



L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

« FAIRE
PASSER
DES IDÉES
ANCIENNES
POUR
NOUVELLES »

N'en déplaise aux nostalgiques d'une école passéiste et fantasmée, l'innovation est nécessaire en pédagogie. Le monde change, entraînant avec lui enseignants, parents et enfants. Il faut donc savoir se remettre en question pour proposer un enseignement plus efficace.

Pourtant, si le principe est louable, la mise en œuvre devient plus délicate. On a parfois tendance à nous présenter comme « innovantes » des pédagogies qui relèvent du pur recyclage. Pire, sous les effets de modes, on se précipite vers des dispositifs parfois incertains.

Qu'en est-il par exemple des affirmations suivantes? « Il faut inverser la classe », « Le numérique permet d'innover », « Les élèves apprennent mieux quand ils découvrent par eux-mêmes »... Ces idées sont-elles vraiment nouvelles? Ont-elles fait leurs preuves? Qu'en dit la recherche?

André Tricot passe au crible neuf mythes ou réalités pédagogiques contemporaines. Les enseignants y trouveront de quoi alimenter leur propre opinion, ainsi que des pistes pour la mise en œuvre de bonnes pratiques.

Une collection pour décrypter les idées reçues
qui alimentent les débats en matière d'éducation.

André Tricot est universitaire,
professeur en psychologie
à l'ESPÉ de Toulouse,
membre du laboratoire Cognition
Langues Langage Ergonomie.

 editions-retz.com

650191
INNOVATION
ISBN : 9782725635828

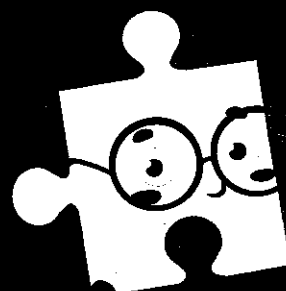


9782725635828



INNOVATION PÉDAGOGIQUE

371.3 TRI



Mythes
et réalités

L'INNO VATION PÉDAGOGIQUE

André Tricot


RETZ

Depuis 20 ans que je travaille dans l'Éducation nationale, je crois que j'ai réussi à établir le portrait-robot du bon enseignant. Il est innovant : il fait manipuler ses élèves, les fait découvrir par eux-mêmes, il s'appuie sur leur intérêt, il les fait travailler en groupe, notamment dans le cadre de projets, en leur proposant des situations authentiques. Depuis quelques années, il inverse sa classe de temps en temps, il est un fervent utilisateur du numérique et, bien entendu, il enseigne par compétences.

Chaque fois qu'il ne fait pas comme cela, il n'est plus un bon enseignant : il met en œuvre une « pédagogie traditionnelle ». Cette vision un peu caricaturale de la pédagogie innovante qui s'opposerait à la traditionnelle correspond-elle à une réalité ? Ces innovations sont-elles vraiment nouvelles ? Améliorent-elles les apprentissages des élèves ? Quels sont les résultats des recherches dans ce domaine ? C'est à ces questions que ce petit ouvrage a tenté de répondre.

J'ai d'abord voulu montrer que ces « innovations pédagogiques » étaient souvent simplistes, ou tentaient de ramener l'activité d'enseignement à une seule dimension, une seule façon de faire. S'il existe des recettes pour la pâte à crêpes et pas pour enseigner, c'est peut-être parce qu'enseigner est un peu plus complexe, un peu plus difficile. C'est un métier de la conception où chaque situation d'enseignement est différente, conçue spécifiquement pour que ces élèves-là apprennent cette connaissance-là pendant ce temps-là dans ce lieu-là, en utilisant des méthodes de *conception* et des connaissances scientifiques (Musial, Pradère & Tricot, 2012). C'est un métier de la *relation*, où il faut réussir ensemble, l'enseignant à enseigner, les élèves à apprendre (Sensevy, 2011). Pour cela, on pourra faire travailler les élèves en groupe restreint pour telle tâche et ne surtout pas les faire travailler en groupes pour une autre tâche. Les faire manipuler pour tel

apprentissage, mais ne surtout pas les faire manipuler pour un autre apprentissage.

J'ai voulu aussi souligner à quel point ces idées n'étaient pas souvent innovantes. Les êtres humains, comme les autres animaux, ont une capacité d'apprentissage qui correspond à leur capacité à s'adapter à leur environnement et aux changements de cet environnement. Les apprentissages adaptatifs se réalisent en immersion et de manière extrêmement rapide. Mais quand on regarde de plus près ce que font les mammifères sociaux au cours de leur enfance, on constate qu'ils font bien plus que cela : ils jouent, ils explorent leur environnement et ils interagissent entre pairs. Ces trois activités sont assez systématiquement présentes, et cette omniprésence a conduit les chercheurs du domaine à émettre l'hypothèse d'une utilité de ces activités : elles permettraient d'apprendre, elles seraient les moteurs des apprentissages adaptatifs (Geary, 2008). Ces espèces auraient ainsi évolué pour que ces activités soient une source de plaisir ou de motivation. S'engageant par plaisir dans cette activité, les mammifères sociaux maximisent la fonction d'apprentissage adaptative. Devenant adultes dans un environnement stable, ils joueront moins, exploreront moins, interagiront moins... sauf pour se nourrir et se reproduire.

Les apprentissages scolaires sont très différents. Ils sont beaucoup plus lents, et fondés sur la mise en œuvre de tâches comme la résolution de problèmes, la lecture de textes, etc. Ils requièrent de l'attention et l'engagement de la part des élèves. Les innovations pédagogiques, depuis plusieurs siècles, tentent selon moi de réutiliser dans la classe les moteurs des apprentissages adaptatifs, plus « authentiques » : les jeux, l'exploration (la découverte, la manipulation, les projets) et les interactions entre pairs (le travail de groupe). Tout cela pour augmenter l'intérêt des élèves, leur niveau

d'engagement. C'est une très bonne idée, tant que cela ne se traduit pas par une trop grande augmentation de l'exigence cognitive de la tâche, *i.e.* tant que cela ne se transforme pas en une « pédagogie pour bons élèves ».

Ce petit ouvrage présente une limite importante : il ne fait qu'effleurer les grandes questions qu'il aborde. Chacun des chapitres pourrait donner lieu à un ouvrage de quelques centaines de pages s'il fallait faire le tour de la question sérieusement. Cette façon très générale d'aborder les choses a une conséquence fâcheuse : à ce niveau de généralité, on ne voit pas les innovations. Les seules innovations pédagogiques observables au cours des 10 ou 20 dernières années sont microscopiques, elles concernent de petits détails et non les grandes idées dont il a été question dans cet ouvrage.

En assumant que je n'ai tenu que des propos généraux, voici donc un résumé de la confrontation entre les neufs « mythes » que j'ai abordés et l'état actuel des connaissances scientifiques :

FAIRE
MANIPULER
PERMET
DE MIEUX
FAIRE
APPRENDRE

Faire manipuler les élèves ou les étudiants pour les faire mieux apprendre est une idée pédagogique majeure et très ancienne. Faire manipuler est surtout pertinent quand la connaissance à apprendre est un savoir-faire, quand les élèves comprennent ce qu'ils font et pourquoi ils le font. Quand l'objectif est d'élaborer une connaissance notionnelle, alors c'est le fait d'être actif cognitivement qui est important. Faire manipuler les élèves ne doit pas constituer une exigence hors de portée des élèves.

LES ÉLÈVES
APPRENNENT
MIEUX QUAND
ILS DÉCOUVRENT
PAR EUX-MÊMES

Quand un élève découvre par lui-même la solution d'un problème et qu'il identifie clairement quelle connaissance lui a permis de résoudre le problème, alors il apprend. Il s'agit encore d'une idée pédagogique ancienne. De nombreuses raisons peuvent conduire à l'échec de ce type d'enseignement très exigeant. Le fait d'expliquer la solution du problème à l'élève constitue une étape vraiment importante pour l'apprentissage. L'élève résoudra le problème par lui-même dans un second temps.

S'APPUYER
SUR L'INTÉRÊT
DES ÉLÈVES
AMÉLIORE LEUR
MOTIVATION
ET LEUR
APPRENTISSAGE

Depuis des siècles, on sait que l'intérêt des élèves est une composante importante de la réussite des apprentissages. Mais si l'intérêt des élèves est nécessaire à l'apprentissage, il n'est pas suffisant. Nous pouvons agir sur l'intérêt des élèves en concevant des situations qui ont du sens pour eux, qui leur permettent de comprendre pourquoi ils vont apprendre cette connaissance, en proposant des activités intéressantes, surprenantes, ludiques (tant qu'elles sont bien au service de l'apprentissage visé), en choisissant des exemples ou des exercices qui illustrent l'utilité de la connaissance, mais aussi les progrès qu'elle permet de faire.

LES ÉLÈVES
APPRENNENT
MIEUX
EN GROUPE

Le travail en groupes d'élèves constitue une idée pédagogique majeure du xx^e siècle. Travailler en groupe peut à la fois augmenter l'exigence de la tâche et l'engagement des élèves. Sa mise en œuvre dans la classe implique donc que l'on sache identifier comment, pour quelle tâche et au service de quel apprentissage il est conçu. Les tâches pour lesquelles le travail en groupe peut fonctionner sont celles où il est nécessaire, par la nature même de la tâche, par sa complexité ou par sa difficulté. On peut alors favoriser l'apprentissage en groupe en aidant les élèves à s'organiser.

LA PÉDAGOGIE
PAR PROJET
DONNE
DU SENS AUX
APPRENTISSAGES

La pédagogie par projet est une idée plusieurs fois centenaire. Si elle a une définition précise, cette idée pédagogique est utilisable dans des contextes très différents, sur un temps long, qui la rend très difficile à évaluer. Il semble que la pédagogie par projet permette d'engager les élèves et les étudiants dans des activités, et que leur perception *a posteriori* soit très positive. Cependant, les projets sont aussi des situations très exigeantes qui peuvent générer des difficultés importantes.

LES SITUATIONS
DE CLASSE
DOIVENT ÊTRE
AUTHENTIQUES

Les situations authentiques sont à la fois intéressantes et difficiles à mettre en œuvre car possiblement trop complexes. Il y a un équilibre à trouver en l'engagement des élèves, qui peut être amélioré par les situations authentiques, et les ressources attentionnelles disponibles, qui peuvent être diminuées par les situations authentiques. Le recours à ces situations présente le risque majeur de la confusion entre le but de l'enseignement, qui est d'emmener les élèves jusqu'à ce qu'ils soient capables de traiter telle situation, et le moyen, qui n'est pas de les confronter directement à cette situation complexe.

IL FAUT INVERSER
LA CLASSE :
LES APPORTS
NOTIONNELS
À LA MAISON,
LES APPLICATIONS
EN CLASSE

La classe inversée est une occasion de réfléchir à la complémentarité entre le travail en classe et celui hors de la classe. Organiser le temps, organiser l'espace sont bien deux composantes centrales de l'activité des enseignants, au service des apprentissages des élèves. Il peut être très intéressant que les élèves ou les étudiants se préparent avant de venir en cours, comme on le fait depuis des siècles.

LE NUMÉRIQUE
PERMET
D'INNOVER
EN PÉDAGOGIE

Les outils numériques, en entrant à l'école, peuvent faire évoluer des pratiques et les contenus d'enseignement, ainsi que la façon dont les élèves réalisent certaines tâches. Toutefois, cet ensemble d'innovations pédagogiques est bien moins rapide que prévu, et il est tout à fait impossible de savoir aujourd'hui si elles améliorent les apprentissages des élèves de façon générale. C'est au cas par cas, tâche par tâche, que nous devons évaluer l'effet de ces innovations.

L'APPROCHE
PAR
COMPÉTENCES
EST PLUS
EFFICACE

La notion de compétence résout des problèmes théoriques, elle permet d'attirer notre attention sur le couple {Tâche ; Connaissance}, elle est utile pour définir les buts et le déroulement d'un enseignement, ainsi que pour analyser les difficultés des élèves. Pour autant, de façon pratique, la notion de compétence ne résout aucune difficulté des enseignants quand ils l'utilisent pour évaluer en quoi un élève ou un étudiant est compétent.