

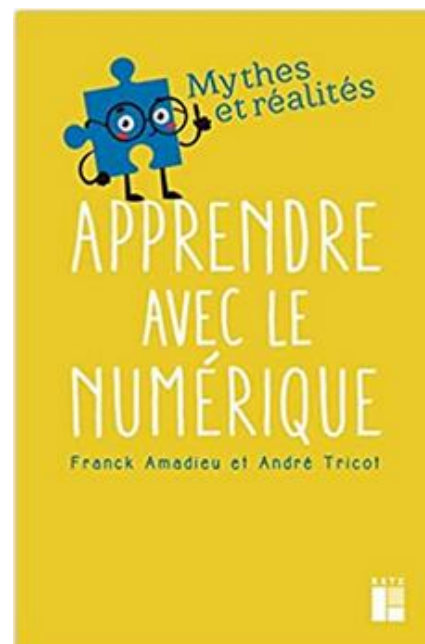


NIVEAU : ENSEIGNANTS

TITRE	AUTEUR
<p>Apprendre avec le numérique <i>Mythes et réalités</i></p>	<p>Franck AMADIEU André TRICOT</p>

RÉFÉRENCE

AMADIEU F., TRICOT A. (2020). *Apprendre avec le numérique, mythes et réalités*. Editions Retz.



SOMMAIRE ESQUISSE

- Chapitre 1 : Les élèves préfèrent travailler avec les outils modernes tandis que les enseignants sont accrochés à leurs vieux outils
- Chapitre 2 : Les écrans détériorent la lecture
- Chapitre 3 : Il faut enseigner le code
- Chapitre 4 : L'Intelligence Artificielle va révolutionner l'enseignement
- Chapitre 5 : Grâce au numérique, on peut apprendre à distance
- Chapitre 6 : Le numérique favorise l'autonomie des apprenants
- Chapitre 7 : Le numérique permet un apprentissage plus actif
- Chapitre 8 : On apprend mieux en jouant grâce au numérique
- Chapitre 9 : Les vidéos et informations dynamiques favorisent l'apprentissage
- Chapitre 10 : Le numérique permet d'évaluer les élèves et d'adapter l'enseignement
- Chapitre 11 : Le numérique permet de prendre en compte les besoins particuliers des élèves
- Chapitre 12 : La nouvelle génération sait utiliser efficacement le numérique
- Chapitre 13 : Le numérique, c'est moins cher, mais c'est moins bien
- Chapitre 14 : Le numérique va modifier le statut même des savoirs, des enseignants et des élèves

PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE

Les guides pratiques permettant aux enseignants d'objectiver leurs représentations du numérique dans l'apprentissage, d'être orientés dans leurs choix d'applications respectueuses des éléments clés de la cognition, avec une estimation de leurs valeurs pédagogiques réelles et non imaginées, ne sont si nombreux à une époque où l'urgence s'impose.

L'approche adoptée dans cet ouvrage est à la fois singulière et très efficace. Par ailleurs elle s'appuie sur le principe de la méta-analyse, à savoir que les conclusions apportées s'appuient sur de nombreuses études répliquées et confirmées.

Les auteurs partent de neuromythes classiques selon lesquels les applications numériques seraient empreintes de vertus magiques : accroissement de la motivation, de l'autonomisation de l'apprenant, de son implication, substitution de l'ingénierie pédagogique de l'enseignant, habileté de manipulation par les digital natives, etc. Pour chacun de ces mythes passés au crible, une analyse est proposée : dans quelle mesure est-ce un mythe, qu'en dit la science, quelles pistes pour l'action ?

Derrière des abus de langage ou des biais consistant à occulter la complexité des effets du numérique sur la personnalité, le mode de vie et le développement des fonctions cognitives du jeune, se cachent de nombreuses problématiques généralement ignorées, avec des bénéfices certains touchant aux limites des capacités de l'enseignant dans et hors de la classe : différenciation des parcours d'apprentissage des élèves en fonction de leurs besoins et difficultés spécifiques, complémentarité entre l'apport du support numérique et la présence physique de l'enseignant dans l'espace d'apprentissage, interactivité, réalisation de testing visant la mémorisation et la compréhension, etc.

Pour tout cela, l'ouvrage habilement synthétique est une boussole précieuse, comme un préalable à l'opinion que tout éducateur (parent et enseignant) peut se construire avant tout engagement dans le numérique. Il permet de discerner la valeur pédagogique des applications, des apparences trompeuses. Le numérique pour le numérique est insensé, et à l'inverse la dotation en tablettes s'empoussiérant dans les placards est inadmissible.

Le numérique représente une immense famille d'outils en développement considérable, dont nous devons apprendre le sens et l'utilisation pertinente, avec le va-et-vient réflexif : la pédagogie doit aider à penser le numérique, et le numérique interpelle sur les modalités pédagogiques.

Les auteurs

Franck AMADIEU, enseignant chercheur en psychologie cognitive et ergonomie, directeur du Laboratoire Cognition, Langues, Langage, Ergonomie (CLLE) de l'université de Toulouse. Ses travaux portent principalement sur la mobilisation cognitive dans l'usage des technologies de l'apprentissage, par exemple la navigation hypertextes, les cartes conceptuelles, les animations.

André TRICOT, professeur de psychologie à L'Inspé de Toulouse. Son domaine de recherche porte sur les sciences de l'information et de la communication. Ses travaux sont toujours orientés vers la pédagogie, les objectifs d'enseignement et l'aide pour les atteindre.