

Thème à choix «Culture numérique»

«En comparaison avec une notion telle que la numérisation, la notion de culture numérique n'a fait son entrée qu'assez récemment dans le langage courant. Comme point de référence pour cette notion, on cite souvent l'ouvrage 'Kultur der Digitalität' de Felix Stadler. La culture numérique y est décrite dans une perspective sociologique culturelle, et en partie politique. Cette perspective, à son tour, est actuellement de plus en plus considérée d'un point de vue pédagogique.» – Lars Mecklenburg: *Was ist Digitalität?*

«Les médias sont des technologies de la relationnalité, autrement dit, ils facilitent l'établissement de certains types de rapports entre les individus et avec des objets. La 'culture numérique' désigne ainsi le jeu de relations qui est réalisé de nos jours sur la base de l'infrastructure des réseaux numériques dans la production, l'utilisation et la transformation de biens matériels et immatériels, ainsi que dans la constitution et la coordination de l'action personnelle et collective.» – Felix Stadler, *Kultur der Digitalität*, p. 18

«L'une des conclusions essentielles [...] est qu'il ne faut pas penser la culture numérique en termes d'appareils, d'outils ou d'applications, ni en termes de médias, mais plutôt de manière performative: la culture numérique signifie que les individus exécutent des actions communicatives sous forme numérique. Ils utilisent à cet effet les objets mentionnés, mais le font afin de satisfaire le besoin communicatif en question. La culture numérique doit toujours être comprise à partir des actions communicatives, et à titre secondaire seulement à partir des moyens techniques choisis pour leur réalisation.» – Mecklenburg

Contexte

La culture numérique est une réalité sociale et marque également de façon générale notre enseignement et notre apprentissage à l'école et dans l'entreprise. Le numérique est tout à la fois contexte, objet et moyen de l'apprentissage. Pour la direction d'une école, la complexité, la rapidité et la continuité de cette transformation constituent un grand défi. Il en découle des questions très diverses, par exemple:

Comment agencer l'enseignement? Sur quelles technologies miser? De quels changements avons-nous besoin au niveau de l'organisation de l'école? Comment nos enseignantes et enseignants se perçoivent-ils dans le contexte de la culture numérique? Comment développer les compétences du personnel enseignant et des élèves?

Dans ce contexte, l'évaluation externe peut servir à dresser un bilan pratique. À cet effet, une concrétisation aussi précise que possible du thème est essentielle: «Sur quels aspects mettons-nous l'accent? Que voulons-nous savoir? Que laissons-nous de côté?». Le ZEM CES propose pour cela un modèle de travail qui simplifie et ordonne la réflexion en distinguant quatre «champs d'action pour le développement de l'école» (voir page suivante). Ce modèle ne fixe pas d'objectifs mais fournit simplement une structure visualisée pour ordonner le thème et en parler.

La représentation choisie entend illustrer l'interconnexion entre les champs d'action et/ou les différentes approches. Tous ces aspects sont nécessaires pour la réussite des développements souhaités, mais aucun n'est suffisant à lui seul. Selon le contexte, il sera utile de se concentrer sciemment sur certaines approches, sans toutefois perdre de vue les interdépendances. Ceci est

valable notamment pour la concrétisation du thème pour l'évaluation externe de l'école, qui ne peut ni ne doit couvrir l'intégralité du champ thématique. Les questions d'évaluation auxquelles le rapport devra répondre peuvent se concentrer sur un seul champ d'action, mais aussi (dans le contexte pertinent) porter sur plusieurs champs d'action. Pour une détermination claire du mandat, il importe de clarifier où l'accent est mis et de mettre en évidence ce qui est (sciemment) laissé de côté.

Modèle de travail pour la concrétisation du thème pour l'évaluation

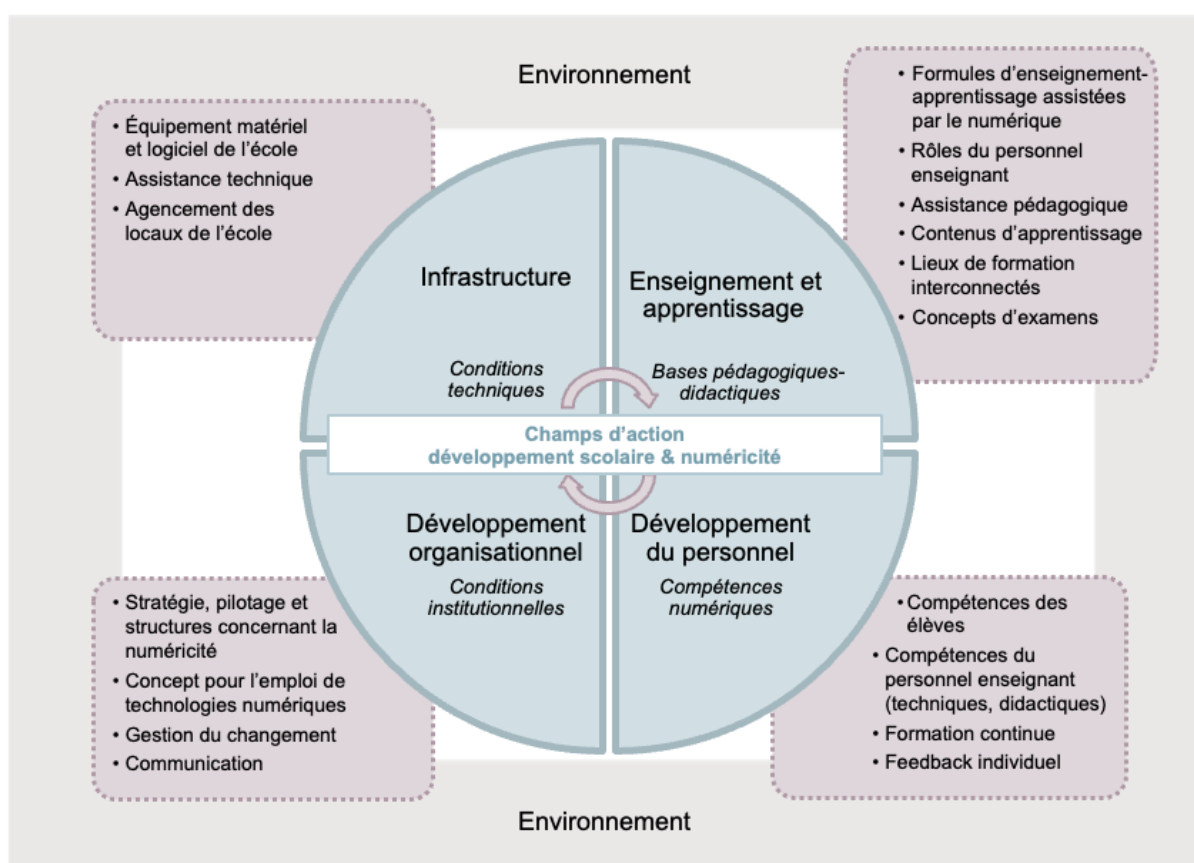


Figure 1: *Modèle de travail pour la clarification du mandat dans le cadre de l'évaluation externe de l'école, élaboré sur la base du «carré magique de l'innovation en matière de didactique des médias» selon Kerres (2001) et du «modèle à trois voies du développement scolaire pour un apprentissage assisté par le numérique» selon Rolff & Thünken (2020).*

Indications concernant les quatre champs d'action du modèle

Développement organisationnel

Les changements structurels dans le contexte de la culture numérique exigent une adaptation de l'organisation et de la direction de l'école. La communication assistée par des moyens numériques joue ici un rôle central. Dans le modèle, son agencement s'entend comme une tâche de direction, et représente davantage qu'un projet d'infrastructure. Inclure la culture numérique dans un projet thématique de développement scolaire est considéré comme une voie très appropriée pour intégrer la culture numérique dans le quotidien scolaire et a fait ses preuves à divers égards dans la pratique que

nous connaissons.

La pratique montre également que la clarté des objectifs (direction d'établissement, conférences de branche, corps enseignant) constitue un facteur essentiel – et en même temps un défi.

Un concept clair pour l'emploi des technologies numériques, qui définit pour l'école l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement et la réflexion sur celles-ci, constitue la meilleure base pour une mise en œuvre coordonnée de formules d'enseignement-apprentissage assistées par le numérique.

Apprentissage et enseignement

Les formules d'enseignement-apprentissage assistées par le numérique offrent une chance pour l'apprentissage personnalisé, mais aussi pour des formes d'apprentissage coopératives et basées sur des problèmes. Celles-ci permettent aux enseignantes et enseignants d'assumer davantage un rôle de coaching et d'accompagnement de l'apprentissage. Comment le personnel enseignant gère-t-il ce nouveau mélange des rôles?

Ce champ d'action englobe également la question des contenus d'apprentissage pertinents, ainsi que l'élargissement ciblé du répertoire didactique et méthodologique, y compris l'assistance pédagogique. Souvent, les outils utilisés dans ce cadre sont non seulement adaptés aux contenus spécialisés, mais aussi aux compétences transversales. Différentes formes d'évaluations numériques des performances font aussi partie du champ d'action. Elles sont possibles à la fois dans les domaines sommatif et formatif. Dans la formation professionnelle, on peut également se pencher sur des questions concernant le lien entre les lieux de formation, qui peuvent être réagencés d'une toute nouvelle manière dans le contexte de la numéricité.

Infrastructure

Le modèle entend l'infrastructure comme une dimension en soi, et non pas uniquement comme un moyen ou une condition. Les projets dans le domaine de la culture numérique ne doivent pas uniquement relever de l'infrastructure mais peuvent également être pilotés ou mis à profit par les autres dimensions du développement scolaire.

La dimension de l'infrastructure englobe aussi l'agencement des locaux de l'école, puisqu'elle est également déterminante pour l'efficacité de formules d'enseignement-apprentissage assistées par le numérique.

Développement du personnel

Cette dimension comprend les compétences (numériques et didactiques) du personnel enseignant et des élèves ainsi que leur développement, que ce soit par des formations continues (internes et externes) ou dans le cadre du développement individuel de la qualité des enseignantes et enseignants (feedback entre collègues, feedback de classe, coopération entre collègues). Des passerelles thématiques vers la gestion de la qualité peuvent bien entendu également être établies dans les autres dimensions.

Marche à suivre pour la concrétisation du thème

La concrétisation de la problématique est un processus de détermination itératif. Nous vous prions de tenir compte des aspects suivants:

1. Déterminez ce que doit vous apporter l'évaluation du thème à choix.
2. Définissez les axes thématiques selon le modèle présenté à la figure 1.
3. Déterminez l'importance que vous accordez aux aspects suivants:
 - a. Conditions: situation initiale et conditions existantes dans votre établissement
 - b. Concept: bases conceptuelles dans l'établissement
 - c. Mise en œuvre: pratique existante, activités et interventions dans l'établissement
 - d. Résultats: effets et résultats perçus par les personnes impliquées
4. Veuillez mentionner – en vous référant au modèle – dans quel contexte vous souhaitez avoir recours à l'évaluation pour répondre à quelles questions.

Les deux documents ci-après disponibles sur le site du ZEM CES vous y aideront:

Remarques concernant le choix des thèmes

Formulaire choix du thème (docx)

Sur cette base, l'équipe d'évaluation élaborera avec vous des questions clés (en règle générale 5 à 6) pour l'évaluation. Ceci aura lieu environ 4 mois avant les journées de visite sur site, soit sous forme de deux séances, soit sous forme d'un «ateliers sur les questions clés» d'une demi-journée.

Références bibliographiques

Baecker, D. (2017). Wie verändert die Digitalisierung unser Denken und unseren Umgang mit der Welt? Dans: Handel 4.0, p. 3-24. Berlin: Springer Gabler.

Kerres, M. & Heinen R. (2017). «Bildung in der digitalen Welt» als Herausforderung für Schule. Dans: DDS – Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Bildungspolitik und pädagogische Praxis, 109(2).

Kerres, M. (2001). Das magische Viereck mediendidaktischer Planung. Dans: Kerres, M. (2001). Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung. Oldenbourg. P. 48ss.

Mecklenburg, L. (2020). «Was ist Digitalität?» Neubestimmung als kommunikative Handlungsform. <https://larsmecklenburg.medium.com/was-ist-digitalit%C3%A4t-1e15921ef8c0>

Meyer, H. & Junghans C. (2019). Zwölf Prüfsteine für die Arbeit mit digitalen Medien. Eine Entwicklungsaufgabe. Dans: Seminar 3/2019, Digitale Transformation als Herausforderung für Seminar und Schule. bak Lehrerbildung.

Rolff, H.-G. & Thünken, U. (2020). Digital gestütztes Lernen. Praxisbeispiele für eine zeitgemäße Schulentwicklung. Weinheim: Beltz.

Stalder, F. (2016). Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.