

17 Pistes pédagogiques pour vaincre la passivité numérique en éducation



Par Thierry **KARSENTI**, M.A., M.Ed., Ph.D.

Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les technologies en éducation, Université de Montréal

 @ThierryUdM karsenti.ca/17passivite.pdf

Ces 17 pistes ou propositions – et nous pourrions collectivement dresser une liste plus importante d'autres idées – ont pour but d'aider enseignants et éducateurs à lutter contre la passivité numérique en éducation. Qu'est-ce que la passivité numérique en éducation? C'est ce que mon équipe et moi avons observé dans divers contextes scolaires. La passivité numérique en éducation s'observe notamment lorsque des apprenants sont équipés de diverses technologies pour apprendre (ordinateurs portables, tablettes tactiles, téléphones intelligents, etc.), mais qu'ils s'en servent peu ou pas en classe. La passivité numérique en éducation s'observe aussi lorsque l'on voit des apprenants qui utilisent leurs technologies en classe, de façon régulière et souvent pédagogiquement dérangeante, non pas pour apprendre, mais plutôt pour se distraire, pour socialiser ou encore pour jouer. Dans un contexte où l'on souhaite que le numérique participe réellement à la réussite éducative de tous les apprenants, il semble donc important de faire de la lutte à ce nouveau fléau pédagogique une priorité en éducation. Car même si l'on est adepte de pédagogies ouvertes, il ne faut pas non plus se leurrer. Il est faux de croire que les apprenants s'enthousiasment toujours naturellement de devenir enfin acteurs de leurs apprentissages.

1. Proposer des tâches signifiantes liées aux matières scolaires.
2. Proposer des problèmes à résoudre et des défis à la portée de tous les apprenants.
3. Ludifier certains apprentissages. Faire apprendre par le jeu éducatif... numérique. Faire également apprendre par des jeux non faits pour l'éducation, mais dont le potentiel éducatif est grand.
4. Explorer l'usage de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée l'apprentissage.
5. Amener les élèves à créer avec le numérique. Encourager créativité et innovation.
6. Fournir une rétroaction rapide (*feedback*).
7. Favoriser la collaboration entre tous les apprenants.
8. Développer les compétences numériques des élèves.
9. Développer la compétence informationnelle de tous les apprenants.
10. Amener les enseignants à utiliser les vidéos à des fins éducatives. Amener les enseignants à créer des vidéos éducatives. Amener les enseignants à aider les élèves à créer des vidéos.
11. Faire participer les apprenants au développement de l'intelligence collective planétaire, comme par exemple en les faisant collaborer comme « éditeurs » à Wikipédia.
12. Donner une dimension planétaire aux travaux de vos élèves par l'usage du numérique, comme par exemple avec l'usage de la plateforme Twitter.
13. Apprendre à ses élèves à exploiter tout le potentiel des outils numériques pour mieux écrire. Il est inconcevable de ne pas montrer à apprendre à utiliser le numérique pour mieux écrire dans notre société du savoir.
14. Développer l'esprit critique des élèves, et ce, dans divers contextes.
15. Faire confiance à tous les apprenants.
16. Tirer profit des technologies que les apprenants utilisent si souvent déjà, comme leur téléphone intelligent.
17. Garder des traces, à la fois du processus d'apprentissage... mais aussi des réalisations des apprenants.

