

Une recherche action formation sur l'intégration du numérique en milieu scolaire : discours croisés, pratiques sur le terrain et enjeux méthodologiques

Le Plan Numérique pour l'éducation a été lancé par le gouvernement en mai 2015 à l'issue de la concertation nationale sur le numérique éducatif avec « pour but de permettre aux enseignants et aux élèves de profiter de toutes les opportunités offertes par le numérique¹ ». Dans le cadre du projet « Collèges connectés », sur tout le territoire, des collèges ont été sélectionnés et des tablettes numériques ont ainsi été largement diffusées. Mais au-delà des potentialités, vantées par les discours politiques et parfois marchands, qu'en est-il des pratiques réelles sur le terrain ? Dans ce contexte, nous avons entamé une recherche interdisciplinaire en prenant pour terrain les classes de langue (allemand, anglais, espagnol et italien) d'un collège connecté pilote de notre académie.

Le cadre théorique de notre recherche relève de l'approche systémique (Morin, 2000) et s'ancre dans le champ des recherches sur l'intégration du numérique à l'école, notamment en classes de langue (Guichon, 2012) et plus spécifiquement de l'usage des tablettes (Bruillard et Villemonteix, 2013 ; Karsenti et Fievez, 2013) et des mondes virtuels à partir de ces tablettes. Il s'agit d'une approche en terme de constructivisme social et d'apprentissage par l'expérience (ou apprentissage situé), prenant en compte la formation des compétences tacites et l'autonomisation de l'apprenant (Dawley et Dede, 2014).

Dans une étude ethnographique longitudinale, il s'agit d'étudier la reconfiguration de pratiques pédagogiques et plus largement professionnelles dans une communauté éducative à partir de la distribution de tablettes connectées et des possibilités d'accès à une plateforme immersive 3D (PI3D). Le projet s'organise en trois temps : comprendre le terrain, notamment l'articulation entre pratiques pédagogique et organisation du travail, accompagner les enseignants de langues dans l'usage des tablettes et plus particulièrement d'une PI3D pour la création et la mise en œuvre de scénarios pédagogiques et enfin co-élaborer un guide de formation. Ce guide a pour objectif de soutenir l'apprentissage des enseignants en matière de création et co-création de séquences pédagogiques pouvant intégrer l'usage des tablettes et de scénarios 3D interactifs pour les classes de langues.

Une originalité de notre contribution est sa méthodologie en recherche action formation regroupant des didacticiens et des sociologues du travail avec une forte implication des acteurs du terrain, à savoir le coordonnateur du projet au sein du collège et les enseignantes de langues. Cette conception méthodologique est issue d'une expérience interdisciplinaire qui contribue au champ de la recherche en sciences de l'éducation. Les données consultées et recueillies, entre le printemps 2016 et aujourd'hui, sont variées et complémentaires :

- les sites officiels du plan numérique pour l'éducation et des collèges connectés
- des questionnaires diffusés auprès des élèves et de leurs parents pour recueillir leurs discours sur la (future) utilisation du numérique et des tablettes dans la sphère privée et dans les activités au collège.
- des entretiens exploratoires semi-dirigés auprès d'élèves utilisateurs, de quatre enseignants en langue et du proviseur articulant usage des tablettes et de la PI3D.
- des séances de cours filmées en présentiel, sans tablette, avec tablette et sur la PI3D.
- une séquence pédagogique cocrée et mise en œuvre par les enseignants.

Dans un premier temps, nous analyserons les discours des acteurs du terrain (parents, enfants, enseignants) que nous confronterons aux discours officiels véhiculés notamment par les sites de

¹ Citation extraite du site officiel : <http://ecolenumerique.education.gouv.fr/plan-numerique-pour-l-education/>

référence gouvernementaux. Dans un deuxième temps, par l'analyse multimodale des interactions de classe (Cicurel, 2011), nous étudierons les pratiques pédagogiques et l'organisation du travail, notamment pour évaluer l'impact de l'introduction des tablettes et de contenus immersifs liée à la PI3D. Dans un troisième temps, nous discuterons la réalisation et mise en œuvre d'un scénario pédagogique que nous aurons co-élaboré ainsi que la contribution et le positionnement des enseignants-chercheurs dans ce type de recherche.

Bruillard, E., & Villemonteix, F. (2013). Artefacts Tactiles et Mobiles en Éducation. *REVUE STICEF*. 20.

Cicurel, F. (2011). *Les interactions dans l'enseignement des langues: agir professoral et pratiques de classe*. Didier.

Dawley, L., & Dede, C. (2014). Situated learning in virtual worlds and immersive simulations. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (4th ed., pp. 723–734). New York, NY: Springer.

Guichon, N. (2012). *Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues*. Paris : Didier.

Karsenti, T., & Fievez, A. (2013, December). L'iPad à l'école: usages, avantages et défis. In *Conférence prononcées au «Sommet de l'iPad en éducation»*, Montréal, CRIFPE.

Morin, E. (2000 [1990]). *Introduction à la pensée complexe*. Paris: Seuil.