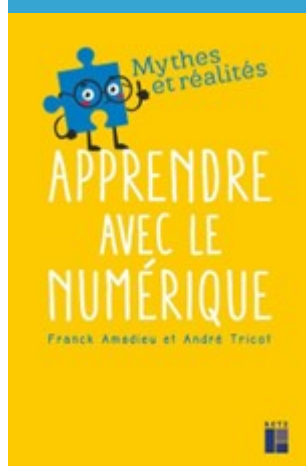


Lu pour vous : Apprendre avec le numérique - Mythes et réalités

Publié le 29 juin 2023

Recension de l'ouvrage Apprendre avec le numérique - Mythes et réalités, de Franck Amadieu et André Tricot.



À propos de : **Apprendre avec le numérique - Mythes et réalités**, de Franck Amadieu et André Tricot

Retz, Paris, 2014, 112 pages.

Recension d'ouvrage réalisée par Dima Hanna.

Dima Hanna, docteur en sciences de l'éducation à l'université de Toulouse est experte en éducation numérique et contextes d'enseignement. Elle a développé des travaux sur les relations entre les ressources numériques et les enseignants ainsi que sur les innovations pédagogiques auprès des lycées agricoles.

Contexte d'édition

"Apprendre avec le numérique" publié aux éditions Retz est un ouvrage édité dans le cadre d'une collaboration entre une maison d'édition spécialisée dans l'éducation et les technologies numériques et des experts en pédagogie et en sciences de l'éducation.

L'objectif de l'édition est de fournir un livre accessible et informatif qui remet en question les idées reçues sur l'utilisation du numérique dans l'apprentissage. L'édition vise à présenter de manière claire et concise les différentes perspectives et recherches sur les liens entre le numérique et l'apprentissage. Le livre se veut à la fois rigoureux sur le plan scientifique et accessible à un large public, y compris aux enseignants, aux formateurs et aux parents intéressés par le sujet.

Idées-clés et positionnement dans un contexte

"Apprendre avec le numérique" est un livre court, où les auteurs passent en revue quelques mythes largement répandus sur les liens entre le numérique et l'apprentissage. Franck Amadiou et André Tricot y réaffirment la place centrale de l'enseignant dans le processus d'apprentissage. En examinant de manière approfondie onze stéréotypes sur le numérique, les auteurs défendent un point de vue simple : les outils ne déterminent pas les usages mais, en apprenant à quoi ils peuvent servir, nous avons plus de chances de leur imaginer des usages. Les auteurs abordent chaque mythe de manière systématique. Voici un aperçu des principaux points abordés :

- "On est plus motivé avec le numérique" : les liens entre technologies, motivation et performance ne sont pas établis. La motivation et l'intérêt pour les technologies peuvent surévaluer leur impact et les recherches actuelles ne démontrent pas d'incidence directe de la motivation sur les apprentissages.
- "On apprend mieux en jouant grâce au numérique" : l'apprentissage ludique, bien que mythique, confirme que l'élève apprend mieux lorsqu'il est actif, pratique et reçoit des réponses à ses erreurs. Les jeux sérieux peuvent y contribuer, mais un scénario pédagogique bien conçu est essentiel pour un apprentissage efficace.
- "Le numérique favorise l'autonomie des apprenants" : l'autonomie dans l'apprentissage, ou autorégulation, est une compétence nécessaire à l'utilisation des technologies. Les contextes d'apprentissage en ligne exigent cette autonomie mais ne la produisent pas nécessairement.
- "Le numérique permet un apprentissage plus actif" : rendre l'apprenant actif a un impact sur l'apprentissage, mais rien ne prouve que le support numérique le rende plus actif qu'un support papier. L'apprentissage est plus actif avec le numérique si le scénario pédagogique encourage la production d'hypothèses et d'inférences.
- "Les vidéos et informations dynamiques favorisent l'apprentissage" : les vidéos et animations aident à représenter des processus dynamiques et à acquérir des savoir-faire mais elles supposent des capacités d'attention et de mémoire. Les apprenants doivent être capables de sélectionner les images, de comprendre les étapes du processus et de mémoriser des informations visuelles fugaces.

- "Le numérique permet d'adapter l'enseignement aux élèves" : le mythe du "Tuteur intelligent" suppose l'interaction entre trois modèles : celui de l'élève, du domaine et de l'enseignement. Pour fonctionner efficacement, les outils dynamiques nécessitent un scénario pédagogique qui régule les apprentissages des élèves.
- "Le numérique permet de s'adapter aux besoins particuliers des apprenants" : les technologies sont efficaces pour répondre aux besoins particuliers selon les stratégies de compensation, de contournement et/ou de rééducation. Cependant, des efforts supplémentaires sont nécessaires tant du côté de la recherche que de la maîtrise de ces technologies par les acteurs.
- "La lecture sur écran réduit les compétences de lecture et les capacités attentionnelles des jeunes" : la lecture numérique suppose des compétences issues de la lecture papier. Les stratégies de lecture sont similaires et les tâches complexes de lecture de documents numériques nécessitent des connaissances spécifiques ainsi que des stratégies de traitement des textes.
- "Les élèves savent utiliser efficacement le numérique car c'est de leur génération" : le mythe des "digital natives" est critiqué depuis longtemps. Les enfants qui ont grandi avec le numérique sont plus à l'aise dans certaines tâches mais l'apprentissage à l'école nécessite d'autres compétences que celles de la vie quotidienne.
- "Ça va coûter moins cher" : le mythe de la gratuité doit être examiné de près. Bien que certaines formations et apprentissages procéduraux puissent bénéficier de coûts réduits grâce au numérique, la formation gratuite pour tous pose des problèmes, notamment en termes de rémunération du travail ou de leur caractère illusoire sur le plan commercial.
- "Le numérique va modifier le statut même des savoirs, des enseignants et des élèves" : le mythe de la révolution numérique repose sur une confusion entre l'apprentissage et l'enseignement chez les développeurs de technologies. L'école a pour fonction de faire apprendre aux élèves des connaissances qui ne les intéresseraient pas de prime abord, afin de les élever vers une autonomie dans leurs apprentissages.
- "Apprendre avec le numérique" offre une analyse critique des mythes courants entourant le numérique et l'apprentissage, mettant en avant l'importance du rôle de l'enseignant et de la conception pédagogique dans l'utilisation efficace des outils numériques.

[Retour au dossier l'École dans une société numérique](#)