

République algérienne démocratique et populaire

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche
scientifique



Mémoire

Présenté en vue de l'obtention du diplôme de
Master

Thème

**L'appropriation du scénario pédagogique dans
les classes de langue**

Cas : collège

**Spécialité : Didactique plurilinguisme et politique linguistique
éducatives**

Présentée par : CHIKHI Amel
Sous la direction de Mme BENHMED ILHEM

Membres du jury :
Examinatrice : Mme BEN SEKAT Malika
Président : Mr BENAZZOUZ Abdenour
Encadreur : BENHMED Ilhem

Année universitaire 2014-2015

REMERCIEMENTS

*Je remercie en premier lieu Madame BENAHMED Ilhem ,
professeur au sein l'université Ibn Badis MOSTAGANEM qui m'a
grandement aidé et aiguiller à élaborer ce mémoire.*

*Au-delà de ce mémoire, j'ai également une pensée émue envers
toutes les personnes qui m'ont accompagné au cours de la
réalisation*

1. Introduction

Avec l'utilisation des TICE et d'internet à des fins d'apprentissages se développent une forte réflexion sur «la mise en scène» la scénarisation du déroulement de la séquence pédagogique.

Depuis quelques années l'école se trouve confronter a l'apparition de nouvelles techniques rassemblées sous la domination de Tic.

L'introduction des technologies dans nos classes à modifier notre manière d'apprendre.

Les outils informatiques sont devenus nécessaires pour effectuer un apprentissage réussi et des objectifs atteints.

Qu'elle soit professionnelle ou personnelle l'utilisation des nouvelles technologies informatiques dans notre enseignement est nécessaire et on ne peut y échapper

Les Tic doivent être considérés comme partie intégrante de nos pratiques pédagogiques il ya plusieurs façons d'utiliser les outils TICE en classe, en salle d'informatique en classe entière, où par petit groupe à l'aide de vidéo projecteur ou encore à la maison dans le cadre d'exercices (évaluations).

Le type d'activité TICE considère, mais quel que soit cette activité gagne à être insérée dans une progression pédagogique en premier lieu.

Le multimédia suscite depuis longtemps des espoirs aux plans de l'enseignement apprentissage.

La mise en œuvre de pratiques pédagogiques recourant au scénario pédagogique incite les enseignants à revoir leur rôle et leur méthode et dans le cadre de leurs formations dont l'ambition est de rendre l'apprenant plus acteur de ses apprentissages mais elle ne va pas de soi.

Le scénario pédagogique est un contexte instrumenté c'est l'ensemble de paramètres pour bien préparer les différents aspects de l'activité, de guider également les élèves dans leur démarche d'apprentissage dans le contexte pratique les élèves peuvent être amenés à travailler ensemble en créant des objectifs communs et des espaces commun.

La mise en œuvre de pratiques pédagogiques recourant au scénario pédagogique incite les enseignants à revoir leur rôle et leur méthode et dans le cadre de nos formations à l'ambition, et à la motivation.

1.1 Problématique

Dans le cadre du dispositif d'apprentissage qui sera présenté par la suite, la tâche est au centre du scénario pédagogique qui présente une activité d'apprentissage initiée par un enseignant.

Afin d'encadrer les apprentissages de ses élèves un scénario pédagogique présente une démarche visant l'atteinte d'objectifs pédagogiques et l'acquisition de compétences générales ou spécifiques.

Les éléments déclencheurs de notre problématique sont nos constats et nos observations faites sur le terrain (classe).

Notre expérience autant qu'enseignante au collège nous a poussé de choisir ce thème sur (la scénarisation des activités pédagogiques) que nous l'avons réalisé dans nos classes, juste comme un nouveau concept d'apprentissage sans le connaître au par avant (on était autodidacte) jusqu'à l'année dernière dans le cadre de notre module intitulé « l'apprentissage par les TIC ».

C'était un concept qu'on ignorait complètement l'appellation, de cela l'idée s'est déclenchée, et mes recherches ont commencé.

La scénarisation est une clé en main qui nous apporte satisfaction à travers nos constats qui se sont effectués en classe ou l'apprenant devient plus acteur de ses apprentissages il y a entre nos élèves un échange d'idée.

La scénarisation que nous réalisons est intéressante, elle attire plus les apprenants, elle les motive, elle favorise l'interaction entre nos élèves.

Lors du déroulement d'une situation d'apprentissage visant l'appropriation du scénario pédagogique dans les activités pédagogiques.

Face à cette problématique vis-à-vis du scénario pédagogique comme outil d'enseignement (Apprentissage du français langue étrangère).

Une question se pose aux quelles nous tenterons d'apporter des éléments de réponse.

En quoi l'utilisation d'un scénario pédagogique peut-elle favoriser l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de 4^{ème} année moyenne ?

1.2 Hypothèses

Pour donner une réponse à notre problématique nous tenterons à formuler les hypothèses suivantes :

- L'utilisation du scénario pédagogique pousse les apprenants à aller jusqu'au bout de leur travail.
- Le scénario pédagogique mène les apprenants et les incite à interagir entre eux.

1.3 Cadre de l'enquête

La question posée précédemment concernent l'utilisation du scénario pédagogique et son rôle dans l'apprentissage du français langue étrangère nous mène à effectuer une enquête sur le terrain de cela on va cibler l'objet de notre recherche, grâce à un échantillon.

a) Description du public

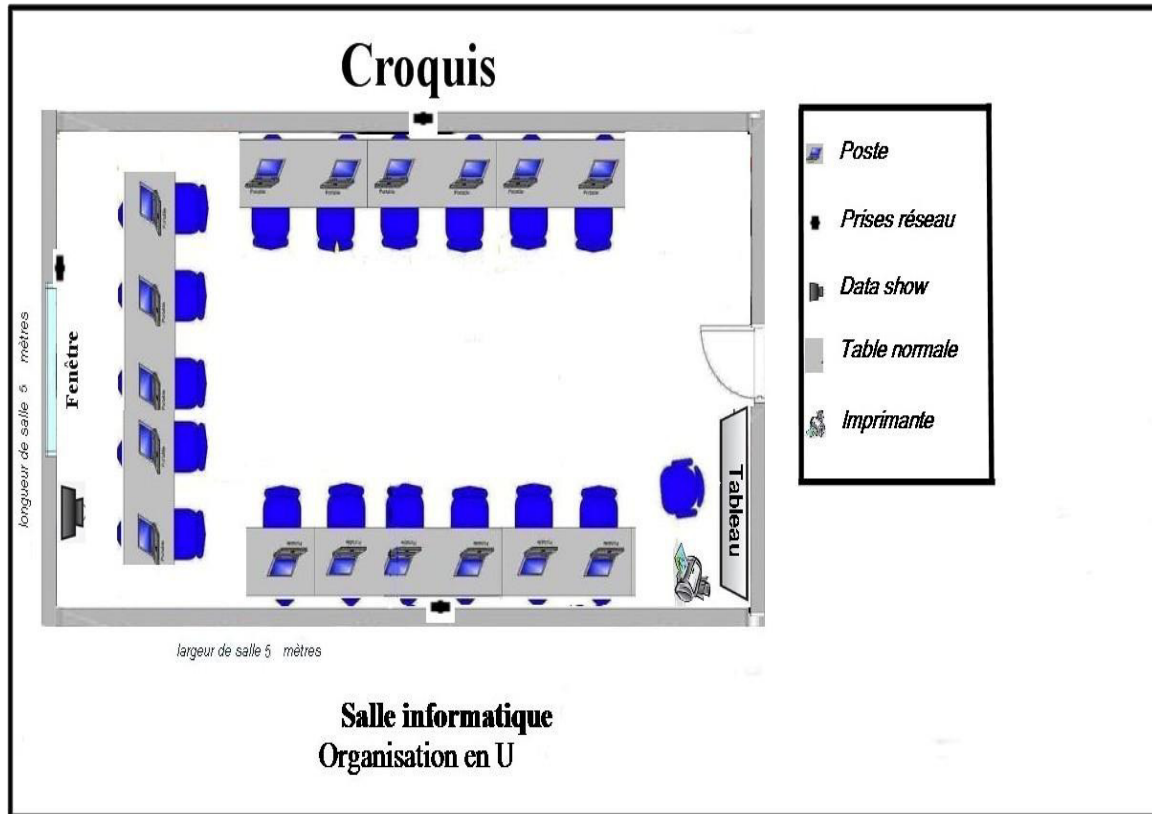
Un groupe de 17 collégiens de la 4^{ème} année moyenne, de sexe différent, un groupe hétérogène, âgés de 13 à 16 ans.

Dans ce groupe on a 11 filles et 6 garçons de classe sociale différente on travaille avec des élèves qui ont déjà eu une formation de trois années de suite en informatique au sein de leur établissement au centre de Mostaganem.

Ils se sont familiarisés avec les services de l'internet et les autres outils multimédias.

b) Description du contexte spatio-temporel

On a choisi de présenter l'activité dans la salle d'informatique de l'établissement. (Un lieu institutionnalisé), on va établir un croquis, pour définir l'emplacement.



c) Description des outils

On utilise pour la conception de notre scénario pédagogique comme outils informatiques.

Les ordinateurs, le data-show.

Les sites proposés et adaptés à notre apprentissage pédagogique.

d) Déroulement de l'expérience

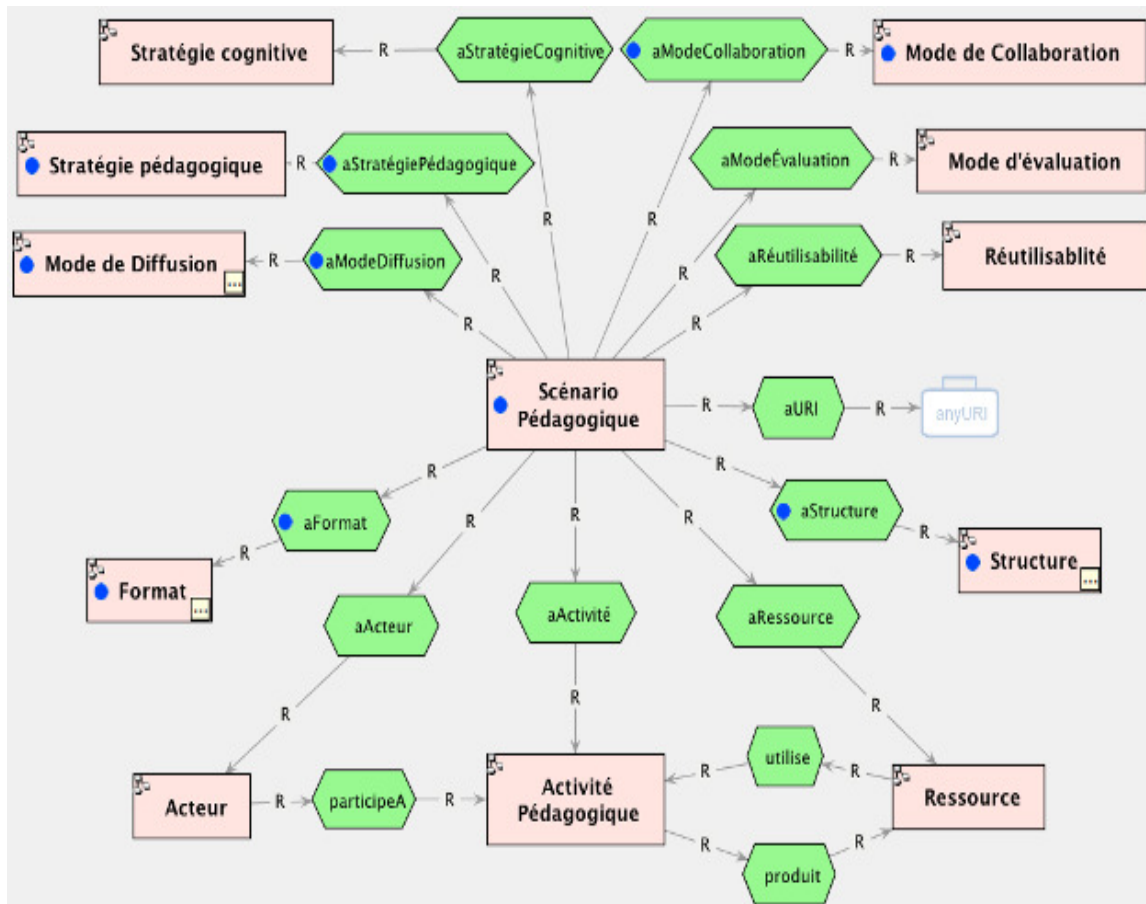
- Des objectifs bien définis et réalisables.
- Des séquences courtes.
- Des méthodes pédagogiques variées.
- Une ouverture de formation prenant compte les attentes et les pratiques des apprenants.
- Un temps pour les évaluations entre les séquences et en fin de formation « Un scénario pédagogique est vivant, il n'est pas gravé dans le marbre, il peut connaître différentes phases de réajustements ».

1. Définition du scénario du scénario pédagogique

On trouve plusieurs définitions du scénario pédagogique, qui est un terme initialement proposé par Mangenot n'est comme son nom l'indique, un scénario dans lequel on décrit le déroulement d'un certain nombre d'actions ayant pour objectif un apprentissage précis, pareil à un film le scénario pédagogique doit porter un titre et prévoir un producteur, un scénariste et un metteur en scène qui est l'enseignant.

Un décor qui est la classe ou la salle d'informatique, des protagonistes les apprenants, des ordinateurs, des livres et tout ce qui peut servir au déroulement de la leçon ou de l'interaction, l'apprenant aura des scènes d'actions, des activités à faire etc. tel la réalisation d'un film en plusieurs séquences les étapes

de sa réalisation doit avoir un de but et une fin, mais surtout, des objectifs bien précis à travers lesquels on reconnaîtra les intentions.



Les activités réalisées à l'aide d'un scénario pédagogique font référence à des ressources numériques variées « animation, diaporama, exercices, vidéos, images, etc. » elles permettent de guider les élèves dans le cadre d'une utilisation autonome ou dirigée par l'enseignant.

D'après Robert Bideau un scénario pédagogique renferme une activité d'apprentissage « Clé en main » initiée par un enseignant permettant l'encadrement des apprentissages destinés aux élèves « avant, pendant et après l'activités avec fiche d'auto-évaluation et d'évaluation mise en en situation ressources didactique, etc. » un scénario pédagogique présente une démarche visant l'atteinte d'objectifs pédagogiques et l'acquisition de compétences générales ou spécifiques reliées à une ou plusieurs disciplines, selon les modalités et les spécifications du programme d'études, le scénario pédagogique donne lieu à un projet, une activité particulière d'apprentissage, dont la réalisation fait appel aux ressources de l'internet et aussi éventuellement à des documents imprimés, audiovisuels ou multimédias.

Les scénarios pédagogiques sont « des outils pour la classe, souples et ouverts libérant le jeune apprenant de toutes contraintes , qui proposent sans imposer guident sans enfermer, les Scénarios Pédagogiques ne se veulent pas directifs mais indicatifs » DAMASKOU, dans un effort de le définir explique que « le scénario pédagogique est un cadre d'apprentissage traitant unité d'apprentissage concrète, composée d'objectifs éducatifs de principes pédagogiques qui s'appuient. Sur l'approche communicative et de pratique de classe précise » et plus loin, le même auteur note que « le Scénario Pédagogique nous permet de canaliser leur recherches [des apprenants] vers un but précis C'est un document de guidage qui permet de construire des séquences de classe.

- Sur l'autour des «textes» écrits iconiques, audiovisuels et multimédias.
- Centrées sur des objectifs diversifiés.
- Dans des situations langagières organisées de réception et de production.

Construire donc, un Scénario pédagogique est une tâche difficile à réaliser, DAMASKOU fait des propositions intéressantes pour ce sujet qui pourraient guider et aider tout enseignant, désirant mettre en pratique un S.P, ainsi pour construire un Scénario Pédagogique elle propose d'

- Avoir une idée claire et précise autour de laquelle va se tisser le scénario.
- Avoir le matériel nécessaire pour la réalisation du scénario [ordinateur, CD-Rom, internet, scanner, etc.].
- Avoir pensé d'avance à l'utilisation probable d'un matériel supplémentaire [vidéo, photos, revues, adresses électroniques, photocopies.].
- Définir les objectifs d'apprentissage.
- Définir l'approche didactique.
- Définir les stratégies d'enseignement.

Enfin l'auteur donner des conseils pour mieux préparer le terrain de construction.

Dans la même perspective nous abordons ensuite le sujet des thèmes à proposer pour le Scénario Pédagogique en respectant le principe.

Qu'ils doivent être puisés dans le monde des apprenants étant en rapport étroit avec leur point d'intérêts ainsi qu'avec leurs vécus pour qu'ils soient motivés.

Mais comment être sûr des sujets proposés ? Il y a au moins deux façons de le savoir.

a) L'enseignant doit être constamment au courant de ce qui se passe dans le domaine de la didactique des langues en général et du FLE plus particulièrement afin de pouvoir tirer parties de toute nouveauté méthodologique susceptible de l'aider dans sa pratique en classe, par exemple, le bon enseignant doit suivre de près les résultats autres langues étrangères afin d'être aidé dans sa quête de nouveauté de contemporanéité et d'attractivité de ses propositions.

b) Une pratique fréquente dans le domaine de l'enseignement des L.E consiste à distribuer aux apprenants en début d'année scolaire un questionnaire visant à préparer les cours de l'année, dans un tel questionnaire peuvent figurer les sujets proposés par l'enseignant ainsi que des questions.

Visant à inciter les apprenants à en proposer d'autres, Ainsi on leur demande directement de cocher par ordre hiérarchique leurs préférences et d'en proposer d'autres qui n'y figurent pas c'est par exemple ce qui a été pratiqué dans l'enquête de terrain effectuée par Mavridou ses élèves ont privilégié le sport "Football", l'ordinateur "jeu, vidéo et internet".

Les copains balade-cinéma ou sortie au cafeteria avec eux la lecture magazines BD et les visites culturelle concrets. Mais le questionnaire est aussi un Moyen idéal pour inciter les apprenants à réfléchir sur les sujets qui les intéressent et qui sont relatifs à la politique et l'économie du pays .Il existe des propositions de scénario et des fiches de travail écrites ou sur le Web qui pourraient inspirer les enseignants en guise d'exemple nous citons T.Lancien, De la vidéo à internet : 80 activités thématiques de Paris : Hachette 2004 comme le souligne DAMASKOU le scénario Pédagogique constitue une nécessité pour l'exploitation pédagogique efficace des TIC ».

2. Les outils du scénario pédagogique

Le scénario pédagogique consiste à utiliser un certain nombre d'outils multimédias différents que l'enseignant peut exploiter selon ses exigences, ses

besoins et son inspiration, ainsi qu'à la disponibilité du matériel dans les établissements scolaires parmi la liste des outils à exploiter pour construire un scénario pédagogique on trouve :

- Des manuels scolaires.
- Des livres (comme des contes, des dictionnaires...etc.).
- Des magazines.
- Des paroles de chanson.
- Des photos.
- Des Bandes dessinées.
- Des affiches.
- Des journaux (articles).
- Des documentaires.
- De la musique en C.D, en MP3.
- Internet et ses services.
- Des logiciels éducatifs.
- De la vidéo (des films, des courts métrages, des spots publicitaire...etc.).
- Des logiciels éducatifs.

En observant cette liste, on peut constater que, outre les manuels scolaires et les livres qui ne sont pas encore numérisés tout le reste peut être exploité en équipement multimédias (ordinateur, imprimante, scanner...etc.) Aussi il n'y a qu'une partie qui ne peut fonctionner que sur ordinateur.

Il s'agit d'internet et ses services (courrier électronique, chat, forums de discussion visioconférence) ainsi que des logiciels éducatifs, il en découle que les Tic constituent une partie du scénario pédagogique, mais une partie très importante car c'est elle qui présente le plus grand nombre d'avantage pour l'enseignement/apprentissage du FIE.

3. Grille du scénario pédagogique

On utilise une grille de scénario pédagogique dans nos activités pour aider à la confection de séances pédagogiques utilisant l'instrument informatique ainsi pour :

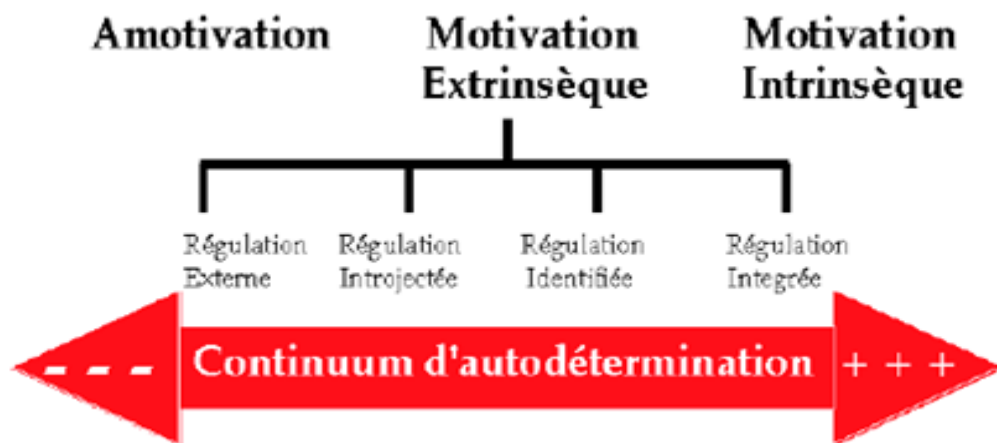
- Disposer d'un modèle commun entre les différents enseignants expérimentateurs.
- Expliciter des démarches pédagogiques.
- Aider à la prise en main de l'environnement numérique, on a plusieurs modèles de grille scénario, nous avons choisi un modèle qu'on va à la suite le présenter dans notre partie pratique

Rubrique	Commentaires éventuels
-----------------	-------------------------------

Auteur du scénario	
Date de réalisation	
Le type d'établissement	
Lieu du scénario	
Le titre	
Classe / niveau	
Durée du scénario	
Discipline	
objectif	
Pré requis	
Evaluation	

1. Le scénario pédagogique comme facteur de motivation

Les dernières années ont été marquées par un changement radical des méthodes d'apprentissage classique et traditionnelle ou l'apprenant reçoit les consignes de son enseignant celui qui gère le processus d'apprentissage, avec l'arrivée des nouvelles méthodes d'enseignement et des nouvelles technologies qui sont des outils qui aident l'enseignant à réaliser des activités et des tâches en faisant appel aux multimédias et des Tic dans leurs classes on peut considérer ces outils comme une motivation extrinsèque qui prévoit de stimuli extérieurs à l'individu comme le résume le schéma



Le rôle positif que le scénario pédagogique peut jouer dans le cadre de cette nouvelle conception de l'apprentissage et de l'enseignement et en particulier dans leurs dimensions définies plus haut authentiques autonomes et de haut niveau parmi ces motivations-citons celles-ci.

Le scénario pédagogique a le pouvoir de stimuler le développement de l'habileté intellectuelle telle que la capacité de raisonner de résoudre des problèmes d'apprendre à apprendre et de créer.

Il peut contribuer de plusieurs façons à améliorer l'acquisition de connaissances dans diverse matières d'enseignement et le développement des habiletés et des attitudes qui sont reliées à ces connaissances.

Il favorise surtout la collaboration entre les élèves.

Il semble également que l'utilisation du Scénario Pédagogique favorise une meilleure attitude face aux apprentissages.

Ce nouveau paradigme est particulièrement propice au rôle positif.

2. La réalité du scénario Pédagogique dans les collèges Algériens

Tous les pays investissent dans des programmes nouveaux et des méthodes modernes d'apprentissage, de cela l'école algérienne ne doit pas rester en marge de ces bouleversements, elle devra développer, en fonction de ses moyens, son propre programme TICE pour réduire, le fossé numérique qui la sépare des autres.

Il faut qu'il ait une réforme de l'école.



Dans notre pays, l'utilisation des supports techniques par les enseignants dans les classes est embryonnaire.

Vu que la quasi-totalité des classes fonctionnent toujours selon les méthodes traditionnelles, nos écoles sont interpellées elles se trouvent confrontées à des nouvelles exigences.

Ainsi nos enseignants n'ont pas la volonté nécessaire ni les moyens nécessaires pour produire et créer des scénarios.

Pédagogiques dans la mesure où ils ne sont pas familiarisés avec les outils multimédias, ils n'arrivent pas à couper le cordon ombilicale avec l'enseignement classique des problèmes concrets à l'acquisition d'appareils

multimédias, aux tableaux interactifs et à l'accès à internet se posent toujours sur le terrain même si le programme d'enseignement officiel algérien incite à l'utilisation des TICE, les terrains accusent un réel retard.

Le développement du numérique dans nos écoles se heurte encore à de nombreuses difficultés les innovations font toujours peur surtout pour nos anciens enseignants qui ne maîtrisent pas l'utilisation des outils informatiques et surtout il faut aussi être capable de l'associer aux ressources didactiques existantes

La réalité de l'école algérienne face aux progrès et au développement numérique, c'est «Une école en noir et en blanc dans un monde en couleur» M .THIERRY VULPILLIERES, directrice des partenaires éducatifs Microsoft France.

L'école algérienne se tient à l'écart de la révolution numérique qui progresse, car nos enfants grandissent déjà depuis longtemps dans un environnement fortement impacté par le numérique, il faut donc agir impérativement et suivre un plan qui doit être en place rapidement, et qu'il soit réalisé par l'association des inspecteurs, des enseignants, des pédagogues des informaticiens et des didacticiens algériens pour élaborer des scénarios pédagogiques pour améliorer l'enseignement /apprentissage et technologie en Algérie, nous devons donner à nos enfants les moyens d'émerger dans ce monde qui est en continuel mouvement.

La génération d'élèves qu'on appelle les «digital natives».

L'utilisation d'internet par les élèves se réduit dans la réalisation et dans la recherche documentaire, en utilisant internet sur des sujet précis en relation avec leurs cours, ou sur leurs exposés (réalisation du projet) durant l'année, sans la moindre reformulation, c'est ce qu'on appelle du copier-coller ces activités sont réalisées à la maison au lieu de préparer un scénario selon chaque activité et essayer de le réaliser dans un laboratoire d'informatique.

L'Algérie doit prendre des mesures sérieuses et courageuses en matière de TIC dans la mesure où un très grand nombre d'enseignants sont toujours recrutés sans aucune formation pédagogique et encore moins relative aux TIC et au scénario pédagogique selon le ministère de l'éducation environ 60% des collèges algériens ne possédaient pas de laboratoire d'informatique en 2011 de l'aveu.

De certains enseignants et élèves du cycle moyen, même lorsque ce laboratoire existe il est très peu (souvent pas du tout) utilisé, même dans les grandes villes du nord du pays.

Malgré la réforme du système éducatif en Algérie, les dispositifs et les objectifs présent par le ministère de l'éducation.

Concernant l'introduction de nouvelles technologies de l'information comme vecteurs de l'enseignement.

A nous les enseignants algériens de faire de ces technologies prometteurs des scénarios pédagogiques de choix pour un enseignement novateurs et un apprentissage efficace pour le bien et la réussite de nos élèves futurs citoyens autonomes ,responsables .

3. Importance du scénario pédagogique

Le scénario pédagogique va vous éviter de réfléchir chaque fois à ce qu'il faut faire et comment le faire. Surtout, il va vous permettre d'aller vite et de ne rien oublier d'important au passage. En plus, vous pouvez l'utiliser comme référence contractuelle avec votre commanditaire qui peut vérifier si vous avez bien compris et traduit le cahier des charges en un plan d'actions concrètes à réaliser. S'il y a un problème, il vaut mieux le découvrir dans la phase de préparation et pas à la fin quand tout le travail est déjà fait... non ?

4. Le Contenu du Scénario Pédagogique

Scénario pédagogique, architecture pédagogique, plan détaillé de la formation... il y a de nombreuses façons de l'appeler. Il s'agit en fait d'un document à part qui va aborder les éléments clés d'une future formation qui sont les suivants

- Objectifs pédagogiques
- Thèmes, concepts, sujets
- Activités et méthodes
- Outils, matériel, ressources
- Temps
- Evaluation

- Découpage en blocs/séances

Partie pratique

1. Méthodologie

Dans notre dernier chapitre nous avons créé deux modèles de scénario pédagogique (référence au modèle de Damaskou déjà cité dans le chapitre 2).

Réalisé en salle d'informatique, avec un groupe de collégiens, hétérogènes et de sexe différent. Une plateforme est offerte dans le collège avec un ensemble d'outils informatiques conçus pour soutenir l'enseignement dans l'apprentissage, de la matière.

Des ordinateurs et une connexion internet, un data show sont nécessaires, sa permet de délaissier le papier comme unique support de l'information.

Ce scénario pédagogique cible à atteindre un résultat. A la fin on aura une grille de scenario pédagogique.

Cette partie met en évidence des hypothèses, on établit corrélation entre résultats obtenus et hypothèses, ce support va permettre de vérifier sont la véracité des hypothèses soit leurs nuances ou par contre les affirmer.

1^{er} séance

L'activité d'orthographe. (Les homophones grammaticaux)

1^{er} étape

Nous avons demandé aux apprenants de visionner un texte à trous un exercice ludique, sur Microsoft Office Word dans leurs ordinateurs, pour leurs permettre de le lire et de l'imprimer par la suite. Le principe de cet exercice est de compléter les espaces laissés dans un texte, les paroles d'une chanson de Pierre Bachelet intitulée (c'est sur elle est d'ailleurs cité dans l'annexe3).

2^{ème} étape

Les apprenants écoutent la chanson sur Data show, un matériel adapté pour atteindre nos objectifs, une action sonore et visuelle, le principe est d'écouter est de visionner en même temps le texte propose sur Microsoft Office Word, Il est important également de choisir des chansons qui vont avoir de bonnes chances de plaire aux apprenants d'abord par la musique et l'interprétation et ensuite par les paroles de sorte que les premières expériences soient presque sûrement positives. Un bon début va porter des fruits pour toute la suite, surtout sur le plan de la motivation des apprenants.

Pour la plupart des apprenants la chanson est un élément de divertissement on la utilisée pour devenir un sujet d'étude.

Généralement, l'ambiance est détendue et amicale. Même les élèves les plus timides ont le courage de s'exprimer.

3^{ème} étape

La chanson est mise en boucle pour laisser aux apprenants le temps de bien écouter et de compléter les trous. L'élève va mobiliser, ses connaissances

en appliquant les règles et les connaissances pré requis au paravent données par l'enseignant, il doit réfléchir, vérifier et s'auto corrigé, le retour individuel sur l'erreur fait partie du temps d'apprentissage.

4^{ème} étape

Il avait été prévu de consulter par internet un site de quizz sur les homophones (cité dans l'annexe 3) site proposé <http://www.quizz.biz/quizz-6197.html>

C'est un exercice agréable, l'apprenant doit choisir l'homophone qui convient notre objectif consiste à mesurer et évaluer les progrès de l'apprenant.

Ce test va nous permettre de savoir ce qui a été appris et ce qui ne l'a pas été, pour à la fin cet exercice incontournable devient un support d'apprentissage et non pas une simple évaluation on espère toujours que tout ce qu'on a enseigné sera appris.

2^{ème} séance

Le thème choisi, la réalisation d'un récit de voyage.

1^{ère} étape

Chaque élève doit choisir une destination un lieu ou une ville déjà visitée. Après avoir choisi, l'apprenant va essayer de réaliser une petite brochure, un dépliant touristique ces activités visent à motiver les élèves.

2^{ème} étape

Guidés par l'enseignant, l'apprenant va utiliser l'outil informatique, et l'internet, ça va lui donner l'accès à des sites de recherches proposés par l'enseignant comme :

www.govoyages.com,

www.mamara.com.

L'enseignant va être amené à circuler dans la salle de classe pour s'approcher davantage des élèves et interagir avec eux, les encourager il devient l'animateur de l'activité ces derniers sont autorisés à communiquer et d'échanger des idées entre eux, les élèves sont très motivés par cette activité ce n'est plus seulement l'enseignant qui occupe la place centrale dans la salle de classe, l'apprenant y participe.

Conseiller en cas de difficultés l'enseignant va le guider à la prise d'initiative et à la créativité.

3^{ème} étape

Avec toutes les informations collectées sur internet, des documents issus des médias et devant son clavier il va commencer la saisie du texte sur Microsoft Office Word il va prendre un peu de temps pour réfléchir sur ce qu'il va rédiger, les mots qu'il va écrire viendront ainsi plus facilement. Il va choisir un slogan, il va insérer des photos sur le document rédigé des photos sélectionnées et enregistrées et sauvegardées sur un fichier renommé, avec par la suite l'imprimé (le mini projet cité dans l'annexe3)

2. Analyse didactique des résultats issus de l'expérimentation du scénario pédagogique

De prime abord, nous constatons que le cours se déroule dans une salle d'informatique rectangulaire les élèves sont assis en U face à des écrans d'ordinateur, ce qui change dans la disposition classique où l'enseignante est en face des élèves, ainsi elle est pas l'unique objet d'attention des élèves mais arrive plutôt en seconde position car elle se trouve soit derrière, soit sur le côté, cet état de fait bouleverse le rôle de l'enseignante, elle n'est plus détentrice unique du savoir, mais collabore avec ses élèves.

3. Questionnaire

1. L'activité avec ordinateur est plus efficace que l'activité sans ordinateur ?

- Oui
 Non
 Sans réponse

2. La méthode de l'enseignant a-t-elle changé après la réalisation du scénario pédagogique ?

- Oui
 Non
 Sans réponse

3. Le Scénario pédagogique accroît la motivation à apprendre ?

- Oui
 Non
 Sans réponse

4. Le scénario pédagogique apprend aux élèves à devenir autonomes ?

- Oui
 Non

Sans réponse

5. Le scénario pédagogique renforce l'estime que les élèves ont d'eux même ?

Oui

Non

Sans réponse

6. Le scénario pédagogique stimule la curiosité chez l'élève ?

Oui

Non

Sans réponse

7. Voulez-vous que toutes les activités soient réalisées avec un scénario pédagogique ?

Oui

Non

Sans réponse

4. Résultats et analyses du questionnaire

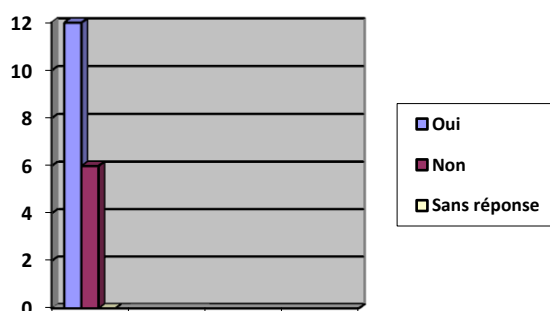
Grille n° 01

Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	12	70,58
Non	05	29,41
Sans réponse	00	
total	17	100 %

L'analyse de la première question

- L'efficacité de l'ordinateur en classe est mesurée à travers le rendement des élèves, les tenants de l'intégration de l'ordinateur applaudiront si les élèves réussissent mieux, en plus d'être davantage motivés ne serait-il pas mieux de juger de la valeur de l'ordinateur en fonction de pédagogie qui l'accompagne ?

Présentation graphique de la question n°01



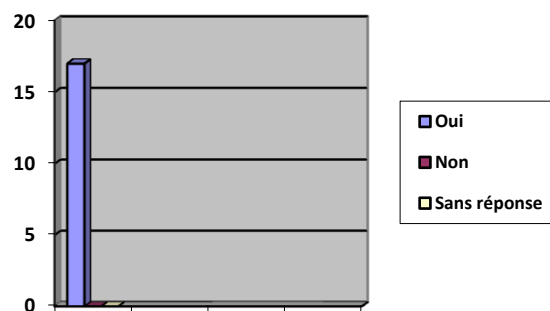
Grille n° 02

Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	17	100
Non	00	
Sans réponse	00	
total	17	100 %

L'analyse de la deuxième question

- La réponse était claire, la méthode de l'enseignant a complètement changé, il est passé du tableau noir et la craie à l'utilisation de méthodes technologiques, chose moins adapté dans nos collèges ainsi que son rôle a changé d'un enseignant à un autre.

Présentation graphique de la question n°02



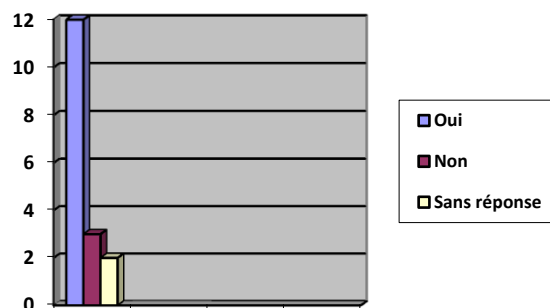
Grille n° 03

Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	12	70,59
Non	03	17,65
Sans réponse	2	11,76
total	17	100 %

L'analyse de la troisième question

- Le scénario pédagogique comme facteur de motivation dans l'apprentissage, les nouvelles technologies ne sont pas des solutions miracles à l'apprentissage d'une langue, elles ne sont qu'un outil, l'efficacité est dans son utilisation.

Présentation graphique de la question n°03



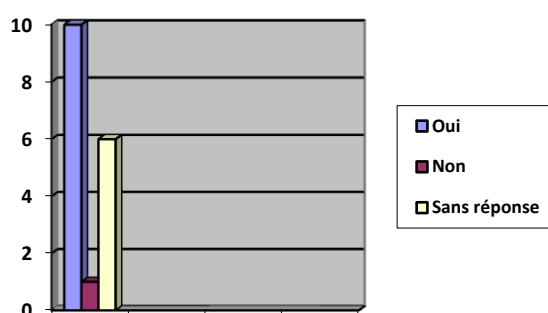
Grille n° 04

Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	10	58,82
Non	01	5,88
Sans réponse	06	35,29
total	17	100 %

L'analyse de la quatrième question

- Le scénario pédagogique favorise l'autonomie de l'apprenant en le rendant maître de son apprentissage en effet le but est de préparer l'enfant à être adulte, à se passer de son enseignant et c'est dans un travail systématique quotidien que cette autonomie peut se développer en salle de classe ou en salle d'informatique, de façon à ce que les apprenants soient progressivement capable de diriger leur propre scénario pédagogique sous l'œil attentif de l'enseignant.

Présentation graphique de la question n°04



Grille n° 05

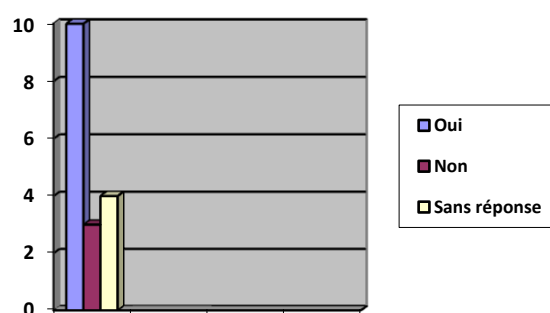
Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	10	58,82
Non	03	17,65

Sans réponse	04	23,53
total	17	100 %

L'analyse de la cinquième question

- D'après nos constats les réponses positives données le scénario pédagogique renforce l'estime en soi surtout chez l'élève timide, il participe à la restauration de la confiance et de l'estime envers soi et envers les professeurs et restaure également la motivation nécessaire à l'effort

Présentation graphique de la question n°05



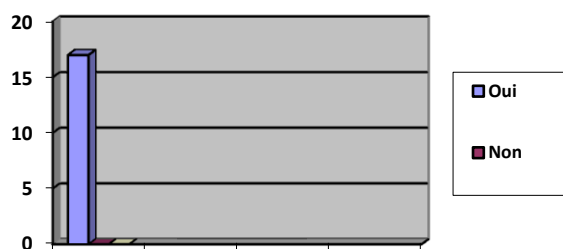
Grille n° 06

Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	17	100 %
Non	00	
Sans réponse	00	
total	17	100 %

L'analyse de la sixième question

- La curiosité est une composante de la soif d'apprendre, et comme le scénario pédagogique favorise l'apprentissage donc il stimule la curiosité ainsi que la créativité.

Présentation graphique de la question n°06



Grille n° 07

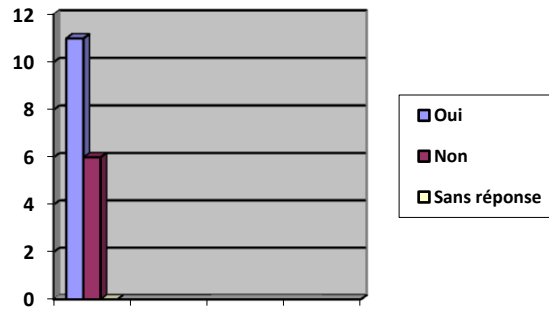
Réponse	Nombre	Pourcentage
Oui	11	64,71
Non	06	35,29
Sans réponse	00	
total	17	100 %

L'analyse de la septième question

- En ce qui concerne la réaction des élèves vis-à-vis de cette dernière question « voulez-vous que toutes les activités soient réalisées avec un scénario pédagogique ? ».

La réponse était positive à la majorité des élèves, ils trouvent que le scénario pédagogique est un moyen idéal pour optimiser l'apprentissage.

Présentation graphique de la question n°07



5. Grille de scénario de la 1^{ère} et 2^{ème} séance

Rubrique	Commentaires éventuels
Auteur du scénario	CHIKHI Amel
Date de réalisation	26 Avril 2015
Le type d'établissement	Collège
Lieu du scénario	Salle informatique
Le titre	<ul style="list-style-type: none"> • Orthographe • Expression écrite
Classe / niveau	4 ^{ème} Année Moyenne
Durée du scénario	1 heure pour chaque séance
Discipline	La langue française
objectif	<p>Mettre à la disposition des élèves les ressources nécessaires à un apprentissage en profondeur, profiter d'Internet pour créer une ouverture sur le monde. Contribuer à familiariser les élèves avec les outils technologiques (qui seront ceux de leurs vies socioprofessionnelles futures). Favoriser une implication personnalisée des élèves dans le cours. Stimuler l'apprentissage par une variété d'activités. Amener les élèves à développer une démarche d'analyse et de jugement critique. Favoriser l'autonomie des élèves dans leur apprentissage. Amener les élèves à construire leurs connaissances avec celles des autres. Maximiser les interactions entre l'enseignant et les élèves, les échanges entre les élèves en vue de soutenir leurs apprentissages. Amener les élèves à produire des signes visibles de leurs apprentissages</p> <p>Exploiter la flexibilité de l'enseignement à distance pour répondre à des besoins spécifiques.</p>
Pré requis	Savoir utiliser un ordinateur
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Un quizz. • Un dépliant ou un récit de voyage.

Conclusion

Il est évident que les constatations données, nous montrent la nécessité et l'efficacité de l'appropriation du scénario pédagogique comme moyen didactique intégrant les Tic dans l'enseignement/apprentissage du FLE quel que soit le niveau d'études, on peut même avoir la possibilité d'utiliser et de concevoir tout un programme scolaire sur le Scénario Pédagogique car nos expériences se réfèrent sur un collège, nous sommes convaincus et persuadés qu'elles auraient été les mêmes si l'on avait à faire à l'école primaire ou au lycée, en effet, outre les objectifs qui auraient été différents, notre objectif était dans le but de la motivation envers la diversité et l'internet pour Scénario Pédagogique intégrant les Tic, le fait d'intégrer des Scénarios Pédagogiques dans nos classes, c'est d'effacer d'une manière progressive les cours traditionnels, nous avons l'envie de créer d'innover et d'exploiter de nouvelles méthodes.

Il suffit juste pour l'enseignant de travailler, d'avoir le temps et la réflexion d'organiser son scénario, certes que c'est tout un travail qu'à la fin donnera ses fruits.

Dans nos collèges algériens la grande majorité des enseignants tiennent toujours à leur méthode traditionnelle (le tableau noir, la craie et le papier) qui reste leur seul moyen d'apprentissage, et leur seul moyen pour transmettre le savoir, il n'est pas possible de parler d'intégration pédagogique des technologies sans véritablement changer le reste du collège ou la pédagogie qui s'y pratique, autant qu'enseignante en éducation on s'accordent pour dire que c'est là que réside le véritable défi de l'intégration des Tic au collège.

Pour le moment on est loin de prévoir précisément les formes et l'ampleur que prendront ces expériences dans un proche avenir mais on peut d'ores et déjà affirmer que le Scénario Pédagogique va s'amplifier et se multiplier et se propager parmi certains enseignants.