



HAL
open science

Du métier de l'élève à celui de citoyen créatif ?

Laurent Heiser

► **To cite this version:**

Laurent Heiser. Du métier de l'élève à celui de citoyen créatif?. *Alliage : Culture - Science - Technique*, 2022, Culture scientifique, arts et sciences / "Liens mobiles", 82, pp.101. <hal-03619029>

HAL Id: hal-03619029

<https://hal.science/hal-03619029v1>

Submitted on 24 Mar 2022

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.



HAL Authorization



Sébastien HASBROUCK, *Barrière sociale...* 2020

Aquarelle et encre sur papier 20x30.

« Le smartphone est plus fort que l'éducation des parents et le rapport au réel. Plus rien n'existe en dehors de lui. »

Éducation

Laurent Heiser

Du métier de l'élève à celui de citoyen créatif ?

La réforme de la formation des enseignants, en France, devrait être prochainement mise en place. Elle pourrait engendrer un nouveau *statu quo* ou, pire encore, une certaine régression, car il n'est ni question d'augmenter la durée de la formation, même si l'idée d'un continuum semble se consolider, ni d'augmenter les moyens humains pour y arriver. Les savoirs et savoir-faire qui permettront aux élèves d'exercer leur esprit critique au sein de notre humanisme numérique¹ sont également peu abordés. Or, l'école doit jouer son rôle d'émancipation par rapport aux changements technologiques. Sans quoi les futurs citoyens verront leur pouvoir d'agir diminuer face à la Toute Puissance des géants du numérique². Une situation qui nécessite de développer chez les élèves leur créativité en les considérant aussi comme des agents créatifs capables de redresser cette situation pendant leur vie d'adulte. L'unique façon de sortir de l'anthropocène par l'éducation, comme le soulignent certains philosophes.

Comme l'était le référentiel de 2013, le cadrage général³ de cette seconde étape de la maîtrise de la formation des enseignants et du personnel d'éducation, relève d'un discours volontariste. L'expression finale, qui qualifie les métiers du référentiel de formation, à savoir « former aux métiers du professorat et de l'éducation **au 21^e siècle** »⁴, accentue cette impression. Dans la lignée d'autres discours, le document puise dans le déterminisme pour décrire les compétences dont son personnel aura besoin pour mener son activité au cours des prochaines décennies : acquérir une bonne maîtrise du cadre de référence, être acteur du système éducatif, être polyvalent et efficace dans la transmission des fondamentaux et savoir adapter la pédagogie en devenant un praticien réflexif.

Développer les compétences du 21^e siècle des élèves

La future formation se présente comme ambitieuse et relativement modernisée. Les compétences professionnelles et communes sont des attendus en fin de formation et donc à l'entrée dans le métier. De plus, le Ministère de l'Éducation Nationale cherche à profiler son personnel enseignant et d'éducation en précisant qu'il attend d'eux bienveillance et attention portée au développement personnel de leurs futurs élèves. À cet égard, le praticien qui sera recruté devra incorporer dans son activité le soin de développer les compétences sociales ou citoyennes des élèves.

¹ Doueihy, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Le Seuil.

² Crosnier, H. L. (2017). La culture numérique a-t-elle besoin de médiation ? *Cahiers de l'action*, 48, 9-14.
<https://doi.org/10.3917/cact.048.0009>

³ Ministère de l'Éducation Nationale Devenir Enseignant. (2019). Devenir Enseignant : Former aux métiers du professorat et de l'éducation au 21^e siècle. Repéré à <https://www.devenirenseignant.gouv.fr/cid142150/former-aux-metiers-du-professorat-et-de-l-education-au-21e-siecle.html>

⁴ Ministère de l'Éducation Nationale Devenir Enseignant. (2019). Former aux métiers du professorat et de l'éducation au 21^e siècle. Repéré à https://media.devenirenseignant.gouv.fr/file/Mediatheque/38/7/CADRE_GENERAL-Annexe_referentiel_formation_-_MEEF_post_CT_du_28032019_1152387.pdf

Cette ambition pose le problème de la traduction des objectifs sur le terrain pédagogique. Comment opérationnaliser les vellétés du discours dans la classe ?

Au sein de l'Inspé de Nice, cette question est intégrée à une réflexion sur les niveaux d'usages des TICE et plus généralement sur les compétences du 21^e siècle (ou 5C21) qui serviront aux futurs citoyens, comme l'indique le schéma suivant :

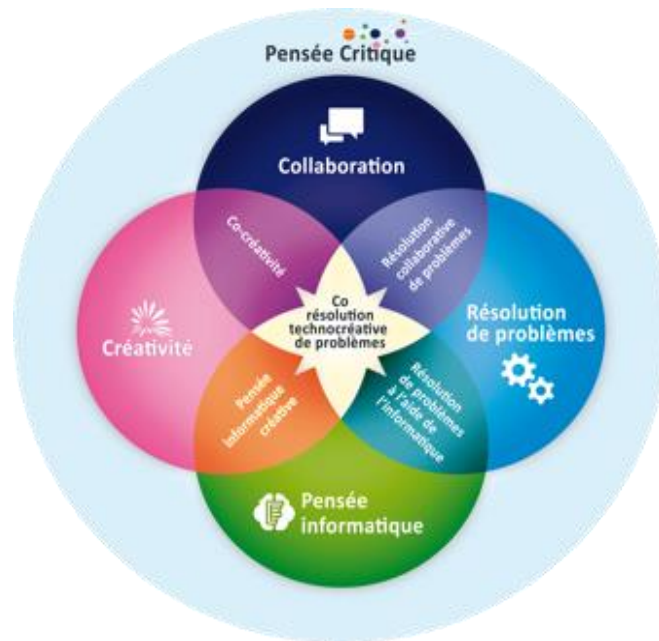


Figure 1 - Les 5C21 (d'après Romero⁵)

Nous avons choisi d'adosser les objectifs de notre module de formation aux TICE destiné à des professeurs stagiaires, en particulier dans le premier degré, à la recherche du laboratoire LINE. Le sous-bassement théorique de cette formation reflète également un certain parti pris selon lequel la formation des enseignants devrait, de manière spécifique, permettre de renforcer la culture et les compétences numériques des futurs enseignants pour que ces derniers puissent mieux communiquer avec leurs élèves. Depuis quatre années, notre parcours de formation propose à des futurs enseignants, pendant les deux années du Master, de se familiariser progressivement et de manière pragmatique avec une pédagogie qui met en avant les enjeux humanistes liés à la transformation de notre société, et la nécessité idoine de développer la pensée critique du futur citoyen.

Retour d'expériences de l'intégration du smartphone au sein de la formation en TICE

Notre retour d'expériences est lié à une formation qui nous situe à la croisée entre les travaux d'un laboratoire de recherche en sciences de l'éducation et de la formation et notre travail de formateur en TICE et de chercheur en sciences de l'information et de la communication.

⁵ Romero, M., Lille, B., & Patiño, A. (2017). *Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXI^e siècle*. PUQ.

Nous intégrons les pratiques du smartphone en classe en proposant des défis qui vont nécessiter d'y recourir, comme l'illustre la situation suivante :



Figure 2 - Utilisation du smartphone pour intégrer des sons dans le logiciel de programmation Scratch

Nous leur demandons, par exemple, d'utiliser leur écran personnel pour rechercher des sons et les téléverser dans une plateforme de codage. Nous leur faisons également incruster des vidéos sur fond vert⁶. Les futurs professeurs de langues s'entraînent, sur ce plateau virtuel, à remplacer le journaliste en se propulsant à l'antenne d'une émission télé :



Figure 3 – Projet « Passons à l'antenne »

Un autre défi consiste à demander de rejouer la scène d'un film culte en imaginant, selon le contexte imaginé par notre partenaire, l'Atelier Canopé 83, que cette dernière a disparu le jour de son avant-

⁶ En imaginant envoyer des vœux de bonne année depuis un pays étranger.

première. Ce scénario s'inspire du film *Be Kind Rewind*⁷ dans lequel la technique permettant de refilmer la dite scène s'appelle le *swedage*⁸. Nous rajoutons comme contraintes d'utiliser certains objets comme les robots éducatifs afin de simuler le déplacement d'un moyen de transport.

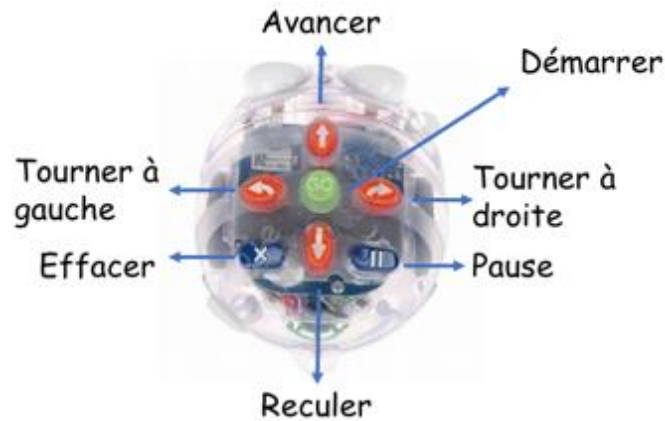


Figure 4 - Flèches permettant de programmer le déplacement du robot

Le robot est souvent déguisé et les enseignants débutants doivent procéder au *remake du film* en utilisant la technique du *swedage*. La bande son est diffusée à l'aide de leur *smartphone*, comme le montre la scène suivante :



Figure 5 - Utilisation du fond vert, du smartphone pour diffuser le son, de la tablette pour filmer et d'éléments décoratifs pour sweder la scène d'un film

⁷ Ce film de Michel Gondry met en scène des étudiants suédois qui ont accidentellement effacés les films du magasin où ils ont été embauchés pour louer des cassettes vidéo.

⁸ Les scènes des films sont rejouées par les deux étudiants suédois. La technique de ces comédiens amateurs a donné vie à l'expression « *sweded film* », d'où l'expression *swedage*.

Nous présentons, ci-dessous quelques-unes des productions finales⁹, toutes réalisées en temps limité :



Figure 6 - Swedage de la scène où le navire vient percuter l'iceberg



Figure 7 - Swedage d'une scène culte dans le film intitulé E.T



Figure 8 – Swedage de Harry Potter grâce à la technique du fond vert

⁹ La durée de l'activité est d'environ 30 minutes.

Dans l'exemple précédent, les enseignants stagiaires ont décidé de rejouer une scène célèbre du film Harry Potter en utilisant la technique du cache d'invisibilité (livre qui va donner l'impression de voltiger, à droite de la figure).

Ces projets sont dits techno-créatifs car ils permettent d'apprendre progressivement à développer une pédagogie inventive (et parfois subversive) et à viser à renforcer la pensée critique de leurs élèves.

Discussion et Perspectives

Les ambitions de la réforme courent le risque de la contradiction si les usages du numérique des enseignants ne favorisent que des usages gestionnaires et si la créativité des élèves n'est pas renforcée au sein de la classe. Il s'agit donc de prévoir un espace, au sein des prochaines maquettes de formation, qui permettra d'apprendre la conception et le suivi des usages pédagogiques du numérique, sans exclure ceux du *smartphone*, afin de renforcer les compétences sociale, culturelle, informationnelle, computationnelle et donc (et pas seulement « ou » comme le décrit le référentiel) citoyenne des élèves du 21^e siècle. En ce sens, l'école peut et doit s'adapter, en scolarisant sans trop annihiler l'hétérogénéité des outils, et en formant les futurs enseignants à scénariser des cours qui s'appuient sur les pratiques médiatiques personnelles des élèves. Dans notre formation, les activités auxquelles participent les enseignants débutants peuvent leur servir à prendre progressivement conscience de l'utilité d'utiliser les smartphones pendant le temps scolaire. Ce faisant, les élèves cherchent à développer des savoirs être utiles pour leur vie numérique et moins, comme c'est le cas actuellement dans certaines cours, à « *tirer parti [des] incohérences, les flous, les failles du système ...* »¹⁰ pour ne pas trop souffrir de la pédagogie productiviste¹¹ de certains enseignants. Mais cela suppose des activités de classe subversives permettant aux élèves d'accéder à leur émancipation et donc à posséder les compétences elles-mêmes subversives vis-à-vis de leur *pharmaphone*.

Les résultats de la réforme semblent déjà annoncés : une pédagogie efficace, polyvalente, réflexive de l'enseignant et du personnel d'éducation au 21^e siècle. Cependant, un doute subsistera tant que les élèves continueront à développer des pratiques hétérogènes et superficielles du numérique en dehors des murs de l'école¹². Les ambitions pourraient rester empêtrées dans les caractéristiques d'un système scolaire adapté aux attentes du passé et non à celles du futur ...

¹⁰ Perrenoud, P. (2005). *Métier d'élève et sens du travail scolaire*. ESF.

¹¹ Heiser, L. (2019). *Numérique et expérience vécue de l'élève en classe : Un espace de communication en recomposition ?* Toulon.

¹² Collet, L., Durampart, M., & Pélissier, M. (2014). Culture et acculturation au numérique : Des enjeux clés pour les organisations de la connaissance. *Les Cahiers de la SFSIC*, 10, 148-153.

