

APPRENDRE AVEC LE NUMERIQUE

Mythes et réalités

Franck AMADIEU
André TRICOT

éditions RETZ

NB : les notes de lecture reprennent les conclusions de chaque chapitre. Elles ne font pas état de chaque témoignage et expérimentations que les auteurs ont analysés pour y parvenir.

CHAPITRE 1

On est plus motivé quand on apprend avec le numérique.

Distinguer utilité et utilisabilité → technologie, motivation et performance n'ont pas de lien évident.

Question de perception d'utilité chez les apprenants mais sans impacter nécessairement l'apprentissage.

Les technologies apportent de la motivation à utiliser l'outil, plus que la tâche d'apprentissage à proprement parler.

L'enthousiasme baisse avec la familiarisation.

CHAPITRE 2

On apprend mieux en jouant grâce au numérique.

Il faut que le jeu lui même fasse partie d'un scénario pédagogique et non pas le simple fait de le réaliser via les nouvelles technologies.

Notion centrale : scénario pédagogique.

Pas de supériorité dans l'efficacité en termes d'apprentissage.

CHAPITRE 3

Le numérique favorise l'autonomie des apprenants.

L'autonomie est en fait un prérequis.

On peut adapter le niveau d'exigence aux apprenants et donc viser plus d'autonomie, mais bien souvent on réduit ces compétences d'autonomie dans le cadre d'un accompagnement.

Donc bien souvent, la présence d'un formateur est nécessaire.

CHAPITRE 4

Le numérique permet un apprentissage plus actif.

L'interactivité est insuffisante pour un apprentissage actif et efficace.

Sauf : exercice de simulation → formulation d'hypothèses et validation que les conditions réelles n'offrent pas.

Risque de détourner l'apprenant de l'enjeu profond de l'apprentissage.

CHAPITRE 5

Les vidéos et informations dynamiques favorisent l'apprentissage.

Animations permettent de dynamiser → l'apprenant visualise mieux.

Mais c'est plus vrai pour l'acquisition de savoir-faire ou de procédures.

Dépendant des capacités des individus en terme de mémorisation, et d'attention.

CHAPITRE 6

Le numérique permet d'adapter l'enseignement aux élèves.

La technologie n'est pas encore au point sur ce plan-là pour fournir à chaque apprenant, dans chaque situation, un feedback pertinent et individualisé.

Mais le système du retour immédiat est très formateur dans l'apprentissage.

CHAPITRE 7

Le numérique permet de s'adapter aux besoins particuliers des apprenants.

Résultats très encourageants car le numérique permet le contournement, la compensation, voire la rééducation.

Mais il faut en maîtriser les fonctions, du côté des enseignants comme des élèves.

CHAPITRE 8

La lecture sur écran réduit les compétences de lecture et les capacités attentionnelles des jeunes.

La lecture numérique mobilise les mêmes compétences que la lecture traditionnelle.

Mais la lecture numérique est une tâche complexe car l'apprenant doit se repérer dans un grand ensemble d'informations, de sources.

Et une des compétences majeures à travailler : la vérification des sources.

CHAPITRE 9

Les élèves savent utiliser efficacement le numérique car c'est de leur génération.

Oui les jeunes sont à l'aise et savent se lancer dans une tâche utilisant le support numérique.

Mais faire la différence entre compétences numériques domestiques et compétences numériques scolaires qui sont spécifiques.

→ les 2 sont à prendre en compte.

CHAPITRE 10

Ça va coûter moins cher.

Accès à beaucoup de contenus et à des simulations que n'offre pas la réalité pour peu de frais.

Mais toutes les ressources ne sont pas gratuites !

CHAPITRE 11

Le numérique va modifier le statut même des savoirs, des enseignants et des élèves.

= grand mythe de la révolution numérique.

Le numérique crée des ressources pour apprendre mais il demeure l'enseignant, l'école et le savoir.

Rendre les connaissances disponibles ne suffit pas car « la plupart d'entre nous avons besoin d'école et d'enseignant pour réussir cela ».

CONCLUSIONS

- la technologie n'est pas une fin en soi mais un outil.
- il faut toujours se poser la question de la tâche en lien avec l'outil.
- nécessité de s'appuyer sur les enseignants.
- les technologies peuvent modifier les pratiques et les démarches pédagogiques.