

# Ludovia#13 : un compte-rendu

---

www.adjectif.net/spip/spip.php



## Pour citer cet article :

Messaoui Anita (2016). Ludovia#13 : un compte-rendu. *Adjectif.net* [En ligne]  
<http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article406>

## Résumé :

Chaque année depuis 2004, les participants de l'université d'été du numérique *Ludovia* font le plein de bonnes idées pour accompagner et mettre en œuvre des utilisations éducatives du numérique dans les écoles : on propose ici un compte-rendu d'une partie de la treizième édition de cet événement.

## Mots clés :

Colloque, Ludovia, Enseignement élémentaire, Enseignement secondaire, Handicap, Numérique

---



## 1. Contexte

Depuis 2004, une petite commune de l'Ariège voit affluer de nombreux acteurs concernés par les usages du numérique pour l'éducation. S'y rendent aussi bien des enseignants, des cadres de l'Éducation Nationale, des chercheurs ou des start-up. La 13e édition de l'université d'été du numérique Ludovia [1] s'est tenue comme chaque année à Ax-Les-Thermes, du 22 et 24 août. Le thème de l'année était *Présence, attention et engagement en classe avec le numérique*. Le programme [2] très riche était en mesure de répondre aux attentes de la diversité du public : conférences scientifiques, tables rondes, ateliers de présentation (*ExplorCamps* [3]) et d'expérimentation (*Workshop* [4] et *LabCamp* [5]) offraient à chaque participant la possibilité de choisir au mieux de ses centres d'intérêt.

Présente pendant deux jours sur les lieux, je propose une synthèse personnelle de l'évènement. Je parlerai d'abord du colloque scientifique puis des tables rondes, enfin l'article s'intéressera aux aspects pratiques avec la présentation d'expérimentations innovantes.

## 2. À propos d'échanges scientifiques

### 2.1 Intervention de Jean-Marc Monteil

Dans les travaux qu'il a menés de 1988 jusqu'au milieu des années 2000, Jean-Marc Monteil [6] a démontré l'influence du contexte dans la performance cognitive, c'est à dire la capacité pour un élève de mobiliser son attention et ses capacités cognitives en vue de réaliser une tâche scolaire. D'après l'intervenant, le rapport à l'objet d'apprentissage pilote l'activité cognitive. Ses premières études se sont déroulées en laboratoire où le chercheur manipulait deux variables : la première est le sentiment d'échec et de réussite, la seconde l'exposition au groupe ou l'anonymat ; ces deux éléments du contexte d'apprentissage influençaient la performance des élèves. Le contexte tient aussi à la discipline, une même tâche donnée à un élève en lui expliquant que c'est de la géométrie ou du dessin produit des performances très différentes. Réussir ou échouer à l'école serait donc une question de contexte. Partant de ce constat, Monteil émet l'hypothèse que l'utilisation du numérique

permettrait de créer une pluralité de contextes dans laquelle chaque élève pourra être en condition de réussir.

## 2.2 À propos d'utilisations de tablettes dans les collèges pilotes

Thierry Gobert et Yves Chevaldonné de l'université de Perpignan ont suivi trois collèges sélectionnés pour le déploiement des tablettes en classe de 5e. Le protocole est identique pour les trois établissements : ils ont assisté aux comités de pilotage, réalisé un entretien avec l'équipe de direction et assisté à une séance de classe où les tablettes étaient utilisées [7]. Il ressort de leurs observations que les enseignants se sont bien adaptés à l'usage des tablettes qu'ils préfèrent aux ordinateurs portables. L'introduction de tablettes permet aux élèves une plus grande marge de liberté : une même tâche peut en effet être réalisée à l'aide de différentes applications ou même sans utiliser la tablette. Dans leur conclusion, Gobert et Chevaldonné remarquent une présence en classe renforcée par l'usage des tablettes et un effet d'engagement lié aux interactions sociales induites par leur usage. L'étude est toujours en cours, les chercheurs doivent élargir leur terrain suite à la dotation en tablette pour de nouveaux établissements.

## 3. Des tables rondes

Ludovia est avant tout un espace d'échanges où les acteurs institutionnels peuvent débattre autour de thèmes sensibles. J'ai assisté à deux tables rondes : la première interrogeait la place des équipements individuels mobiles (EIM) dans les classes. Les collèges dit « préfigurateurs » ont été dotés de ces équipements dès la rentrée 2015, première étape du plan numérique, quel bilan en déduire ? La seconde table ronde interrogeait plus particulièrement la formation citoyenne des élèves en lien avec la culture numérique, la multiplication des actes terroristes et la montée en puissance des radicalismes rendant ce questionnement nécessaire.

### 3.1 Quelles possibilités les Équipements Individuels Mobiles (EIM) ouvrent-ils sur le plan pédagogique ?

Plusieurs enseignants ont témoigné de leur expérience en classe avec les EIM (production multimédia, tutorat, classe inversée... ). L'intégration des EIM dans les pratiques pédagogiques oblige à repenser la forme scolaire et l'institution ne s'adapte pas forcément aussi vite que l'évolution des pratiques. La question de l'utilisation des appareils personnels des élèves, notamment l'usage des smartphones a suscité un vif débat qu'il a été impossible de trancher : le code de l'éducation prévoit en effet l'interdiction d'utiliser des téléphones à l'école ; or, pour certains enseignants, le smartphone est un outil d'apprentissage. Sur un autre plan, le recours au BYOD (Bring your own Device) ou AVAN, en français( Apporter Votre Appareil Numérique) implique une variété de systèmes d'exploitation à gérer et risque aussi de creuser la fracture numérique liée aux inégalités sociales.

### 3.2 Code et culture numérique

Après avoir décrit les enjeux sociétaux associés à la culture numérique (transformation de l'économie et des professions, crise de la démocratie et des institutions, ouverture aux autres), les intervenants, [Richard Galin](#) [8] [Nicolas Le Luherne](#) (enseignant en lettres et histoire-géographie) et Cédric Merchet (Principal du collège de Villefranche-de-Lauragais) ont listé les compétences nécessaires à la formation des citoyens de demain, c'est-à-dire capables d'exercer leur citoyenneté dans la société de l'information. La première d'entre elles est « avoir conscience de sa responsabilité » : il s'agit, par exemple, d'analyser les mécanismes de réaction en chaîne des réseaux sociaux. Dans un monde hyper-connecté, celui qui laisse un commentaire ou qui partage une information a aussi une part de responsabilité.

La question de la recherche et du traitement de l'information est également une compétence capitale à développer tout comme l'esprit critique. Ces compétences seront d'autant mieux acquises par les élèves qu'ils seront mis en position d'auteur et de concepteurs. Le travail collaboratif est également souligné comme fondamental pour former des citoyens conscients de l'importance du vivre ensemble. Cela n'est pas facile à développer dans une école fondée sur la compétition et la méritocratie.

Dans la dernière partie du débat, c'est la formation des enseignants à la culture numérique qui est interrogée : leurs connaissances des règles du droit d'auteur ou encore des outils utilisés quotidiennement par les élèves devraient être développées. Au-delà de la maîtrise technique des outils, la culture numérique englobe à la fois

des savoirs de références (législation, histoire des sciences...) et des pratiques sociales de référence qui devraient être davantage développés en formation continue.

## **4. Les ateliers de présentation et d'expérimentation**

En parallèle des débats scientifiques et éthiques, Ludovia propose des sessions de présentation d'expérimentations réalisées au cours de l'année scolaire précédente. On en présentera quelques-unes dans la suite.

### **4.1 Le plan de travail en maîtrise de la langue lors des séances d'accompagnement personnalisé (AP) en 6e**

Valérie Boucher, professeur de lettres, a présenté son plan de travail pour la maîtrise de la langue [9]. Réalisée dans le cadre d'un accompagnement personnalisé pour tous les 6e, elle met à disposition des ressources sur les tablettes pour que chaque élève travaille un point précis du programme. Chaque élève dispose d'un plan de travail individuel établi après une évaluation diagnostique. Valérie réutilise de nombreuses ressources partagées par l'association Inversons la classe [10] ou encore des exercices avec correction automatique. Le bilan est plutôt positif, les élèves ont beaucoup apprécié de travailler à partir de capsules vidéo ou d'exercices. La difficulté est plutôt du côté de l'équipe enseignante : ce travail implique l'élaboration commune d'une progression par compétences par l'équipe de lettres.

### **4.2 Accès et accessibilités aux ressources pour les élèves « dys »**

Patrice Renaud, en charge des dossiers numérique et handicap au sein de la DNE, a fait le point sur les dispositifs qui favorisent l'accès et l'accessibilité des ressources aux élèves présentant des troubles de l'apprentissage de type « dys » (dyslexie, dyscalculie, dysorthographe, dyspraxie).

L'exception au droit d'auteur jusque-là limité aux handicaps lourds va être élargie, mais il insiste surtout sur l'importance de créer des ressources qui soient déjà accessibles aux élèves dys. Il a présenté les textes de l'A2RNE (Accessibilité et Adaptabilité des Ressources Numériques) [11] qui exigent un certain nombre de contraintes de la part des éditeurs. Un texte de recommandations à l'intention de tous les enseignants qui sont auteurs de leurs supports de cours est également disponible [12].

### **4.3 S'engager dans la formation, s'engager dans la cité, la construction de l'identité citoyenne.**

Nicola Le Luherne propose un certain nombre de ressources [13] pour travailler sur les théories complotistes, mais plus généralement sur le développement de l'esprit critique des élèves et la validation de l'information. Les séquences présentées sont destinées au lycée professionnel, mais tout à fait adaptables pour des EPI (Enseignements pratiques interdisciplinaires) en collège. À partir du faux journal de la RTBF qui annonçait la partition de la Belgique, il invite par exemple les élèves à traquer les indices qui permettent de vérifier la véracité des informations. Cette activité sert d'amorce pour formaliser un questionnement critique applicable à toute source d'information.

### **4.4 Reportage photographique et réalité augmentée**

Le projet *Écrivains reporters en herbe* [14] a été réalisé par plusieurs écoles d'une circonscription du Tarn. Des élèves de cycle 3 ont produit une exposition sur le patrimoine industriel de leur environnement proche. Chacune des photos sélectionnées a été « augmentée » d'un texte lu, d'une vidéo ou de photos de réalisation plastique grâce à l'application Aurasma. Là encore un projet interdisciplinaire qui peut facilement être adapté à d'autres niveaux.

### **4.5 Utiliser Canoprof pour créer ses cours**

Logiciel dérivé de la chaîne éditoriale Scénari, Canoprof [15] a été spécialement conçu pour répondre aux attentes des enseignants qui créent leurs cours en format numérique. Christophe Rhein, du Canopé, a proposé plusieurs ateliers pour créer son premier cours avec Canoprof.

## 5. Synthèse et perspectives

Ludovia offre un panorama dynamique du numérique éducatif : cette 13e édition a rassemblé plus de 800 participants. Enseignants, chercheurs et institutionnels peuvent se rencontrer et partager leurs points de vue. Les enseignants profitent aussi de ce moment pour mutualiser leurs pratiques et leurs ressources. Du côté de la recherche, c'est une occasion de présenter ses travaux à un public de praticiens et de décideurs, mais aussi de suivre les évolutions des pratiques numériques et certaines tendances sur le terrain.

## 6. Quelques références

Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Paris : Seuil.

Guerrey, L. (2016a, août 24). Session « Mobilités & Pratiques pédagogiques » – Synthèse. Consulté à l'adresse <http://ludovia.org/2016/2016/08/24/table-ronde-quelles-possibilites-les-eim-ouvrent-sur-le-plan-pedagogique/>

Guerrey, L. (2016b, août 25). Session « Codes & Cultures numériques » – Synthèse. Consulté à l'adresse <http://ludovia.org/2016/2016/08/25/table-ronde-etre-un-citoyen-numerique-eclaire-les-competences-du-xxie-siecle-un-enjeu-majeur/>

Huguet, P., & Monteil, J.-M. (2013). *Réussir ou échouer à l'école : une question de contexte ?* (réédition). Grenoble : PUG.