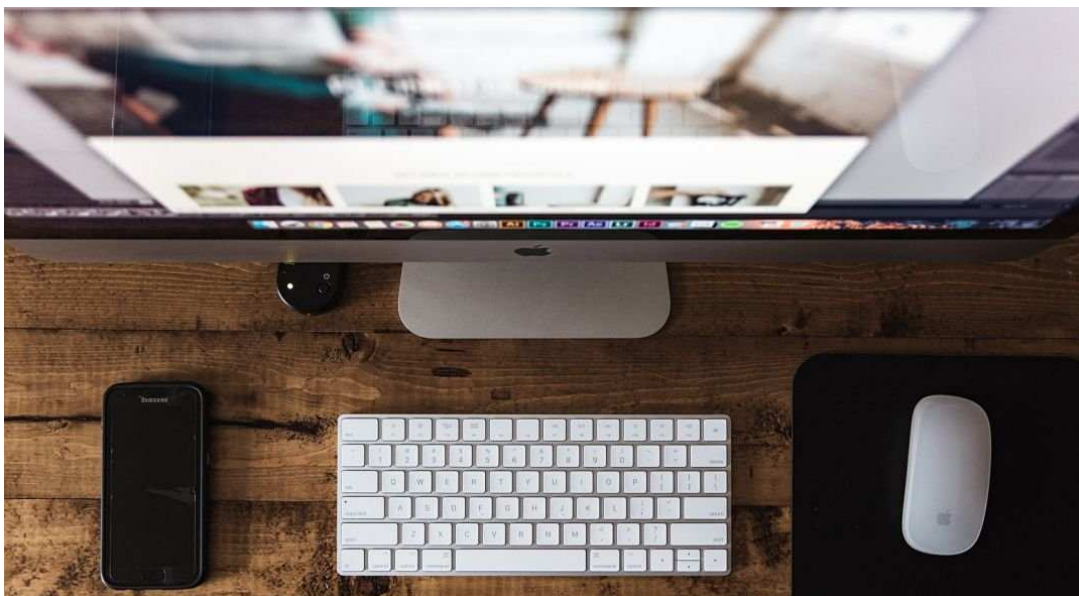


## Dépêche AEF : Numérique à l'école : le conseil scientifique de la FCPE déconstruit certains "mythes"

4-5 minutes

---

"Comparativement à d'autres secteurs professionnels, l'enseignement ne semble pas avoir vécu de 'révolution numérique'" même si "les choses changent", constate le conseil scientifique de la [FCPE](#) dans une note publiée en octobre 2019. Passant au crible "de véritables poncifs" sur le numérique, il déconstruit ces *a priori* à partir de travaux de recherche. Ainsi, "le numérique améliore la motivation des élèves... mais modestement", il permet "un apprentissage plus actif... et plus exigeant", et il "favorise l'autonomie des élèves... mais seulement pour les plus autonomes et les plus motivés".



Brennan Burling / Unsplash

"Qu'est-ce que le numérique permet d'apprendre à l'école ?", interrogent André Tricot et Franck Amadieu, chercheurs au laboratoire CLLE (CNRS-Université de Toulouse), dans [une note](#)

publiée en octobre 2019 par le conseil scientifique de la FCPE. Il s'agit pour eux d'analyser sur la base des travaux de recherche certains "mythes" relatif aux bienfaits supposés du numérique pour les apprentissages, des présupposés "allègrement diffusés" mais qui sont bien souvent des "affirmations sans fondement".

Le premier a priori est de penser que "le numérique améliore la motivation des élèves", un principe qu'il convient de nuancer. Ainsi, une enquête menée auprès de 979 enseignants des académies de Poitiers et de Toulouse sur l'enseignement du français montre que 946 sont d'accord avec la proposition. Mais du côté des élèves, "le gain de motivation est significatif mais assez faible" d'abord parce que les outils numériques utilisés à l'école sont d'un attrait moindre par rapport à ceux de la sphère privée, comme les jeux vidéo.

Relativiser grâce à la rigueur scientifique

En conséquence, "ce n'est pas avec des outils numériques que l'on va 'remotiver' les élèves démotivés", préviennent les deux chercheurs. "D'autres leviers bien plus importants existent", qui relèvent de la pédagogie plus que des technologies : "concevoir des tâches adaptées au niveau et aux besoins des élèves, favoriser la prise de conscience d'une progression individuelle, diversifier les tâches, travailler la perception de l'utilité des savoirs enseignés", etc.

Le numérique permet-il vraiment "un apprentissage plus actif" ? L'avis donné par le conseil scientifique de la FCPE relativise cela en soulignant par exemple que si le multimédia permet "de présenter des contenus riches", il amène aussi parfois les élèves à être "submergés par la richesse informationnelle de ces supports numériques". Le cas des "jeux sérieux" paraît emblématique, avec parfois des élèves qui, finalement, "ont beaucoup joué mais n'ont appris aucune connaissance scolaire".

D'une manière générale, avec le numérique, "il arrive que l'élève utilise les différentes fonctions de l'outil, manipule des objets à l'écran, sans pour autant mobiliser les activités mentales nécessaires à l'apprentissage". Ainsi, illustrent André Tricot et

Franck Amadiou, "ce n'est pas parce que l'élève interagit avec une vidéo en faisant des pauses et retours en arrière qu'il comprend le contenu de la vidéo". De plus, il arrive que les environnements numériques soient "tellement difficiles à utiliser que les élèves dépensent plus de ressources (temporelles, cognitives) pour apprendre à utiliser l'outil que pour apprendre des connaissances scolaires".