

Thématiques

Axes réflexifs

Le numérique au service de l'apprentissage

pouvoirs publics consentent des efforts considérables en matière de formation et d'équipement et de nombreuses expériences (enseignement à distance, hybridation, ludification de l'enseignement, etc.) sont mises en œuvre dans tous les degrés d'enseignement, de l'école primaire à l'université en passant par la formation professionnelle. L'apprentissage toute la vie durant est à la fois rendu nécessaire et possible dans une société largement devenue numérique.

La massification des usages du numérique pour et dans les apprentissages ne doit cependant pas cacher les multiples questionnements qui demeurent présents aujourd'hui. Si tout le monde s'accorde pour dire que les technologies sont incontournables, nombreux sont ceux qui interrogent la manière dont les enseignants et les élèves s'en servent et l'efficacité de ces outils pour les apprentissages et la formation.

[AUPTIC·éducation](#) (Association pour l'Utilisation Pédagogique des Technologies de l'Information et de la Communication) s'adresse aux personnes intéressées par le soutien que ces Technologies peuvent apporter à la pédagogie et aux apprentissages.

L'association cherche à favoriser l'échange entre les chercheurs et les praticiens de l'éducation et de la formation qui savent l'importance du terrain sur le regard à porter au numérique. Les activités proposées ont pour vocation de mettre en réseau les points de vue de divers horizons (formation primaire, secondaire, supérieure / tertiaire et continue) pour créer une réflexion métissée.

Les colloques annuels de l'association [AUPTIC·éducation](#) s'inscrivent dans ces différents questionnements en plaçant le point de vue pédagogique au cœur de ses réflexions. En ce sens, les contributions attendues dans cette sixième édition seront issues à la fois du monde de la formation à tous niveaux et du monde de la recherche (qu'elle soit fondamentale ou orientée vers la recherche-développement). Les communications devront traiter d'enjeux actuels tournant autour des technologies dans l'enseignement et l'apprentissage et seront organisées principalement (mais pas exclusivement) autour des axes ou réseaux thématiques suivants.

Le numérique au service du pédagogique :

quelle nouvelle normalité ?

Après la crise sanitaire, le retour à une "nouvelle normalité" se dessine-t-il ? Le retour à la présence, sacralisée par les un-es et tant attendue par chacun-e, permet de questionner la valeur des rencontres (quels que soient les modes d'accès) et de la complémentarité du numérique pour supporter les formes d'activations pédagogiques.

Dans la continuité des analyses, des partages de pratiques et des échanges initiés lors des éditions précédentes de AUPTIC.éducation, cette sixième édition propose quatre axes de réflexion :

- **L'axe I** questionnera les ressources et les références partagées en matière de compétences numériques des acteurs de l'enseignement. Au-delà des approches référentielles, des moyens pour diagnostiquer l'écart à combler en matière de compétences numériques des apprenant-es et des enseignant-tes, l'enjeu sera aussi de mutualiser et d'enrichir collaborativement les ressources d'apprentissage.
- **L'axe II** questionnera la place des formules pédagogiques ou des dispositifs de formation gamifiés. Le jeu est-il un moyen ou un but pour favoriser l'apprentissage ? Quelles en sont les formes : s'agit-il d'un dispositif vidéo-ludique ou plus largement d'un dispositif de jeu sérieux ? Quel cadre de référence permet de rapprocher les exigences de conception, d'alignement pédagogique et de l'évaluation des acquis d'apprentissages visés dans un dispositif "gamifié" ?
- **L'axe III** questionnera la dimension spatiale des lieux d'apprentissage. A la sortie de crise, ces espaces seront-ils d'avantage "phygitaux", à la croisée des mondes physiques et digitaux ?
- **L'axe IV** questionnera les formes d'évaluation intégrant une dimension numérique.

Dans ce contexte, le colloque annuel 2022 d'AUPTIC • éducation (Association pour l'Utilisation Pédagogique des Technologies de l'Information et de la Communication), pour sa sixième édition, continue de permettre aux praticien·nes, ainsi qu'à toutes les personnes concernées par les pratiques pédagogiques qui s'appuient sur le numérique, de porter un regard réflexif et critique, de partager les expériences réalisées afin de proposer des pistes d'amélioration continue au bénéfice de la communauté éducative.

Le colloque est organisé autour des quatre axes réflexifs suivants :

Le colloque AUPTIC 2021 aura permis de relancer le débat sur le développement de ces compétences indispensables à une intégration du numérique dans les dispositifs de formation mis en place au sein de nos institutions. En sortie de crise, se pose la question de l'impact de celle-ci sur le développement des compétences numériques de nos étudiants et de nos enseignants. Avec des outils tels que pix.fr ou pix.org et competencenumerique.ca, le développement de ces compétences et leur évaluation peut désormais s'envisager plus aisément en regard des référentiels de compétences proposés par nos institutions publiques, nous pensons notamment au référentiel Digcomp 2.2 ou encore ses alterego québécois (Cadre de référence de la compétence numérique) et suisse (Plan stratégique et Plan d'action numérique produits par le CDIP et la CIIP)

Autant cadres de référence qu'outils de développement, ces plateformes se suffisent-elles à elles-mêmes pour devenir des outils de formation dont il "suffirait" que nos acteurs se saisissent ? La gamification qui y est parfois injectée encourage-t-elle les utilisateurs à s'emparer de cet aspect de leur formation continue ?

En terme d'accompagnement, les technopédagogues à l'œuvre dans les établissements d'enseignement sont donc mobilisés pour répondre à de nombreux défis et tout autant de questions : les dispositifs mis en place peuvent-ils être identiques pour les enseignants et les étudiants ? Jusqu'à quel niveau de maîtrise pousser le développement (et la certification) des compétences numériques ?

Et si la crise sanitaire avait changé la donne ? Les compétences dont il fait mention dans les référentiels sont-elles toujours d'actualité ? Et enfin, où en sommes-nous dans nos contrées respectives sur la reconnaissance des certifications obtenues ?

En parallèle de l'évolution du jeu vidéo, de son accessibilité et surtout des moyens colossaux dont il dispose de jour en jour, le recours à la gamification dans les dispositifs de formation se multiplie et bon nombre de structures d'accompagnement pédagogique s'en sont saisies. Se pose logiquement la question du futur des Serious game tels que nous les connaissons. La pédagogie vidéoludique peut-elle les supplanter et s'emparer du potentiel offert par le panel de jeux existants et les intégrer dans des situations d'apprentissages plus vastes ? Jouer à un Serious Game suffit-il pour développer des apprentissages structurés et intégrés dans l'école ? Au-delà des simulations gamifiées, la

Banner picture by [Alex Vasey](#) on [Unsplash](#)

Tous les dispositifs sont-ils gamifiables ? Le développement des compétences numériques peut-il être gamifié ? Ou devrait-il l'être ? Quelles compétences pour apprendre dans un dispositif pédagogique gamifié ? Y a-t-il des apprentissages spécifiques qui se prêtent particulièrement bien à ces nouvelles approches ?

En lien direct avec l'axe III de cet appel à communication, gamifier l'apprentissage requiert-il des espaces et des temporalités spécifiques ?

Au-delà de la transposition didactique au sein des dispositifs hybrides, à distance ou en e-learning, la question des compétences numériques (axe I) reste certainement la première que l'on se pose lorsqu'on lance un dispositif dans un espace d'apprentissage numérique.

Commençons par situer les dispositifs utilisés et ce qui en fait qui en fait leur spécificité. Ensuite, ciblons les besoins didactiques, épistémologiques ou pédagogiques mais également contextuels qui découlent directement de ces choix.

Ce qui nous amène directement à une seconde question : quels sont les besoins et contraintes qui guident les choix et la mise en place des dispositifs et comment les impactent-ils ? Des modifications sont-elles nécessaires pour continuer de développer à l'avenir ce type de dispositif ? Quelles compétences numériques impacteraient positivement une transition vers des espaces d'apprentissages plus ouverts et connectés ?

Les premières séances de cours post-COVID illustrent clairement le souhait à un retour massif au présentiel, mais l'espace d'apprentissage tel que l'on le concevait avant mars 2020 doit-il nécessairement rester identique ? Quid de la présence physique de l'enseignant au sein de ces espaces ? Quel impact pour l'engagement des étudiants ?

En somme, de quels espaces d'apprentissage la formation de demain a-t-elle besoin et surtout comment favoriser la transition vers ceux-ci ? Cet axe n'omettra pas de questionner comment adopter une démarche sobre et responsable du numérique dans cette dimension.

L'axe III aborde la réflexion autour des espaces d'apprentissage, or l'évaluation ne peut être envisagée hors de son contexte. Selon sa fonction (diagnostique, formative, formatrice sommative ou encore certificative), elle poursuit des buts différents pour les enseignants et leurs étudiants. Cependant l'intégration forcée au numérique des évaluations a bouleversé tant les pratiques institutionnelles en vigueur que la manière avec laquelle se préparaient nos étudiants à la traverser.

Se pose alors une première question, comment définir une évaluation intégrant une dimension numérique ? Plus largement, à la lumière des deux dernières années, toute évaluation peut-elle se dérouler sous un angle numérique ? Quels ont été les choix didactiques et pédagogiques qui se sont posés pour permettre à ces évaluations de remplir leurs fonctions ? Sur quelles modalités pouvons-nous miser depuis le retour en présentiel ?

Dans quelle mesure les compétences numériques des enseignants mais aussi et surtout des étudiants sont-elles un levier ou une entrave au recours des outils numériques dans une perspective d'évaluation des apprentissages ?

Après un retour à un contexte d'apprentissage en présentiel, nos étudiants souhaiteraient-ils conserver les méthodes d'évaluation mises en place en période de période ? Doivent-ils développer de nouvelles compétences afin d'être évalués via un dispositif numérique ?

Et si on se servait du jeu vidéo comme support d'évaluation ?