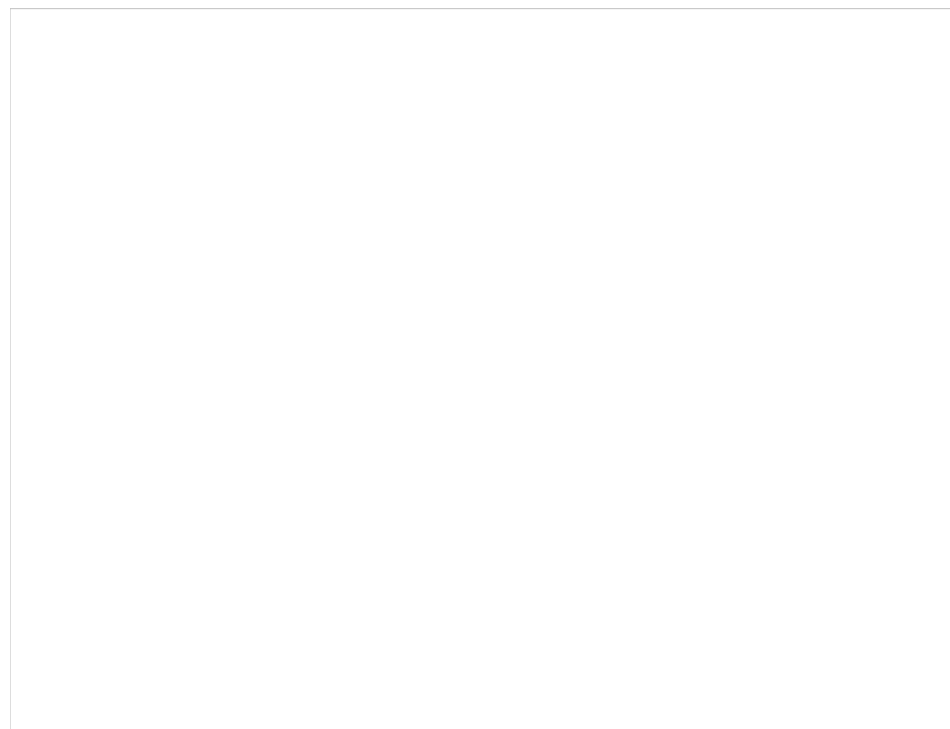


INTERRO SURPRISE SUR VOS PORTABLES

LE 14 FÉVRIER 2012 EMMANUELLE ERNY-NEWTON

Tablettes, téléphones portables, jeux vidéos, réseaux sociaux : autant d'éléments qui ont fait leur apparition dans les usages des élèves et, parfois, dans les salles de classe. Loin de l'alarmisme ambiant, la pédagogue Emmanuelle Erny-Newton met en avant les bénéfices de ces outils.



L'école se "technologise". Les TIC (technologies de l'Information et de la Communication) sont partout, leurs avancées abondamment relayées dans les médias –et abondamment commentées par les internautes.

Or les commentaires, souvent négatifs, des lecteurs (et parfois même des **éducateurs**) dénotent une vaste incompréhension des enjeux éducatifs des nouvelles technologies.

Le problème réside sans doute et avant tout dans le terme "TIC", un collectif proche de l'Inventaire à la Prévert :

Ordinateur ou **Tableau Blanc Interactif (TBI)** ? TBI ou **tablette numérique** ? Ordinateur ou **téléphone portable** ?

Ainsi énoncés pêle-mêle, la spécificité pédagogique de chacun de ces outils technologiques est occultée. C'est pourtant là que se joue leur pertinence éducative.

Si, comme l'a dit **Marshall McLuhan**, "*le médium est le message*", quels messages pédagogiques véhicule le choix d'un médium plutôt que d'un autre ?

Individuel ou centralisé ?

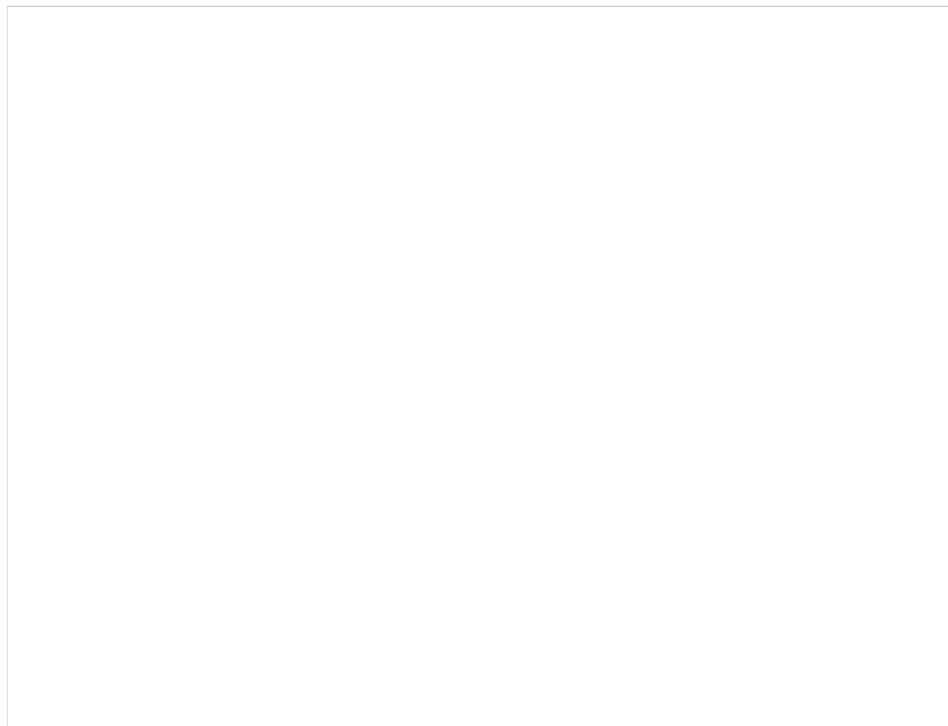
Ce qui sépare le tableau blanc interactif des autres outils (ordinateur, tablette ou téléphone), c'est l'individualisation.

Une pédagogie qui s'appuie sur le Tableau Blanc Interactif tend à être centrée sur la tâche : cela convient à la résolution (plus ou moins standard) d'exercices, à l'enseignement frontal (l'enseignant expose une connaissance, un concept, face à la classe). La pédagogie mise en œuvre via le TBI reste une pédagogie "classique". Le médium change, le message reste le même.

Par contraste, les autres technologies, de par leur caractère individuel, mettent l'accent sur une **pédagogie centrée sur l'élève** : il ou elle crée, recherche, et au besoin synthétise ; expose ; diffuse ; partage.

Sédentaire ou nomade ?

A l'opposé de la technologie sédentaire du type TBI ou ordinateur fixe (et à plus forte raison "la salle d'ordinateurs"), les appareils nomades tels les tablettes numériques, MP3, appareils photo digitaux et autres, permettent d'expérimenter dans le monde extérieur et d'ancrer les apprentissages scolaires dans d'autres lieux que celui de la classe. Un exemple pris parmi d'autres : dans le projet **Les arbres de mon parc**, les élèves se sont servis de GPS et d'appareils numériques synchronisés entre eux pour créer et annoter une carte Google de leur parc ; ils y décrivent la flore de façon détaillée.



Cet exercice était à l'origine un travail de français ; ainsi traité avec les outils numériques, il devient un projet qui induit la maîtrise de **plusieurs technologies mobiles et applications**. La **littératie** médiatique s'incarne.

Matériel scolaire ou appareils numériques personnels ?

C'est une des **tendances majeures** qui se dessinent pour 2012 : BYOD (Bring Your Own Devices), ou AVAN (Apportez Vos Appareils Numériques, traduction opportune et positive de **Jean-Marie Gilliot**) tire parti de tous les appareils numériques des élèves en mettant à profit leur apport éducatif dans la classe. Les avantages sont divers, depuis le coût zéro pour l'école jusqu'à la familiarité de l'apprenant/e avec cette technologie ; la prise en main de l'appareil est instantanée : pas besoin d'apprendre à utiliser son MP3, son téléphone portable, sa tablette numérique... Par contre, l'utiliser dans le cadre de la classe permettra à l'apprenant(e) de découvrir de nouvelles façons d'acquérir des connaissances via des appareils numériques déjà en sa possession.

Les enseignants qui franchissent le pas et vont de l'AVAN(t) contribuent à recadrer le débat des appareils personnels à l'école : plutôt que de les combattre parce qu'ils (perturbent le cours / pourraient être la source d'intimidation entre élèves / permettent de filmer le prof à son insu / etc.), **ils font confiance à l'élève** et valorisent un outil que celui-ci aime – dans un contexte éducatif.

Certes les différences de moyens entre élèves se feront sentir, mais plutôt que de tirer un trait sur cette immense ressource par souci égalitaire, soucions-nous d'équité et voyons comment aider les plus démunis à s'équiper –comme cela se fait pour les livres et fournitures scolaires.

Au delà du hardware : le software

Tout comme le choix d'une technologie, celui d'une application vient avec sa dimension idéologique. Quel type d'apprentissage l'enseignant souhaite-il mettre en œuvre dans sa classe ?

Il existe de plus en plus de matériel didactique fait sur-mesure pour les écoles. **Cours en ligne**, tutoriels, **jeux sérieux**, ces applications répondent à des contenus scolaires précis.

Il existe également de nombreux logiciels, applications, ou sites non spécifiques à l'éducation, mais qui peuvent être mis à profit par l'école. Par exemple, le très populaire jeu **Minecraft** (sorte de Lègos virtuels) est à présent exploité en milieu scolaire, au point que **deux enseignants** en ont créé une version ("mod") éducative. En mode créatif, ce monde virtuel est également exploité comme laboratoire d'expérimentation de **physique** ou électriques (réalisation de circuits avec le "red stone"). Le jeu **Sims** ou le monde virtuel **Second Life** sont aussi activement exploités par certains éducateurs.



Là encore, l'énorme avantage pour l'école est, comme pour la posture AVAN, que le coût financier de l'exploitation de ces environnements est quasi nul ; et que les jeunes connaissent vraisemblablement ces jeux, ce qui facilitera et accélèrera leur prise en main dans un contexte éducatif. Il est à noter que certains jeux sérieux exploitent intelligemment cela en répliquant les environnements de jeux connus pour habiller du contenu scolaire ; témoin ce **Baroque Baroque Revolution** qui vous fait découvrir la musique baroque selon le modèle de *Guitar Hero*, et vous la fait même danser à la manière de **Dance Dance Revolution**.

Quid des médias sociaux ?

En plus des jeux, l'enseignant dispose de l'immense panoplie des médias sociaux et plateformes 2.0 telles Twitter, Facebook, Google Docs et Maps, Diigo, Pearltree, ...-pour peu que les se(r)vices techniques de son école lui en permettent l'accès.

Car scolairement comme médiatiquement parlant, nous sommes là en terrain miné : le fait d'utiliser les médias sociaux en classe est immanquablement sujet à controverse ; pensée indigente pour les 140 caractères de Twitter, démagogie pour Facebook, et bien sûr risque immanent de contenus et comportements inappropriés en ligne -les poncifs ne manquent pas. Pourtant chaque média social mériterait qu'on s'y arrête -et c'est ce que font les enseignants innovants : ils/elles considèrent les spécificités de l'environnement qu'il met à la disposition des apprenant(e)s, et sélectionne celui (ou ceux) qui leur permet de servir au mieux les concepts à transmettre.

Tous les médias sociaux ont un point commun, qui est également leur immense avantage par rapport à des contenus spécifiquement scolaires : ils permettent à l'apprenant de construire son **réseau personnel d'apprentissage** -et, ce faisant, sa présence en ligne- le tout dans un environnement qui dépasse les limites de la classe ou de l'école.

Il faut du temps pour bâtir un réseau. Il faut du temps pour accumuler du **capital social** -monnaie d'échange du réseau- et maîtriser les interactions qui génèrent ce capital : elles sont fondées sur le don (d'informations, de liens, d'idées, ...) et la réciprocité. Gagner des "followers" sur Twitter, des amis sur Facebook, des lecteurs sur son blog, des contributeurs sur son Wiki préféré, est un processus qui nécessite à la fois du temps et des compétences sociales.

Pourquoi bâtir ce réseau ?

Parce que c'est sur cette voie que s'engagent de plus en plus de **professionnels**. Mais aussi parce que le capital social permet aux élèves issus des milieux socioéconomiques défavorisés de surmonter les difficultés inhérentes à leur origine [PDF]. Une école qui permet à des jeunes de tous horizons de développer leur capital social est une école de la mobilité sociale.

Sous couvercle lisse d'un acronyme commun, les TIC représentent des réalités pédagogiques bien différentes. Choisir quel outil correspond le mieux, à la fois au contenu qu'on veut transmettre, et à sa philosophie éducative personnelle, est le principal défi pour l'enseignant/e, un défi parfois écrasant. Ceci est sans doute une des causes de la crise actuelle du métier d'enseignant. C'est également ce qui en fait un métier passionnant car en pleine réinvention : tirer profit de la diversité des outils technologiques pour questionner et guider ses pratiques pédagogiques est la meilleure façon de faire naître l'école de demain.

Photos tirées de l'album Schools de **Ubiquity_zh (CC-by-nc) via Flickr**

CM #E2D

le 22 février 2012 - 15:27 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



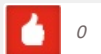
La qualité de votre article montre la curation réalisée. Certaines des questions posées ont déjà des réponses suite à des expériences pédagogiques menées sur l'intégration des TIC en milieu scolaire.

Aujourd'hui, nous sommes capables de connaître les conditions de réussite pour intégrer les TICE dans l'apprentissage et de déterminer avec précision leurs impacts.

Ci-joint un document qui répondra aux interrogations de votre conclusion :

<http://ecole2demain.org/groupe/informations-contributions-conferences-et-ateliers-scientifiques/doc/clair-2012-bienvenue>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

EMMANUELLE ERNY-NEWTON



le 22 février 2012 - 16:17 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Merci. Effectivement, l'événement Clair 2012, au Nouveau Brunswick, donnait une vision enthousiasmante de ce que peut être l'intégration pédagogiquement réfléchie des nouvelles technologies dans la classe. J'y ai assisté à distance, avec cependant la sensation d'être dans la salle (voir mon billet : <http://www.erny-newton.com/?p=295>) : toutes les conférences y étaient transmises en vidéo Web, et l'on pouvait laisser des commentaires en temps réel via le "backchannel" Twitter.

J'invite tous les lecteurs intéressés à aller faire un tour sur votre "Jog the Web" (très bonne application française de @samdrine, en passant) réalisé sur Clair 2012. On peut aussi visiter <http://clair2012.wikispaces.com/>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

NEO_SELEN

le 10 octobre 2012 - 9:48 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Sauf erreur de ma part on parle de poudre de redstone, et donc de LA redstone, et en un seul mot...

un fan de minecraft depuis la pré-alpha

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

6 pings

Interro surprise sur vos portables. le 14 février 2012 - 18:52

[...] *ambient*, la pédagogue Emmanuelle Erny-Newton met en avant les bénéfices de ces outils. Lire l'article de Emmanuelle Erny-Newton Partagez cet article : Publié dans *Actualité économique, Internet*, [...]

Revue de presse : Interro surprise sur vos portables | OWNI | Lyonel Kaufmann blogue... le 15 février 2012 - 18:27

[...] *Interro surprise sur vos portables | OWNI* Partager :e-mailprimerFacebook Ce contenu a été publié dans *L'Expresso* par Lyonel Kaufmann, et marqué avec *BlogCafé, histoire, iPad, médiaTICE, RéseauxSociaux, RevuePresse, smartphone*. Mettez-le en favori avec son permalien. /* [...]

Ouvriers chinois, desserts japonais et interro surprise « Le blog de ComicWeave le 19 février 2012 - 23:23

[...] *Interro surprise sur vos portables* [...]

Médias sociaux | Pearltrees le 13 mars 2012 - 20:47

[...] *Interro surprise sur vos portables* » OWNI, News, Augmented Quid des médias sociaux ? En plus des jeux, l'enseignant dispose de l'immense panoplie des médias sociaux et plateformes 2.0 telles Twitter, Facebook, Google Docs et Maps, Diigo, Pearltree, ...-pour peu que les se(r)VICES techniques de son école lui en permettent l'accès. Là encore, l'énorme avantage pour l'école est, comme pour la posture AVAN, que le coût financier de l'exploitation de ces environnements est quasi nul ; et que les jeunes connaissent vraisemblablement ces jeux, ce qui facilitera et accélèrera leur prise en main dans un contexte éducatif. [...]

education | Pearltrees le 15 mars 2012 - 21:34

[...] *Individuel ou centralisé ? Ce qui sépare le tableau blanc interactif des autres outils (ordinateur, tablette ou téléphone), c'est l'individualisation. Si, comme l'a dit Marshall*

Mcluhan, "le médium est le message", quels messages pédagogiques véhicule le choix d'un médium plutôt que d'un autre ? Une pédagogie qui s'appuie sur le Tableau Blanc Interactif tend à être centrée sur la tâche : cela convient à la résolution (plus ou moins standard) d'exercices, à l'enseignement frontal (l'enseignant expose une connaissance, un concept, face à la classe). Interro surprise sur vos portables » OWNI, News, Augmented [...]

*Voilà pourquoi il laisser nos élèves venir avec leurs appareils en classe «
Techniques innovantes pour l'enseignements supérieur le 7 juin 2012 - 16:08*

[...] Interro surprise sur vos portables par Emmanuelle Erny-Newton ; [...]