort. Les élèves présent-e-s en début de séquence ne se destinent pas à des études universitaires (ou, si c'est le cas, à de très rares exceptions en Lettres). Ce ne sont généralement pas de grand-e-s lecteurs-trices (c'est ce que révèle le sondage réalisé en début de séquence) et n'ont pas un intérêt particulier pour la littérature et son analyse. Le nombre de périodes limité sur la formation ne permet malheureusement pas d'approfondir l'étude des œuvres abordées (six en deux ans sans compter le temps consacré à la préparation à la dissertation). Par conséquent, cette séquence a été bien reçue par mes élèves qui ont pu exprimer pleinement leurs compétences créatives. Ainsi, j'ai véritablement découvert certain-e-s de mes étudiant-e-s grâce à cette activité. Il est certain que la mise en place d'une telle séquence demande une préparation méticuleuse et que la peur du numérique pourrait dissuader un certain nombre d'enseignant-e-s de s'y lancer. Personnellement, je pense que ce type d'objet littéraire a pleinement sa place dans l'enseignement du Français dans les classes de maturité professionnelle et ce d'autant plus que le PEC nous y invite dans son volet consacré aux nouveaux médias.

Concernant l'implication des jeunes dans ce projet, et comme je l'ai déjà mentionné précédemment, elle a été particulièrement bonne. Le fait de travailler en groupe a permis également de renforcer les compétences sociales et celles liées à la coopération entre les étudiant-e-s. Les échanges ont été riches et ont permis de dégager énormément d'idées. Avec ce type de littérature, ne « souffrant » pas du poids de LA littérature au sens classique du terme, les jeunes ont plus tendance à se lancer sans redouter de « faire » faux. Il est aussi important de mettre en évidence le support de ces textes : le numérique. Les jeunes sont davantage confronté-e-s aux écrans, plus habitué-e-s à parcourir des documents en ligne, plus habiles à manipuler les liens hypertextuels, plus rapides dans les manipulations en tous genres. Ils-elles sont donc confronté-e-s à un univers à la fois qu'ils connaissent et à la fois qu'ils découvrent.

Pour conclure, j'ai eu un immense plaisir à voir les étudiant-e-s se lancer dans la création d'œuvres « littéraires ». S'ils-elles sont majoritairement resté-e-s dans le cadre du récit illustré, osant parfois la vidéo et l'enregistrement audio, ils-elles ont néanmoins su réaliser des travaux originaux et pleins d'humour. Ainsi je pense que c'est dans la création libre, dans le plaisir des élèves et dans l'entrain évident de toute la classe que le travail autour de telles œuvres trouve sa pleine légitimité. Si je peux donner un conseil aux enseignant-e-s qui souhaiteraient se lancer dans un travail autour de ces « textes », ce serait de laisser à leurs élèves la plus grande liberté de créer, d'inventer, d'expérimenter et de s'approprier le numérique pour exprimer leurs idées, quelles qu'elles soient : vous serez à mon avis positivement surpris des résultats.



# 4.3

# 4

## 4.3 MÉLISSA WAEBER: RÉDACTION D'UN RÉCIT À EMBRANCHEMENTS

### CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT

- Collège du Sud, maturité spécialisée, domaine « pédagogie » (maturité qui a pour but de permettre l'entrée dans une HEP en vue de la formation menant à l'enseignement préscolaire et primaire ; la plupart des élèves sont en quatrième année de formation au secondaire 2, après l'obtention du Certificat de Culture Générale)
- Élèves de 19 à 25 ans environ
- 21 élèves

### OBJECTIFS

#### Sensibiliser les élèves à la notion de « littérature numérique »

- Lister les particularités d'une œuvre numérique
- Découvrir différentes œuvres numériques et formuler des impressions de lecture

#### Créer une œuvre numérique collaborative

- Manier avec aisance un site internet permettant de créer des récits à embranchements
- Confronter différents points de vue pour parvenir à une œuvre commune
- Expérimenter les avantages et les inconvénients du support numérique

### MATÉRIEL UTILISÉ

#### 1. Œuvres littéraires numériques utilisées pour l'introduction

👉 *DÉPRISE* DE SERGE BOUCHARDON

👉 *ET LE MONDE REGARDE AILLEURS* DE CLAUDIA BILODEAU

👉 *PAROLES GELÉES* DE FRANÇOISE CHAMBEFORT

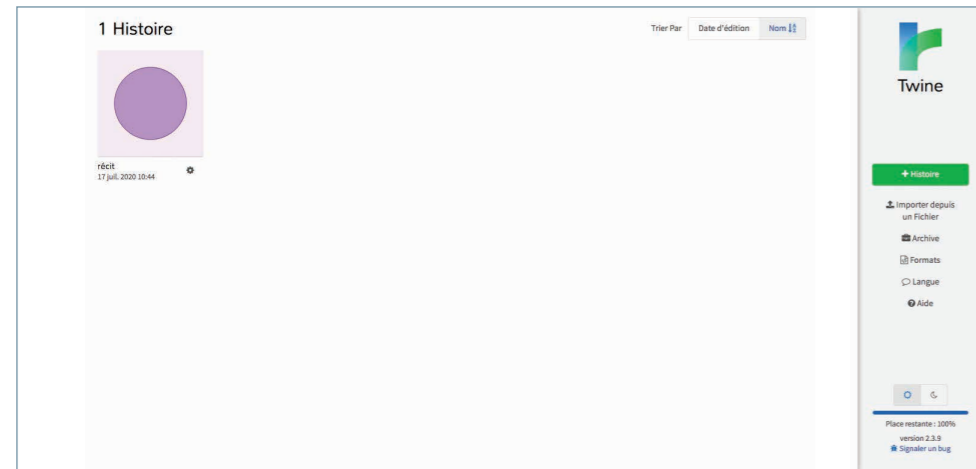
👉 *PERTE DE TEMPS* DE JULIE POTVIN

👉 *ET PUIS TU MEURS* DE JASON NELSON

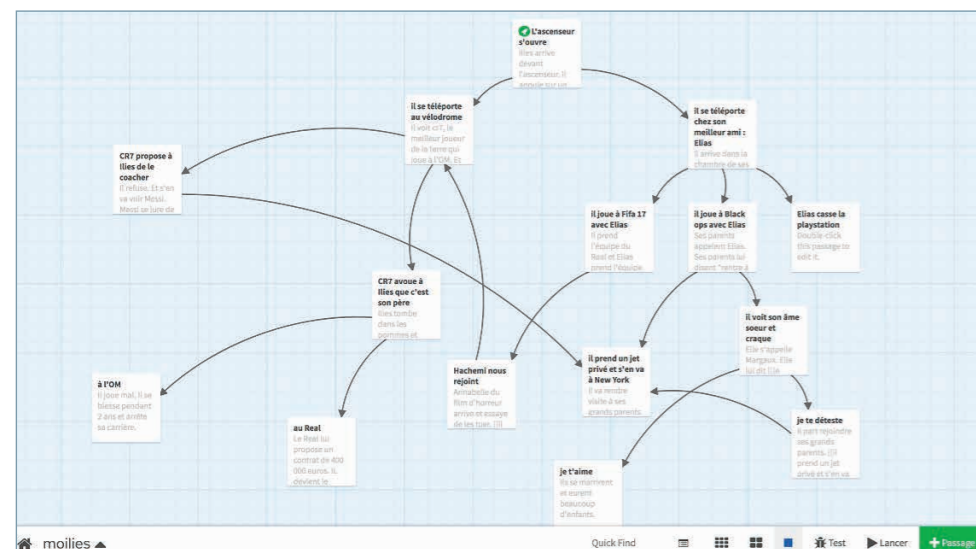
# 4

## 2. Site internet : [twinery.org](https://twinery.org)

« Twine » est un outil de création de récits à embranchement sous forme de pages web. Il s'agit d'un logiciel gratuit qui permet d'insérer dans le récit des liens hypertextuels. L'interface graphique de cet outil ne requiert pas de connaissances particulières en programmation, ce qui le rend très facilement manipulable par les élèves. Par ailleurs, il peut être utilisé en ligne, ce qui simplifie son accès. Aucun compte d'utilisateur-trice n'est nécessaire pour y accéder.



Pour créer un récit, il suffit de cliquer sur « + Histoire » dans la partie gauche de l'écran et de choisir un nom. Il faut ensuite créer différents passages et rédiger le texte qui doit apparaître sur l'écran du lecteur-trice et signaler les liens sur lesquels il-elle pourra cliquer pour poursuivre le récit.



Tutoriel détaillé : <http://www.fiction-interactive.fr/tutoriel-premier-jeu-en-twine/>

# 4

## EXEMPLES DE CRÉATIONS D'ÉLÈVES

Récit créé grâce à « Twine » : *À la basse et au chant*

Pour sauvegarder le récit créé par les élèves, il faut cliquer depuis la page d'accueil sur la petite roue qui se trouve en bas à droite du récit et sélectionner « Publier vers un fichier », puis enregistrer le fichier au format html, en indiquant le titre et la date. Cela permettra de suivre l'évolution du récit au fil des jours. Pour reprendre le récit au cours suivant, depuis la page d'accueil du site, sélectionner « Importer depuis un Fichier » et choisir le document sauvegardé lors du précédent cours.

En pleine nuit, au sein du Collège du Sud, un groupe d'étudiants errent à travers les couloirs du bâtiment. Quelle est la raison de leur présence ? Ils ne voulaient pas qu'on le découvre... Vous faites partie de ce groupe et allez prendre part à la nuit la plus terrifiante de votre vie. Vous êtes ici car vous avez suivi vos amis dans cette folle aventure, sans savoir pourquoi.

**Demander au reste du groupe ce qu'on fait ici**  
**Garder le silence**

Capture d'écran tirée de l'œuvre d'élèves intitulée *À la basse et au chant*.

Des gens parlent. Une porte se ferme. Quelqu'un s'adresse à vous : « Vous devriez répondre à nos questions, maintenant, Madame Pommier. Si vous gardez le silence, on en restera à nos premières déductions, et elles sont pas en votre faveur. »

Les harmoniques de cette voix parcourent votre corps en une vibration désagréable. Elles vous tirent vers un éveil que vous redoutez. Devriez-vous **l'écouter** et affronter la suite, ou la **fuir** et retourner au brouillard ?

**Sauvegarder**

Capture d'écran tirée de l'œuvre d'élèves intitulée *Labyrinthe nocturne*.

Les élèves ont créé des récits à embranchement, qui rappellent l'ouvrage papier « le livre dont vous êtes le héros ». Il s'agit de productions de type narratif qui explorent le seul mode textuel, dans une perspective linéaire. La spécificité de cette lecture consiste à faire dépendre l'avancement dans le récit et le soutien d'un certain suspense, des choix lectoraux. On a ainsi affaire à des productions à visée narrative, voire poétique, de par l'univers créé dans le choix des mots et de tel référent tiré de l'imaginaire culturel des élèves.

## 4

## ÉTAPES DE LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

**Cours 1**

Le premier cours doit permettre d'**introduire la notion de « littérature numérique » auprès des élèves**. Il s'agit, dans un premier temps, de demander aux élèves de définir en groupe ce qu'est la littérature et quelles sont les caractéristiques d'une œuvre littéraire. Après avoir mis en commun les réponses des élèves, on peut aboutir ensemble à une définition de celle-ci qui mette en évidence son caractère écrit et sa finalité esthétique. L'enseignant-e questionne ensuite les élèves sur l'ajout de l'adjectif « numérique » à la notion de littérature et fait émerger les représentations initiales qu'ils-elles ont par rapport à cette expression. Il est intéressant de synthétiser les connaissances des élèves au tableau, pour montrer qu'ils-elles ont déjà accès à certains textes de manière numérique, sans forcément qu'ils-elles en aient conscience.

**Cours 2**

Le deuxième cours donne la possibilité aux élèves d'**expérimenter de manière individuelle la lecture d'œuvres numériques**, afin de faire écho aux notions théoriques évoquées lors de la première leçon. Chacun-e doit avoir accès à un ordinateur. L'enseignant-e prépare un document qui réunit les liens vers les différentes œuvres numériques qu'il-elle souhaite mettre à disposition des élèves. La consigne est de prendre connaissance des textes proposés, à leur rythme. Une trentaine de minutes est consacrée à cette phase de lecture. L'enseignant-e demande ensuite aux élèves de décrire leur expérience de lecture par écrit à l'aide d'un questionnaire. Ces documents pourront être repris à la fin de la séquence pour faire un bilan de l'évolution des représentations des élèves.

**Cours 3-4**

Les leçons trois et quatre sont consacrées à la **création d'une œuvre numérique collective**. Chaque groupe doit avoir accès à un ordinateur. Après avoir montré en plénum un exemple créé à l'aide du logiciel « Twine », l'enseignant-e donne les consignes pour la création (temps à disposition, nombre d'élèves par groupe) et montre comment démarrer un récit. Il-elle laisse ensuite les élèves avancer dans la création et se tient à disposition des groupes pour régler les problèmes techniques ou répondre aux questions. L'enseignant-e peut collecter les récits en cours de création à la fin de la troisième leçon s'il-elle souhaite être sûr que ceux-ci ne soient pas perdus à cause de mauvaises manipulations techniques de la part des élèves. À la fin de la quatrième leçon, les élèves déposent leurs récits au format html dans un dossier créé par l'enseignant-e. Celui-celle-ci s'assure que les créations peuvent être visionnées en les ouvrant dans une page internet (Firefox, Chrome).

## 4

**Cours 5**

Les élèves ont la possibilité lors de la dernière leçon de **découvrir les récits créés par les autres groupes**. Ils-elles peuvent ainsi **réagir en tant que lecteurs-rices** et signaler les éventuels problèmes rencontrés lors de la lecture ou au contraire déterminer les récits qui fonctionnent particulièrement bien. La séquence se termine par un bilan de l'enseignant-e, qui demande ensuite aux élèves comment a évolué leur perception de la littérature numérique. Si le temps le permet, il pourrait être utile de laisser du temps aux élèves pour corriger et améliorer leurs récits suite aux commentaires de l'enseignant-e et des autres élèves. Ces textes numériques pourraient être mis à disposition des élèves des autres classes, par exemple en créant un lien sur la page internet de l'école. Cela permettrait de rendre visibles les créations des élèves et de susciter peut-être un échange autour de la littérature numérique.

## ÉVALUATION

Cette séquence n'avait pas pour but d'être évaluée, mais avec le recul il me semble tout à fait possible de le faire en créant une grille d'évaluation précise qui permettrait de noter le travail réalisé par les différents groupes. Des éléments tels que l'orthographe ou la syntaxe seraient évidemment pris en compte, mais on pourrait également évaluer la cohérence du récit, le lien entre les différents embranchements, etc.

**BILAN : APPORTS ET LIMITES**

Cette séquence a suscité beaucoup d'enthousiasme chez les élèves, qui se sont montré-e-s particulièrement curieux-ses et engagé-e-s lors de la création de leur œuvre numérique. La collaboration entre les étudiant-e-s durant cette phase a été particulièrement fructueuse. En effet, les élèves étaient motivé-e-s à créer une œuvre dont la forme sortait de l'ordinaire et qui soit ensuite diffusable grâce à internet. Les récits créés étaient dans l'ensemble cohérents et surprenants, ce qu'ont d'ailleurs relevé les élèves lors de la dernière leçon.

Néanmoins, j'ai rencontré plusieurs problèmes techniques lors de cette séquence, ce qui a passablement compliqué son déroulement. Malgré un soin particulier à tenter d'anticiper les aléas de l'informatique, j'ai dû faire face à plusieurs problèmes imprévus, notamment au moment d'enregistrer le travail des élèves. J'encouragerais donc tout-e enseignant-e intéressé-e par cette séquence à expérimenter lui-même le logiciel « Twine ». Même si celui-ci est simple à utiliser, il est utile selon moi de faire la démarche de création soi-même avant de demander aux élèves de prendre en main l'outil.



# 4

## 4.4 JEAN-PAUL COLLOMB: ANALYSE D'ŒUVRES LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES

### CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT

- Collège du Sud, voie maturité
- 1<sup>e</sup> année
- Une classe de 20 étudiant-e-s et une classe de 25 étudiants-e-s

### OBJECTIFS

- Identifier les caractéristiques de la littérature numérique et ses potentialités spécifiques
- Analyser et interpréter un texte issu d'un corpus de littérature numérique
- Replacer les OLN dans une histoire littéraire

### CORPUS D'ŒUVRES DE LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

👉 « *YOU AND ME* » DANS STRINGS DE DAN WABER

👉 *SÉPARATION* D'ANNIE ABRAHAMS

👉 *PROPOSITION DE VOYAGE TEMPOREL DANS L'INFINITÉ D'UN INSTANT*  
DE JULIEN D'ABRIGÉON

👉 *ET LE MONDE REGARDE AILLEURS* DE CLAUDIA BILODEAU

👉 *CHANGER TOUT* DE SERGE BOUCHARDON ET AL.

👉 *FIN DE PARTIE : UNE HISTOIRE D'AMOUR AU TEMPS DE LA GUERRE FROIDE*  
DE TAL HALPERN

👉 *DÉPRISE* DE SERGE BOUCHARDON

### LOGICIELS EN LIGNE

👉 GÉNÉRATEUR AUTOMATIQUE DE TEXTES

👉 RÉCIT À EMBRANCHEMENT

## 4

## ÉTAPES DE LA SÉQUENCE DIDACTIQUE

## Leçon 1

## Parcours-Découverte (2x45 min, en salle informatique)

## Objectifs

- Sensibiliser les élèves à la littérature numérique
- Recueillir les expériences de lecture des élèves

## Déroulement

- I. Découvrir en commun « You and me » dans Strings de Dan Waber
  - Décrire un horizon d'attente à partir du titre avant de découvrir l'œuvre
  - Parcourir l'œuvre ensemble
  - Répondre aux 2 questions suivantes :
    - Qu'est-ce que l'œuvre raconte ?
    - Qu'est-ce que le numérique ajoute par rapport à un texte papier ?
- II. Découvrir individuellement différentes créations et compléter un document partagé en ligne selon la même procédure (horizon d'attente, compréhension, plus-value)
- III. Pratiquer quelques exercices de productions de littérature numérique et compléter un document partagé en ligne en évaluant les avantages et les inconvénients

## Leçon 2

## Synthèse des définitions et des caractéristiques de la littérature numérique à partir du recueil d'expérience (45min, en salle de classe)

## Objectifs

- Définir la notion de littérature numérique
- Mettre en évidence la cohérence artistique des projets

## Déroulement

- I. Lister les types de productions
- II. Élaborer un schéma des caractéristiques de la littérature numérique
- III. Approfondir certaines expériences personnelles pour montrer les potentialités de littérature numérique

## 4

## Leçon 3

Analyse de texte dirigée de *Déprise* de Serge Bouchardon (devoirs et 45min, en salle de classe)

## Objectifs

- Analyser de manière détaillée une création sur smartphone
- Mettre en évidence la plus-value des procédés numériques par un jeu de comparaison avec les procédés dits « classiques »
- Replacer les œuvres de la littérature numérique dans une histoire littéraire

## Déroulement

- I. Compréhension: délimiter le récit enchâssant et le récit enchâssé, la situation de contrôle et la situation de perte de contrôle
- II. Analyse:
  - nommer, citer et expliquer l'effet des procédés textuels, puis numériques soulignant l'opposition entre la maîtrise et la perte de contrôle
  - nommer, citer et expliquer l'effet des procédés textuels, puis numériques renforçant l'identification au narrateur-personnage

## BILAN : APPORTS ET LIMITES

De manière générale, les élèves ont découvert avec curiosité une matière nouvelle pour eux, ce qui les a conduits à considérer la littérature comme une discipline en constante évolution. Or, ce constat invite également les élèves à interroger leurs définitions et leurs représentations de la littérature. Aussi, j'ai pu confirmer la nécessité d'aborder des œuvres de littérature contemporaine, qui se rapprochent des pratiques et habitudes des élèves. En termes d'hybridité, ces œuvres restent très intéressantes et ont le potentiel de développer des compétences en lecture, compréhension et analyse multimodale. De plus, cette séquence a été l'occasion de développer un questionnement critique par rapport à la technologie et à la subordination à la machine. Enfin, la littérature numérique me semble particulièrement riche pour mener les élèves à un travail de création (création de textes combinant différents modes, génération de textes, récits à embranchements, etc.), ainsi que pour travailler, par contraste, des œuvres issues du canon classique.

Dans les points négatifs, je relèverais tout particulièrement les soucis techniques qui, bien qu'anecdotiques, ont nécessité une attention trop importante de ma part durant la séquence. J'ai également remarqué que certains élèves éprouvent de la difficulté à entrer dans la lecture des œuvres numériques, à comprendre comment les manipuler. Du point de vue de l'enseignant, l'exploration du corpus d'OLN demande un temps non négligeable afin de trouver des textes résistants et pertinents en termes d'analyse et d'interprétation.



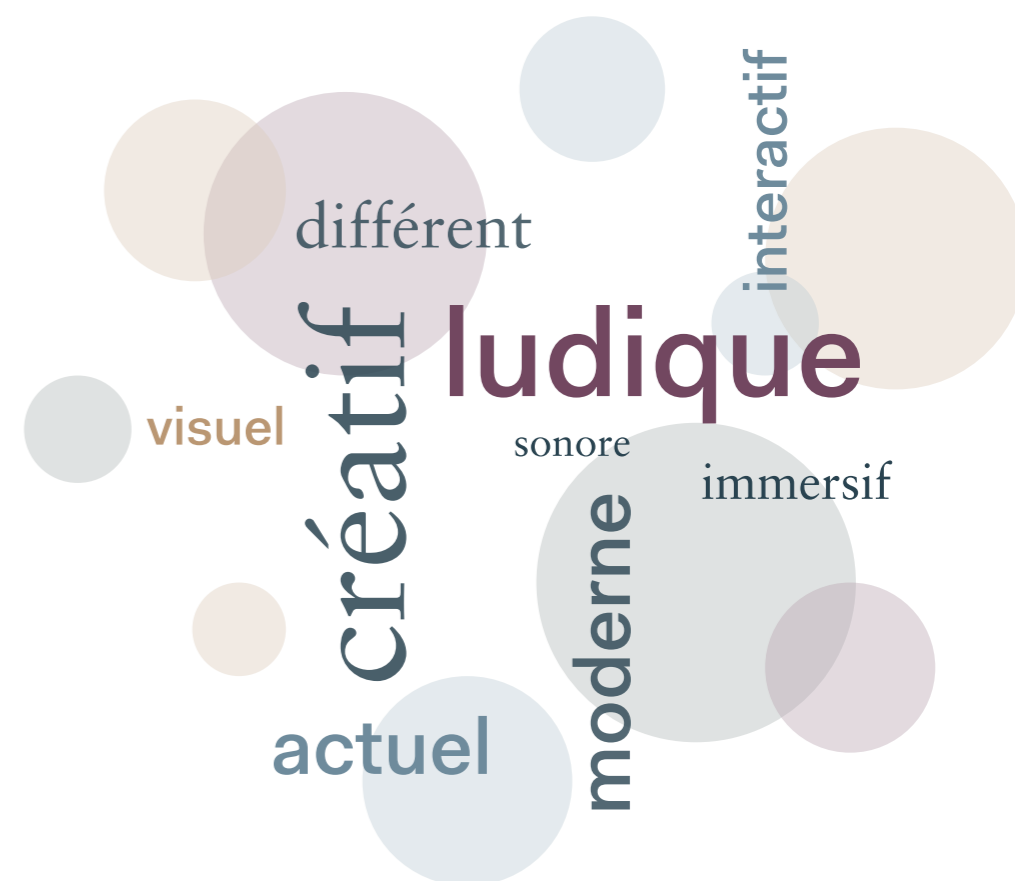
# 5

## QUELQUES RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Les questionnaires renseignés par les élèves en fin de séquence ont permis d'identifier leurs représentations liées aux OLN et aux potentialités de celles-ci. Plus précisément, les questions portaient sur les pratiques de lecture des élèves dans un premier temps, pour se centrer ensuite sur la lecture numérique en elle-même (contenu – apprentissages – ressenti – compétences spécifiques). Près de 150 élèves y ont répondu, répartis entre les différentes années du secondaire II et suivant des cursus offerts par le collège (FR) ou le gymnase (VD), l'école professionnelle et l'ECG. Parmi les items qui ont obtenu un large plébiscite de la part des élèves, on note le plaisir de la découverte d'un nouveau pan de la littérature ainsi que le tremplin vers l'imagination et la création que constitue la lecture d'OLN.

Voici les résultats les plus saillants du sondage soumis aux élèves, structurés selon les grandes catégories du questionnaire.

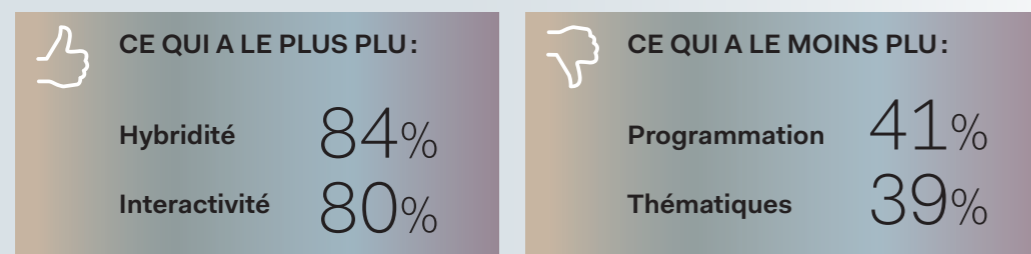
### ADJECTIFS CITÉS POUR QUALIFIER LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE



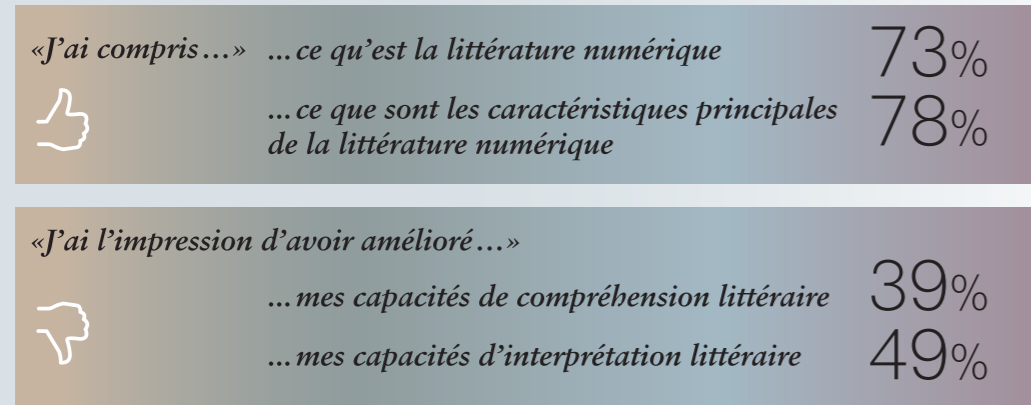
# 5

## CONTENU

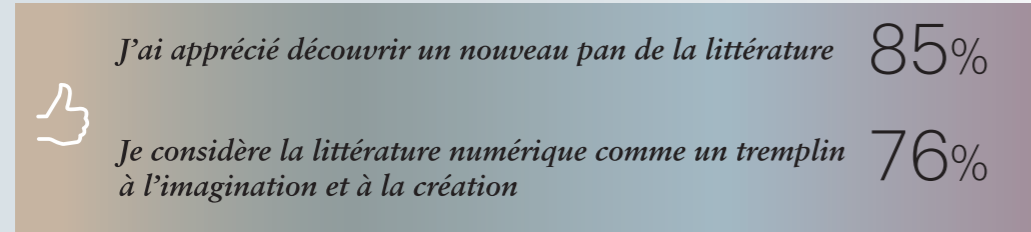
«Les éléments suivants m'ont paru intéressants et stimulants pour la lecture...»



## APPRENTISSAGE



## RESSENTI



# 5




Si l'on s'intéresse de plus près aux apprentissages liés aux OLN, du point de vue enseignant, on remarque que les séquences didactiques ont encouragé à miser sur des activités de création : les élèves ont été incités à s'approprier la littérature numérique, notamment ses caractéristiques et son potentiel à la fois narratif et esthétique, en produisant des œuvres inédites. La dévolution (Brousseau, 1998) étant le processus favorisé dans chacune des séquences didactiques, il semble légitime de se questionner quant au type de relation au savoir installé par l'objet numérique. Le caractère inédit et déstabilisant de la littérature numérique conduit-il les enseignant-e-s à construire des scénarios consacrant la création ? Les choix enseignants sont peut-être aussi à mettre en lien avec une pédagogie plutôt participative requise par les OLN et par la construction collective d'interprétations impliquant l'enseignant-e et les élèves, au contraire d'une pédagogie plutôt transmissive, où l'enseignant-e demeure le détenteur le plus légitime du savoir.

Enfin, une remarque sur la dimension critique traditionnellement associée à l'enseignement de la littérature. Dans les séquences didactiques, les enseignant-e-s invitent les élèves à exercer leur jugement sur le caractère littéraire des œuvres, plutôt que sur leur composante numérique : par exemple, les frontières de la littérature ou le statut de la littérature numérique ont été interrogés dans toutes les expériences de classes. Pourtant, à un moment précis d'une des séquences, les élèves ont spontanément exercé un regard critique sur le geste que demande *Déprise* au lecteur : se lever et pratiquer des exercices de relaxation. Alors que certains élèves se sont exécutés docilement, d'autres ont interpellé l'enseignant pour savoir s'ils-elles devaient obéir à une machine. Dès lors, la lecture de *Déprise* constituerait-elle un levier pertinent pour interroger la posture de l'individu face à la machine ? C'est ce type de découvertes, littéraires mais pas seulement, que l'on souhaite aux enseignant-e-s et aux élèves qui se lanceraient dans l'exploration d'un corpus d'OLN.

.....  
**L'intérêt et la curiosité présentés par les élèves nous incitent à encourager la lecture et l'analyse de la littérature numérique en cours de français.**  
 .....

# 6

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Bélisle, C. (2011). *Lire dans un monde numérique : état de l'art* (Papiers). Villeurbanne : Presses de l'ENSIB.
- Bootz, P., Gherban, A. & Papp, T. (2003). *Transitoire Observable: texte fondateur*. Paris : Transitoire Observable.
- Bouchardon, S., Broudoux, E., Deseilligny, O., & Ghitalla, F. (2007). *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*. Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
- Bouchardon, S. (2012). Du récit hypertextuel au récit interactif. *Revue De La BNF*, 42(3), 13-20.
- Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique (Cultures numériques)*. Paris : Hermann.
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique : Le récit interactif (TIC et sciences cognitives. Ingénierie représentationnelle et construction de sens)*. Paris : Hermès science publications.
- Brunel, M., & Massol, J. (2018). *L'enseignement de la littérature avec le numérique (ThéoCrit', 12)*. Bruxelles [et al.] : PIE-Peter Lang.
- Crinon, J. (2012). Enseigner le numérique, enseigner avec le numérique, *Le français aujourd'hui*, 2012/3 (n°178), p. 107-114.
- Florey, S., Jeanneret, S. et Mitrovic, V. (2020). Littérature numérique et production multimodale : quel potentiel pour l'enseignement du français ? *Forumlecture*, 2, 3. *Forumlecture.ch*,  
 [https://forumlecture.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/702/2020\\_2\\_fr\\_florey\\_et\\_al.pdf](https://forumlecture.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/702/2020_2_fr_florey_et_al.pdf)
- Florey, S., Jeanneret, S. et Mitrovic, V. (2020). Lire des œuvres littéraires numériques au secondaire post-obligatoire : représentations d'enseignants et objets d'apprentissage. *Revue de Recherches en Littérature Médiatique Multimodale (R2-LMM)*, 11, 4,  
 [https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm\\_vol11\\_florey.pdf](https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol11_florey.pdf)
- Gervais, B., Saemmer, A. (2011). Présentation : Esthétiques numériques. Textes, structures, figures, *Protée* 391, p. 5-8.
- Kambouchner, D., Meirieu P., Stiegler, B. (2011). *L'école, le numérique et la société qui vient*. Paris : Mille et une nuits.
- Lacelle, N., Boutin, J-F. et Lebrun, M. (2017), *La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique – LMM@. Outils conceptuels et didactiques*, Presses de l'Université du Québec.
- L'enseignement des lettres et le numérique. (2012). *Le Français aujourd'hui*, 3, n°178.
- Saemmer, A. (2010). Lire la littérature numérique à l'université : deux situations pédagogiques. *Ela. Études de linguistique appliquée*, 4, 411-420.
- Saemmer, A. (2018). Littérature et numérique : archéologie d'un paradoxe. *Revue de Recherches en LMM*, vol. 8.
- Saemmer, A. (2015). Réflexions sur les possibilités d'une « recherche-création » désinstrumentalisée. *Hermès, La Revue*, 72,(2), 198-205.
- Saemmer, A. (2015). *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Lyon : Presses de l'Enssib.
- Saemmer, A., Maza, M., & Université de Saint-Etienne (Éd.). (2008). *E-Formes: écritures visuelles sur supports numériques*. Saint-Étienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne.
- Saemmer, A. & Tréhondart, N. (2014). Les figures du livre numérique « augmenté » au prisme d'une rhétorique de la réception. *Études de communication*, 43(2), 107-128.  
 <https://www.cairn.info/revue-etudes-de-communication-2014-2-page-107.htm> .

# 7

## RÉALISATION DE LA BROCHURE

Ce projet autour de la littérature numérique a été mené dans le cadre de la recherche Langue-Littérature-Numérique 2 (LLN2) durant l'année scolaire 2018-2019 et a reçu le soutien de la HEP Vaud, de l'Université de Fribourg, du 2Cr2D (Centre de compétences romand en didactique disciplinaire) et de swissuniversities.

Plus précisément, cette brochure est le fruit de la collaboration entre trois chercheuses en didactique du français (Haute école pédagogique Vaud et Université de Fribourg) et quatre enseignant-e-s de français du secondaire post-obligatoire. Tous se tiennent volontiers à votre disposition pour un échange :

👉 **Sonya Florey**, Professeure en didactique du français à la HEP Vaud

👉 **Sylvie Jeanneret**, Maîtresse d'enseignement et de recherche en didactique du français à l'Université de Fribourg

👉 **Violeta Mitrovic**, Assistante-diplômée à la HEP Vaud

👉 **Carine Corajoud**, Enseignante de français au Gymnase de Morges

👉 **Franck Fontaine**, Enseignant de français et d'histoire au Centre Professionnel du Nord Vaudois, site Yverdon-les-Bains

👉 **Jean-Paul Collomb**, Enseignant de français et d'histoire au Collège du Sud à Bulle

👉 **Mélissa Waeber**, Enseignante de français et d'histoire au Collège du Sud à Bulle

