

Pour un enseignement obligatoire de la littératie numérique à l'école primaire et secondaire

Thierry Karsenti 
Université de Montréal
Simon Collin 
Université du Québec à Montréal

doi:10.18162/fp.2016.a98

CHRONIQUE • Technologies en éducation

Contexte

Les technologies à l'école : progrès ou dérive ? Trop ? Pas assez ? Pour ? Contre ? La question de la présence ou non des technologies à l'école n'est pas simple, surtout lorsque l'on constate que l'appétence des élèves pour l'école ne cesse de s'affaiblir : désintérêt croissant et décrochage scolaire, tel est le constat de plusieurs recherches publiées ces dernières années (voir Ryan et Deci, 2016¹). Les technologies à la l'école, c'est une question qui fâche et qui divise tant les acteurs de l'enseignement (enseignants, conseillers pédagogiques, directions d'établissement) que les parents. En fait, ces dernières années, peu d'aspects de l'éducation semblent avoir suscité autant de débat en éducation que la question des technologies à l'école, comme en témoigne le dernier ouvrage qui vient de sortir et qui s'intitule : *Le désastre de l'école numérique: plaidoyer pour une école sans écrans*². Il y a 20 ou 30 ans, il était normal de se demander si les technologies avaient un impact ou non sur la réussite scolaire. Si elles permettaient d'apprendre plus, d'apprendre mieux, d'apprendre autrement, de développer le goût d'apprendre comme le souhaitent plusieurs. En fait, en 2016, la question semble tellement mal posée. Avec cette question – *pour ou contre les technologies en éducation* – qui alimente un tel débat, les systèmes d'éducation semblent résolument faire fausse route. En 2016, au Québec et ailleurs, il est grand temps de dépasser ce débat stérile. Il faut replacer l'enseignant et l'élève au cœur du rôle des technologies en éducation. Il faut plutôt se demander comment les technologies peuvent permettre de mieux enseigner, de mieux apprendre, de développer des compétences. C'est le *comment* qui est important.

L'époque du *pour* ou du *contre* est depuis longtemps dépassée, même si trop de personnes tardent toujours à l'accepter.

Dans le cadre de ce texte, nous verrons d'abord ce qu'indiquent les dernières recherches sur les technologies en éducation. Puis nous tenterons de montrer que, dans un contexte d'évolution rapide des technologies, des enjeux et de la culture, la littératie numérique devrait être enseignée de façon obligatoire à l'école primaire et secondaire.

Les technologies ont-elle vraiment un impact sur la réussite scolaire?

Avec la publication des principales conclusions du rapport de l'OCDE³ paru en septembre 2015 *Connectés pour apprendre*, et avec la diffusion des conclusions des méta-analyses de John Hattie⁴ sur l'impact des technologies en éducation – qui révèlent un (supposé) faible effet sur la réussite scolaire⁵ – plusieurs se demandent si les technologies ont réellement leur place en éducation. Il y a d'abord lieu d'apporter certains bémols aux aboutissements de ces deux études qui ont amené plusieurs à remettre en question l'usage des technologies en contexte scolaire.

Globalement, le rapport de l'OCDE révèle *que plus un élève utilise les nouvelles technologies à l'école, moins bons seraient ses résultats académiques. Ce résultat peut sembler logique dans un contexte où il n'est pas possible de démontrer l'efficacité des technologies en lien avec l'achat d'équipements informatiques. En fait, ce que ce rapport illustre aussi, mais que plusieurs gardent sous silence, c'est qu'il est impératif de considérer les finalités pédagogiques de l'usage des technologies en contexte scolaire, et qu'il ne suffit pas de penser uniquement à l'accès à des équipements informatiques. Comme nous l'avons démontré dans plusieurs études (voir Karsenti et Collin, 2013⁶), il est difficile de montrer ce lien direct entre technologies et réussite scolaire. Les technologies ont un important potentiel en éducation, mais c'est réellement ce que l'enseignant fera avec ces technologies, voire ce que l'enseignant amènera l'élève à faire avec ces technologies qui aura un impact sur la réussite scolaire. Au bout du compte, ce sont donc les usages qui feront la différence pour la réussite de l'apprenant. D'ailleurs, l'OCDE rappelle que les technologies sont un incontournable en éducation, mais que le virage numérique ne peut être efficace que si les enseignants sont bien formés aux usages pédagogiques, et que si l'on montre aux élèves à apprendre avec le numérique.*

Quant aux recommandations de John Hattie, près de la moitié des études qu'il a consultées ont été réalisées avant les années 2000, dont certaines en 1977. L'amalgame scientifique est impossible, surtout si l'on considère les technologies qui existaient à cette époque où Google, Facebook, YouTube ou Wikipedia n'étaient encore de ce monde.

Cela dit, Hattie lui-même reconnaît que l'impact des technologies sur la réussite scolaire des élèves pouvait être grandement accru, notamment si :

- cela permet de varier les stratégies pédagogiques;
- les enseignants ont été formés aux usages éducatifs et pédagogiques des technologies;
- les technologies augmentent les possibilités d'apprendre;
- l'élève augmente son sentiment de contrôle face aux apprentissages réalisés;
- l'apprentissage collaboratif ou par les pairs est accru;
- le feedback est optimisé;

- la motivation   apprendre des  l ves est accrue.

Notre argument c'est qu'au lieu de consid rer les technologies en  ducation comme la panac e ou le Saint Graal, il faut plut t les voir comme des outils   grand potentiel qu'il faut savoir exploiter sur le plan p dagogique. Sur ce point, ce que r v le la plus r cente  tude d'envergure sur l'impact des technologies en  ducation⁷, c'est que le plus important potentiel des technologies se retrouve lorsque chaque  l ve poss de son propre outil informatique, lorsqu'il est lui-m me form  aux usages  ducatifs des technologies, et aussi lorsque son enseignant a d velopper les comp tences n cessaires lui permettant de mieux enseigner avec les technologies. Ainsi, comme tout outil, l'impact sur la r ussite scolaire d pendra strictement de l'usage qui en est fait. Ainsi, si l'on souhaite r ellement que les technologies puissent contribuer   la r ussite scolaire de tous les  l ves, le r le des enseignants n'aura jamais  t  aussi important.

 tat sommaire des lieux au Qu bec

Dans un contexte o  d'autres provinces canadiennes adoptent le codage⁸, dans un contexte o  des pays rendent obligatoire l'usage du jeu Minecraft⁹, dans un contexte o  les pays dits plus conservateurs contraignent les  l ves de 4^e ann e du primaire    crire un texte   l'ordinateur et   ma triser l'usage d'un traitement de texte¹⁰, quel est l' tat des lieux de l'int gration des technologies dans les  coles du Qu bec ?

Dans les ann es 1970, au Qu bec, se vit un peu la crise de l'audiovisuel : des  quipements fragiles et encombrants qui co tent cher, des r parations qui prennent  norm ment de temps une compatibilit  complexe entre les diff rents appareils. Et ce qui semble  tre la raison fondamentale de leur  chec, c'est que cette perc e de l'audiovisuel a  t  r alis e en marge de la p dagogie. Autrement dit, les enseignants n'ont pas su quoi faire d'outils mal connus. C'est dans ce contexte que les premiers ordinateurs sont tranquillement entr s dans les  coles   la fin des ann es 1970. Puis, en 1981, le minist re de l' ducation du Qu bec cr e le premier Comit  minist riel sur les applications p dagogiques de l'ordinateur qui avait pour objectif de coordonner les travaux portant sur l'utilisation de l'ordinateur   des fins p dagogiques et de pr parer un plan de d veloppement des applications p dagogiques de l'ordinateur. En 1983, le minist re cr e une op ration d'envergure en instaurant le *Plan de d veloppement de la micro-informatique scolaire* dans le but d'amorcer la mise en place des ordinateurs et de la micro-informatique en  ducation. Cette initiative, que plusieurs ont qualifi e de p dagogie de la micro-informatique,  tait principalement centr e sur la connaissance et l'usage d'outils informatiques et de logiciels.

Avec l'arriv e du *Programme de formation de l' cole qu b coise* en 2001, la place des technologies   l' cole a connu un virage majeur. Il n' tait plus question d'enseigner l'informatique *per se*, mais plut t de favoriser l'int gration des technologies pour l'enseignement de l'ensemble des disciplines scolaires. Les technologies sont pass es d'un statut d'*objet d'apprentissage*   celui de *moyen d'apprentissage*. La formation aux technologies dans une vis e  ducative a donc  t  occult e par cette r forme. Le num rique devenait par le fait m me une comp tence transversale, sans que personne ne soit r ellement responsable de son enseignement. Cet  tat de fait pr suppose que les  l ves, parce qu'ils utilisent beaucoup les technologies dans leur quotidien, sont tous dispos s   apprendre avec elles   l' cole. Avec un certain recul, plusieurs  tudes ont montr  qu'il n'en  tait rien. Au contraire, l'usage du num rique par les jeunes, m me fr quent et quotidien, ne se transpose pas automatiquement dans des usages  ducatifs. De plus, des  tudes ont  galement montr  que les jeunes d veloppent des usages technologiques tr s diff rents au sein d'une m me g n ration en fonction de leurs int r ts, de leur milieu social, de leur origine ethnoculturelle, etc.

Aussi, rien ne permet de penser qu'ils disposent des compétences requises pour apprendre avec les technologies.

Enseignement obligatoire de la littératie numérique à l'école primaire et secondaire

Si l'on souhaite véritablement que les technologies contribuent à la réussite scolaire, il convient en premier lieu d'en faire une discipline à part entière que plusieurs nomment la *littératie numérique*. Cette nouvelle discipline permettra aux élèves de développer à la fois une culture générale du numérique en éducation, mais aussi d'être en mesure de les utiliser pour apprendre diverses disciplines scolaires, développer d'autres compétences qui dépassent largement les disciplines scolaires (compétences informationnelles, etc.), apprendre tout au long de sa vie, et ce, de façon éclairée et responsable. C'est à cette condition – que le numérique devienne une discipline à part entière – que les technologies permettront réellement de faire une différence en éducation. Rendre obligatoire l'enseignement de la littératie numérique ne signifie toutefois pas faire table rase sur ce qui existe actuellement à l'école. Le premier défi auquel fait face notre système d'éducation qui souhaite intégrer les technologies à la salle de classe est de trouver un juste équilibre entre le maintien de certains aspects traditionnels qui ont fait la richesse de l'enseignement depuis des siècles et la mise à profit des nouvelles possibilités qu'offre le numérique en éducation. Pour ce faire, il ne faut pas se limiter à la seule vision utilitaire des technologies, mais bien cerner les transformations éducatives qu'elles pourraient alimenter. Et cette évolution technologique se doit impérativement de passer par la pédagogie, par un enseignement qui incarne le changement et l'innovation, non pas tant d'apprendre à utiliser la technologie, mais plutôt comment mieux enseigner, avec la technologie.

Notes

- 1 Ryan, R. M. et Deci, E. L. (2016). Facilitating and Hindering Motivation, Learning, and Well-being in schools. Research and Observations from Self-Determination Theory. In K. Wentzel et D. B. Miele (Eds.), *Handbook of Motivation at School, 2nd Edition* (pp. 96-119). New York : Routledge.
- 2 Bihouix, P. et Mauvilly, K. (2016). *Le désastre de l'école numérique: plaidoyer pour une école sans écrans*. Paris : Seuil.
- 3 www.oecd.org/fr/edu/scolaire/Connectes-pour-apprendre-les-eleves-et-les-nouvelles-technologies-principaux-resultats.pdf
- 4 Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge.
- 5 Hattie (2009) indique un impact positif de 0.18 sur la réussite scolaire.
- 6 Karsenti, T. et Collin, S. (2013). Avantages et défis inhérents à l'usage des ordinateurs portables au primaire et au secondaire. *Éducation et francophonie*, 41(1), 94-122.
- 7 Zheng, B., Warschauer, M., Lin, C.-H., & Chang, C. (2016). Learning in One-to-One Laptop Environments: A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Review of Educational Research*, 20(10), pp. 1-33. DOI: 10.3102/0034654316628645
- 8 <http://www.theglobeandmail.com/technology/bc-government-adds-computer-coding-to-school-curriculum/article28234097/>
- 9 http://www.theregister.co.uk/2013/01/15/swedish_school_minecraft_lessons/
- 10 <http://www.corestandards.org/ELA-Literacy/W/4/>

Pour citer cet article

Karsenti, T. et Collin, S. (2016). Pour un enseignement obligatoire de la littératie numérique à l'école primaire et secondaire. *Formation et profession* 24(2), 78-81. <http://dx.doi.org/10.18162/fp.2016.a98>