



HAL
open science

L'innovation pédagogique - une première approche

Dominique Poitevin

► **To cite this version:**

Dominique Poitevin. L'innovation pédagogique - une première approche. 2019,
<https://atelierlagon.hypotheses.org/1645>. hal-01994256

HAL Id: hal-01994256

<https://hal.science/hal-01994256>

Submitted on 25 Jan 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

BILLETS

L'innovation pédagogique - approche

PAR DOMINIQUE POITEVIN · PUBLIÉ 24/01/2019 · MIS À JOUR 25/01/2019

Il n'est pas un domaine qui semble pouvoir échapper au discours également du domaine de la pédagogie dans lequel l'innovation de l'enseignement se doit d'être innovant, ce qui implique d'être nouvelles technologies notamment numériques, collaboratif, l'élève plutôt que vers l'acquisition de savoirs. Cette transformation des résultats dont toute une littérature fait régulièrement ressortir plus fortement des significations distinctes du terme examiner avec recul.

L'innovation est un terme principalement utilisé aujourd'hui pour faire de l'innovation principalement une rupture perturbatrice venant remplacer de vieux modes de production. Dans cette destruction créatrice mise en œuvre permet de changer le paradigme d'une nouveauté qui connaît un succès commercial tel qu'elle référence qu'une nouvelle innovation devra détrôner. Or, cette innovation du point de vue économique d'être un succès commercial légèrement, de connaître une diffusion massive, interpelle fortement l'étendre à d'autres domaines comme celui de la pédagogie.

En effet, existe-t-il un domaine dont on doute plus de l'implication d'une méthode unique répliquable (industrielle dans la définition difficilement imaginable de penser que la pédagogie serait unique pourrait reproduire pour engendrer les mêmes résultats, une indéfiniment sans autre question. Si tel était le cas, alors vrais méthodes d'apprentissage de la lecture serait derrière nous à réforme scolaire. La pédagogie semble plutôt de ce point de vue méthodologiques ne prétendant pas à une absolutisation, mais permettant, par la variation des conseils face aux situations, ce mode d'enseignement possible, c'est-à-dire le plus efficace, se donner. Assurément, cette question de la mesure est fondamentale plus comme une mesure en soi, universelle et universalisable dépend de ce qui est visé localement ou socialement. Pour valable de ce côté-ci des Pyrénées ne l'est pas forcément de l'autre côté la pédagogie ne semble pas tendre vers un modèle unique, mais

méthodologique diversifié permettant à l'enseignant de choisir l'intégration, dans sa pratique devant la classe, des moyens dont la pédagogie a montré les conditions et bénéfices possibles. Si tel est le but de la pédagogie, il n'est donc rien de plus éloigné que la définition économique de l'innovation.

L'innovation pédagogique doit donc être autre chose que cette diffusion externe. Rappelons-nous que l'étymologie du terme innovation semble indiquer un mouvement de l'intérieur, un renouvellement de soi par soi, dans un mouvement réflexif. L'innovation pédagogique devrait donc être comprise comme ce qui permet à un enseignant de renouveler sa pratique pédagogique par une prise de recul méthodologique et la découverte de méthodologies alternatives. Il ne s'agit donc pas de produire systématiquement de nouvelles approches, mais de comprendre en quoi les méthodes utilisées par un enseignant peuvent montrer des limites de nature telle qu'elles entament la capacité à atteindre les objectifs de l'enseignement dispensé. L'innovation pédagogique est donc ce mouvement réflexif qui, par un retour à l'intérieur de la pratique en s'appropriant théoriquement des méthodes autres, permet de réinventer l'acte d'enseigner pour un enseignant donné. Loin de tout dogmatisme qui s'imposerait de l'extérieur comme hétéronomie de l'acte d'enseigner, l'innovation pédagogique doit être la découverte par l'enseignant des intérêts de nouvelles méthodes, c'est-à-dire des méthodes qui ne lui sont pas habituelles.

Il ne s'agit donc pas de se contenter d'une recette applicable de l'extérieur, mais de redonner à l'enseignant une autonomie de sa pratique afin que l'atteinte des objectifs redevienne possible. Il s'agit de ce point de vue d'un renouvellement pratique plutôt que d'un remplacement théorique, voire, parfois, idéologique. La définition économique de l'innovation ne peut donc pas s'appliquer à la pédagogie.

Qu'en est-il alors de cette tendance contemporaine à inciter à l'usage des outils technologiques numériques ? L'utilisation de ces outils est-elle gratuite ou implique-t-elle le paiement d'un ticket d'entrée qui pourrait ne servir ni l'enseignant ni ses élèves ? Se pourrait-il qu'en plus d'un intérêt pour l'élève se dissimulent des intérêts autres à la diffusion de l'outil numérique ?

Les outils numériques utilisables par les enseignants ou formateurs sont pléthores : du smartphone au TNI/TBI¹ en passant par les tablettes ou plus classiques ordinateurs. Du moins pour la partie des interfaces. Car il existe également une face annexe de l'outillage numérique dans la collecte des données. Les interfaces numériques permettent aux enseignants de diversifier les contenus, d'introduire de l'interaction collective ou individuelle en minimisant les problématiques logistiques – encore faut-il s'assurer du bon fonctionnement en même temps et pour tous des outils numériques ce qui relève parfois de la gageure -, en incorporant des contenus externes à la classe ou auto-produits. Ils permettent ainsi de modifier le déroulement de l'apprentissage, peut-être même en le poussant peu à peu vers des formes de mises en scène assurant la cadence et la dimension plaisante de l'exercice. Car au-delà de l'outil, ce sont bien les modes d'enseignement qui, se conformant en cela à l'évolution même des usages privés, visent aussi à la ludogénéisation ou gamefication du moment passé sur les bancs de l'école. Ce moment doit être un moment de plaisir. De la même manière qu'il n'est plus envisageable d'accepter des situations d'inconfort en

entreprise ou dans la vie privée, l'école se doit d'être un lieu de plaisir pour favoriser une ambiance positive propice peut-être à un meilleur apprentissage. Et au cœur de l'école, la salle de cours doit soutenir cette positivité en assurant que la dose utile de plaisir soit distribuée.

De ce point de vue, l'usage de l'outil numérique peut apparaître comme une diversion à l'ennui et au caractère parfois rébarbatif de l'apprentissage. Peut-être (et ce sujet est traité au travers de nombreuses études qu'il ne nous appartient pas d'évaluer ici) l'introduction proportionnée de l'outil numérique permet-il de faciliter certains apprentissages et de rendre plus aisée la conduite de la classe par l'enseignant. Plusieurs témoignages d'enseignants notamment en primaire et secondaire tendent à faire penser que l'outil numérique apporte une diversité d'apprentissage apte à toucher un public plus vaste et qui se sent plus concerné par ce qui se passe dans la classe². Mais s'il ne nous appartient pas d'apporter ici jugement ou critique de l'introduction de l'outil numérique comme support pédagogique ne visant que la réussite de l'enseignement, il n'en est pas de même concernant l'arrière-plan technologique de l'innovation numérique en matière de pédagogie.

En effet, si l'usage individuel en classe, par un enseignant produisant ses propres contenus, reste vraisemblablement dans la classe, il n'en est pas de même de l'usage de plateformes ou d'applications d'enseignement qui, au-delà de l'objectif à atteindre pour l'enseignant, collectent des données qui sont autant de traces utilisables en dehors de la pédagogie proprement dite. Ces traces sont générées par les dispositifs numériques eux-mêmes et peuvent s'adresser à l'usage de l'enseignant lui-même pour évaluer au travers du profilage comportemental des élèves les points de difficultés, les hésitations, corrections multiples, les temps de réponse... afin de produire des statistiques liées à l'apprentissage des élèves. D'autres traces sont utilisées par les hébergeurs des plateformes et développeurs d'applications pour des usages qui ne sont pas nécessairement explicites³ mais qui interpellent dans un contexte où la donnée est considérée comme un nouvel Eldorado économique visant non seulement des buts lucratifs, mais aussi le développement d'entreprises comme celles menant au trans ou posthumanisme.

Or, pour que la donnée collectée ait une valeur par le nombre d'informations collectées, il faut que l'expérience de collecte renvoie toujours à un mode d'apprentissage invariant afin que les données soient toujours du même format. Il faut que la donnée soit identiquement exploitable et à ce titre, la manière dont elle est produite doit être industrialisée. Les plateformes comme les MOOC ou les applications de sondages / évaluations mobiles destinées à l'enseignement répondent donc à la définition économique de l'innovation, c'est-à-dire la diffusion massive et industrialisée d'une méthodologie de collecte de données en vue de constituer des gisements utilisables à d'autres fins que celles visées par les utilisateurs. Il ne faut pas non plus oublier qu'une fois ces données stockées quelque part, elles se diffusent elles-mêmes peu à peu au point que l'on ne sait les situer. Par cette dépossession des données des utilisateurs, le développement de l'outil numérique contribue à la réussite économique d'acteurs dits « innovants » qui ne cherchent pas un développement de la pédagogie comme source d'autonomie, mais la conçoivent au contraire comme une méthode figée, un processus industrialisé destiné à l'imposition de processus d'apprentissage conformes aux besoins de développement technologique de ces acteurs.

La pédagogie, dès lors qu'elle introduit ces innovations technologiques économiques, ne doit donc pas ignorer ces dérives réelles et doit donc s'attacher à ne pas dévier de son objectif d'autonomisation de l'enseignant. Or, le seul moyen à sa disposition est justement le développement d'une pédagogie réflexive qui permette à l'enseignant de s'approprier des usages nouveaux comme supports complémentaires d'un métier qui n'est pas d'essence numérique. Le risque de l'usage des plateformes numériques globales, c'est que l'on force les élèves à s'adapter à l'outil numérique au lieu que la pédagogie s'individualise pour traiter chacun comme un acteur unique de sa formation. La pédagogie numérique ne peut donc faire l'économie d'une connaissance approfondie des mécanismes d'utilisation des données et du caractère normatif de l'outil face à l'utilisateur. Il en va de son positionnement éthique et de son indépendance en tant que discipline d'accompagnement de la tenue des objectifs des enseignements.

L'innovation pédagogique est le produit d'un acte réflexif qui confronte l'enseignant à la réalité de sa pratique et des éventuelles inadaptations qui en découlent afin de permettre un dépassement dialectique pour le bénéfice des élèves et non une généralisation outrancière d'une méthode unique qui formate l'élève dans une nouvelle forme d'hétéronomie.

Citez l'article : Dominique Poitevin, "L'innovation pédagogique – une première approche", " in *L'innovation en question*", 24/01/2019, <https://atelierlagon.hypotheses.org/1645>.

1. Tableau numérique interactif ou tableau blanc interactif [\[🔗\]](#)
2. Nous renvoyons à nos travaux sur l'implication de la conscience dans le phénomène numérique [\[🔗\]](#)
3. Il suffit de regarder les conditions générales d'utilisation de sites de MOOC par exemple pour se rendre compte de l'imprécision dans laquelle l'utilisateur de la plateforme est laissé vis-à-vis de ses propres données [\[🔗\]](#)

