

L'USAGE DU NUMÉRIQUE

LES ENJEUX DU NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE

Comme l'indique la **brochure "Elèves et écrans" publiée par l'OCDE en mai 2024**, «à l'heure où nous introduisons de nouvelles technologies numériques dans le cadre éducatif, il importe de bien en mesurer les enjeux et la complexité.»

On constate au quotidien que le numérique prend une place de plus en plus importante dans la vie de chacun. Amadiou et Tricot (2014) parlent d'une «**révolution numérique**» qui serait aussi importante que celles de l'écriture et de l'imprimerie tant les possibilités qu'offrent ces nouvelles technologies semblent sans limites.

Les mesures de la **Stratégie Numérique pour l'Éducation 2023-2027** qui ont été présentées par le ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, Pap Ndiaye, en janvier 2023 ont pour ambition de préparer les élèves aux défis du XXI^e siècle. Il définit alors le renforcement des compétences numériques comme un impératif, un réel enjeu pour la vie démocratique, pour la croissance économique, l'innovation et la souveraineté de notre pays.

LE NUMÉRIQUE: UN "ACCÉLÉRATEUR PÉDAGOGIQUE"?

C'est ainsi que Michel Pérez (dans Glasman et Besson 2004) qualifie l'introduction du numérique dans les pratiques pédagogiques, notamment en langues vivantes.

Pour le professeur, c'est l'**accès quasi illimité à des documents authentiques** de sources variées, permettant une fenêtre instantanée sur la langue et la culture d'un pays. C'est aussi la possibilité, d'une part, de **s'adapter aux besoins particuliers des élèves** en proposant des modalités de travail innovantes et différenciées, et d'autre part, de leur **proposer de nouveaux modes d'apprentissages** par lesquels l'élève apprend «en comprenant, en conceptualisant, en explorant, en découvrant, en prenant conscience, et pas uniquement en s'entraînant, en répétant». (Amadiou et Tricot, 2014). Pour l'élève, c'est donc souvent la possibilité d'être **davantage actif** dans les apprentissages.

L'usage du numérique agirait également sur la **motivation**, tout en offrant la possibilité d'organiser des **tâches ancrées dans un réel où le numérique est omniprésent**: répondre à un courriel, correspondre avec un étudiant étranger, planifier un voyage - les possibilités de tâches actionnelles réalistes, et qui font sens pour les élèves, sont infinies.

Enfin, l'enseignant peut proposer aux élèves de **prolonger l'enseignement hors les murs de la classe** en leur donnant accès à des supports numériques qui leur permettent «d'accéder au savoir à tout moment et depuis n'importe quel lieu» (Amadiou et Tricot, 2014)

Les TICE peuvent ainsi permettre de **réduire la «discontinuité didactique** qui existe entre la classe et la maison, en créant un continuum entre différents temps et différents lieux de l'apprentissage» (Bechetti-Bizot, 2017).

In a nutshell...



quelques repères scientifiques

CONCEPTS CLÉS

Les TICE représentent les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement. Selon le CNESCO, elles regroupent un «ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations»

PIX est un service public en ligne qui évalue et certifie les compétences numériques et permet de déterminer si l'utilisateur maîtrise les savoir-faire définis par le cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

Le CRCN ou Cadre de Référence des Compétences Numériques paru au Journal officiel le 30 août 2019 (décret n°2019-919) définit les savoir-faire numériques à maîtriser. Ces compétences sont évalués en fin de cycle 4 et au cycle terminal du lycée.

COUP DE PROJECTEUR SUR... LA STRATÉGIE NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION 2023-2027



Il s'agit d'une série de mesures dont l'objectif est de renforcer les compétences numériques et d'accélérer l'usage des outils numériques pour la réussite des élèves.

Elles visent à relever plusieurs défis, dont:

- **Développer les compétences numériques** des élèves, notamment en leur enseignant la citoyenneté numérique, en développant l'esprit critique et renforçant l'éducation aux médias et à l'information (EMI)
- **Mieux former les équipes éducatives** à la pédagogie avec le numérique

Pour répondre à ces défis, plusieurs axes et actions clés ont été définis:

- Assurer l'acquisition des compétences numériques **tout au long du parcours scolaire**
- Permettre aux élèves de devenir des **citoyens éclairés à l'ère du numérique**
- Soutenir la communauté éducative par une offre numérique **raisonnée, pérenne et inclusive**
- Accélérer la transformation numérique

UN USAGE CONTROVERSÉ

Malgré l'impérative nécessité de la maîtrise du numérique, son invasion dans notre quotidien inquiète aussi bien les parents, les éducateurs, et les élèves eux-mêmes, que la recherche.

La brochure de l'OCDE intitulée «Élèves et écrans : performance académique et bien-être» rassemble les dernières recherches afin d'aider les pays à définir des politiques dans ce domaine. Elle indique que les résultats récents de l'enquête PISA mettent en évidence une **corrélation négative entre l'utilisation excessive d'appareils numériques à l'école et les résultats scolaires**. Ainsi, lors de cette enquête, 58 % des élèves français ont déclaré avoir été distraits par l'utilisation d'appareils numériques pendant au moins quelques cours.

De plus, si l'environnement numérique offre des opportunités éducatives, il comporte des risques tels que le **cyberharcèlement**, l'**exposition à des contenus inappropriés** ou encore des **problèmes de protection de la vie privée**.

Les technologies numériques font également débat en cela qu'elles pourraient **nuire à l'interaction humaine et réduire la qualité des expériences sociales et émotionnelles** des enfants.

Pour finir, si certains considèrent que les apprenants sont des "digital natives", des "locuteurs natifs" de la langue numérique (Prensky, 2001) il n'en reste pas moins que son utilisation en classe nécessite un accompagnement pédagogique. En effet, les études dévoilent que **de nombreux élèves ne maîtrisent que sommairement les outils numériques** (Fourgous, 2010).

Il faut donc dépasser la question de la quantité de numérique à l'école pour parler de la qualité de son utilisation.

TIRER LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE

Marcel Lebrun, technopédagogue belge et docteur en sciences de l'éducation souligne que le numérique n'est «ni bon ni mauvais en soi» (conférence «Classes numériques» 2014). Il faut donc veiller à **adapter l'usage du numérique aux objectifs pédagogiques** et appliquer un **principe de cohérence** afin que l'emploi de l'outil numérique reste pertinent, en articulant ces trois pôles:

- objectif visé
- méthode employée
- outil utilisé

OUVRAGES CITÉS

- Amadiou, F & Tricot, A. (2014). Apprendre avec le numérique : Mythes et réalités. Paris : Retz.
- Baillet J., Croutte P., Prieur V. (2019). Baromètre du numérique 2019, Sourcing Crédoc N°Sou2019-4761 repéré à <https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-2019>
- Bechetti-Bizot, C. (2017). Repenser la forme scolaire à l'heure du numérique : vers de nouvelles manières d'apprendre et d'enseigner. Rapport IGEN, 2017-056. Repéré à <https://lettres-histoire.discip.ac-caen.fr/IMG/pdf/formescolaire17.pdf>
- Fourgous, J. (2010). Réussir l'école numérique. Repéré à <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/104000080.pdf>
- Glasman, D. & Besson, L. (2004). Le travail des élèves pour l'école en dehors de l'école. Université de Savoie
- Lebrun M. conférence « Classes numériques », février 2014. Repéré à <https://anglais.pedagogie.web.ac-grenoble.fr/content/classes-numeriques>.
- Ministère de l'Éducation Nationale, Pap NDiaye (27 janvier 2023) <https://www.education.gouv.fr/renforcer-les-competences-numeriques-des-eleves-et-developper-l-usage-des-outils-numeriques-pour-la-344275>
- OCDE, Elèves et écran: performance académique et bien-être. Repéré à https://www.oecd.org/fr/publications/eleves-et-ecrans_b3c4552d-fr.html
- Prensky, M. (2001). Digital natives, Digital Immigrants. In On the Horizon, 9, 5, 1-6.
- Romero M. (2015) Usage pédagogiques des tic : de la consommation à la cocréation participative. Repéré à <https://www.innovation-pedagogique.fr/article273.html>

Il sera également important de se demander dans quelle mesure l'outil permet à l'élève d'entrer en action, voire en interaction. Le **modèle de Margarida Romero** (2015) permet de réfléchir aux différents usages du numérique dans le cadre de l'apprentissage et à leur degré d'interactivité, et de faire des choix pertinents:

- une **consommation passive** (exposition à une information sur écran qui engage peu les élèves)
- une **consommation interactive** (possibilité de cliquer, sélectionner les bonnes réponses)
- la **création de contenu individuel** (l'élève construit en autonomie)
- la **co-création de contenu** (les élèves produisent avec leurs pairs et peuvent opposer leurs connaissances et perceptions dans l'exercice)
- la **co-création participative de connaissances** (les apprenants considérés comme une communauté sont en lien avec au moins une autre communauté – autre classe par exemple – pour des projets collaboratifs riches, tels que la mise en place d'une webradio, la création d'un journal...)

Voici deux idées d'utilisation du numérique en classe de LV: **Interaction écrite**: répondre à une question d'opinion dans un forum et commenter les réponses de ses camarades de classe (partir d'un document authentique, puis utiliser la fonction "forum" de l'ENT); réaliser une **compréhension orale** en autonomie (tablettes et écouteurs, répartiteurs de son pour travailler en binômes).

De nombreux outils RGPD sont à notre disposition:

Téléchargez le **panorama des outils numériques pour les apprentissages** proposé par la DANE:



https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2017-06/le_numerique_au_service_des_sciences_cognitives.pdf

Le numérique dans nos textes de référence:

Le Socle Commun

D1 - Langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages (...) informatiques
- Connaître les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques

D2 - Méthodes et outils pour apprendre

- Utiliser les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information et produire des contenus
- Organiser son travail personnel en utilisant des outils numériques

Le Cadre de Référence des Compétences numériques, paru au Journal officiel le 30 août 2019 (décret n°2019-919)

le CRCN

1- Informations et données

- mener une recherche
- gérer et traiter des données

2- Communication et collaboration

- interagir
- partager et publier
- collaborer

3- Création de contenus

- Créer et modifier des contenus
- Utiliser des outils de création

4- Protection et sécurité

- Protéger ses données personnelles
- Sécuriser ses appareils et ses comptes

5- Environnement numérique

- Comprendre l'environnement numérique
- Utiliser des services en lignes et des applications