

eLearning : l'innovation pédagogique des enseignants qui utilisent une plate-forme numérique

Armand Lietart

Campus du CERIA de Bruxelles (Commission communautaire française), Haute Ecole Francisco Ferrer (Ville de Bruxelles), Institut de Pédagogie universitaire et des Multimédias de l'U.C.L. sous l'égide du Professeur Marcel Lebrun (Louvain-la-Neuve), Belgique

Résumé/ Abstract

Nous vous proposons un extrait de notre recherche qui s'est développée dans le courant de l'année 2007, sous l'égide des Professeurs M. Lebrun et M. Bonami, auprès d'un échantillon d'enseignants d'Universités et de Hautes Ecoles en Belgique francophone.

Notre abordons le concept d'innovation de manière générale pour ensuite l'orienter plus spécifiquement dans le cadre restrictif de l'innovation pédagogique chez les enseignants. Pour appréhender correctement les différentes composantes de notre travail, il faut préciser que nous développons d'emblée une orientation pédagogique de type socioconstructiviste. Nous mettons l'accent sur l'interactivité et la production de tous les acteurs qui interviennent dans l'acte « d'apprendre ». Nous terminons par une synthèse partielle de notre développement théorique corrélé à de la grille sociopédagogique de Marcel Lebrun au départ de la recherche ACOT. Nous concluons par une proposition de grille d'analyse de l'innovation pédagogique construite expressément pour nos travaux (APATD) sur base des recherches ciblées sur la professionnalisation de l'enseignant (S.O.T.L.).

Mots-clés : apprentissage, innovation, pédagogie, processus, professionnalisation.

1. Introduction

La littérature qui concerne le concept d'innovation est variée et aborde différents aspects tels que l'innovation liée à l'entreprise, au politique ou plus généralement aux découvertes scientifiques.

Dans le dictionnaire de l'Education de Legendre (2005), on peut y lire que l'innovation n'est pas une notion qui implique nécessairement un caractère intrinsèque de nouveauté et que, ce qui est nouveau dans l'innovation, ce n'est pas l'objet en question, son contenu, mais bien son introduction dans un milieu donné.

Pour F.Cros et G.Adamczewski (1996), l'innovation exploite toujours ce qui la précède : son « art » consiste à adapter puis à faire adopter des réalités inventées, découvertes ou créées antérieurement. L'innovateur fait figure de « passeur », de traducteur et de conquérant. Il peut y avoir quelques astuces supplémentaires, quelques arrangements ingénieux dans l'action innovante mais ce qui la caractérise c'est le fait « de faire autrement » pour aboutir à une amélioration de l'existant. Une innovation est une novation contextualisée par des objectifs pratiques, c'est l'art de l'utile.

Toutes les innovations sont des changements, mais tous les changements ne sont pas des innovations. Une innovation est un changement spécifique, original et délibéré.

C'est à partir de ces premiers éléments que nous tenterons de définir l'innovation chez les enseignants qui utilisent une plate-forme numérique dans leurs enseignements.

2. Les processus créateurs de l'innovation

N. Alter ¹décrit trois étapes qui sont les fondements du processus d'innovation, à savoir :

- ☞ L'invention
- ☞ L'appropriation
- ☞ L'institutionnalisation

2.1. L'invention

Une invention doit être conçue comme une incitation à partir de quoi l'innovation peut se développer. Mais une incitation ne se décrète pas.

Cette étape est caractérisée par le manque de rationalité, parfois par le manque de sens, voire l'absurdité de l'invention présentée.

A ce stade, le risque de voir l'invention rejetée existe. Il peut exister une mésentente sur les attentes de chacun des acteurs. Dans les organisations, le lien entre les porteurs de l'invention (par exemple, vouloir améliorer l'offre de l'entreprise) et les opérateurs (les personnes qui vont appliquer l'invention) n'est pas automatique. « *Les premiers pensent pouvoir contraindre les seconds et les seconds pensent que les premiers vont mettre tout en œuvre pour parvenir à cette fin* ² ».

N. Alter fait remarquer que les opérateurs impliqués dans des opérations de management participatif peuvent n'y voir qu'un effet de mode passagère; d'autres y voient une manière de contrôler leurs activités et s'opposent à leur développement.

C'est un élément à ne pas négliger : il n'est pas rare d'entendre de la part des enseignants la peur de subir un « contrôle » via l'ordinateur et d'en rejeter l'usage pour cette raison !

L'auteur met l'accent sur le rôle des « chefs » qui doivent être ouverts à d'autres possibles, encadrer les conditions d'émergence de l'acte nouveau et développer une culture d'organisation capable d'intégrer les changements.

2.2. L'appropriation

Un des éléments qui ressort dans la première phase du processus est le déficit de sens qui peut être généré par l'invention. L'appropriation se caractérise donc par la création de sens par les acteurs de l'organisation pour combler le peu de rationalité de l'invention, « *pour faire échec à l'absurde* ³ ».

Les promoteurs de l'invention devront ouvrir des espaces de contact afin de permettre aux « adeptes » (clients) de devenir partenaires et non plus des consommateurs à qui on impose l'invention. C'est la nécessaire confrontation des points de vue divergents entre les acteurs.

Ce nouvel ensemble (promoteurs + adeptes) va œuvrer face à l'organisation de la manière suivante. On le constate, le sens de l'invention n'est pas automatique : il se construit dans un processus complexe de va et vient entre la logique de l'organisation, qui veille à la stabilité, et celle de l'innovation, source de déséquilibre.

L'innovateur va profiter des interstices, des zones d'incertitude selon Crozier et Friedberg (1977)⁴, qui échappent à l'organisation.

¹ ALTER, N. (2000). *L'innovation ordinaire*. Paris, PUF Quadrige, p 65

² Ibidem, p 68

³ Ibidem, p 69

⁴ BONAMI, M. & GARANT, M. (1996). *Systèmes scolaires et pilotage de l'innovation*. Bruxelles, De Boeck, p 61

Les porteurs de l'innovation vont s'allier certains usagers qui trouvent dans cette nouvelle méthode de travail, une source de renouveau et une « déTaylorisation » de leur travail. Pour que cette phase d'appropriation se développe correctement, il faut que « les chefs » jouent l'ouverture et l'interactivité.

2.3. L'institutionnalisation

Nous l'avons souligné dans les deux premières phases du processus d'innovation, rien ne se décrète mais l'ensemble se construit par étapes. La phase de l'institutionnalisation a pour rôle de « *mettre l'action en forme*⁵ » et d'intégrer les pratiques novatrices.

C'est à ce moment que les « chefs » transforment une partie de ces pratiques innovantes en règles. Ils jouent le rôle de médiateur entre les tenants de l'innovation, à qui ils interdisent la liberté totale d'utilisation des nouvelles pratiques, et les nouveaux utilisateurs (le reste du personnel) à qui l'innovation va être imposée, obligatoire. Ceci leur permet de récupérer leur pouvoir mis à l'épreuve dans la phase d'appropriation.

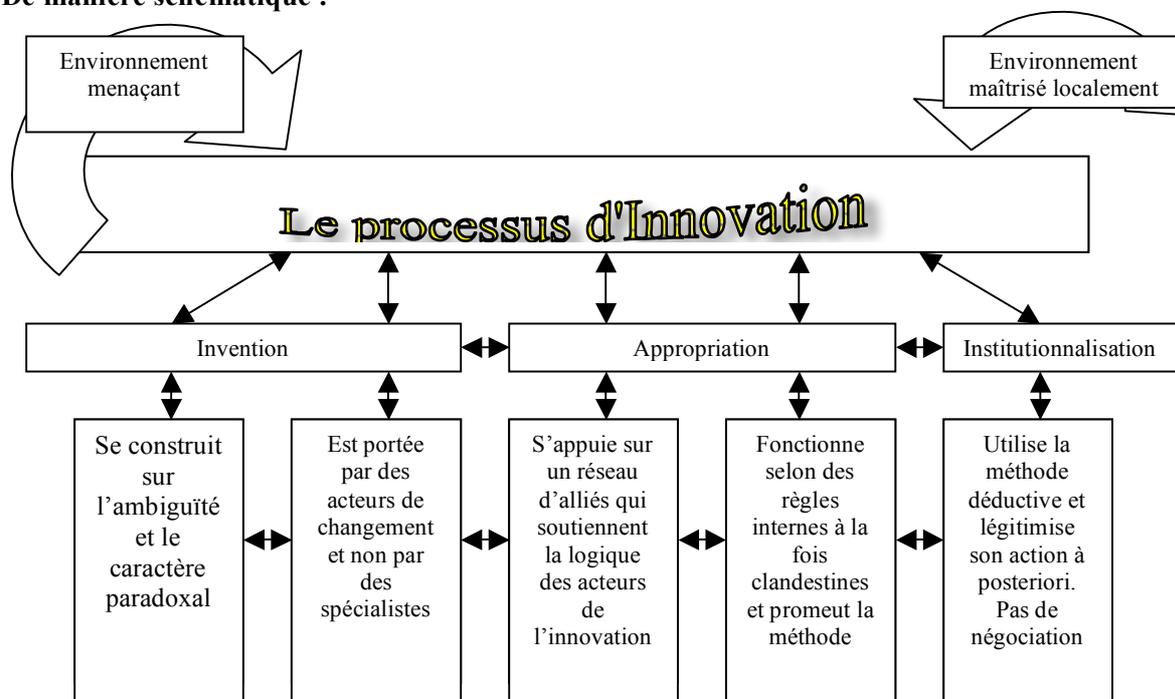
L'équilibre est rétabli mais non sans marquer un certain recul par rapport aux pratiques innovantes puisqu'il y a arrêt (momentané) du processus.

La rationalisation taylorienne est elle indépendante des pratiques sociales de l'innovation, elle définit les comportements à venir, de manière scientifique ; elle est inductive.

Le point commun entre ces deux approches est la réduction des incertitudes dans les pratiques de travail.

On se rend bien compte que l'institutionnalisation n'est qu'une étape, que la règle dans une première boucle du processus. Cette nouvelle norme sera elle-même remise en question par de nouveaux acteurs, menant à un nouveau cycle.

De manière schématique :



Le processus d'innovation. Tableau A. Lietart

⁵ Ibidem, p 76

3. L'innovation chez l'enseignant

3.1. La recherche ACOT : le parcours des enseignants selon la recherche ACOT

Ce tableau est à mettre en relation avec le cheminement des professeurs dans l'intégration et l'usage des TICE proposé par M Lebrun (2004, p 103) et réalisé à partir des recherches ACOT⁶ :

Étapes selon ACOT	Description des étapes
« Entry »	L'enseignant découvre les bases, les fondements de l'utilisation des TIC. Il s'initie à l'outil
« Adoption »	L'enseignant utilise les TICE, souvent de manière traditionnelle et aussi pour son usage personnel
« Adaptation »	L'enseignant intègre la nouvelle technologie dans ses pratiques de classe
« Appropriation »	L'enseignant cible sur le travail de groupe, le projet et le travail interdisciplinaire. Il inclut l'usage de l'ordinateur avec d'autres outils dans sa classe. Il étend l'utilisation aux étudiants
« Invention »	L'enseignant découvre de nouveaux usages et détourne certains logiciels de leurs usages premiers. Il personnalise l'usage de l'ordinateur. Il adapte son utilisation aux situations d'apprentissage

*Les cinq étapes du développement des professeurs à la découverte des TICE :
Tableau M. Lebrun*

Dans ce tableau on remarque que l'enseignant commence par utiliser la machine pour réaliser des tâches qu'il exerçait autrement, il emploie l'ordinateur comme il utilisait sa machine à écrire,...). Ce n'est qu'une fois qu'il a la maîtrise de l'outil qu'il assure de nouveaux usages, une nouvelle pédagogie.

3.2. Les recherches de Hutchings et Shulman : le SOTL

Le métier d'enseignant tend vers la professionnalisation. Perrenoud (1993) rappelle que les enseignants ont toujours été des « gens de métier », des professionnels et que le courant de la professionnalisation décrit simplement un processus qui prend de l'ampleur « *lorsque, dans le métier, la mise en œuvre de règles préétablies cède la place à des stratégies orientées par des objectifs et une éthique* ».

Dans cette perspective, le métier d'enseignant devient de moins en moins statique : les enseignants apprennent donc comme leurs étudiants (cf. les phases de la carrière enseignante de M. Huberman, 1989).

On y retrouve, dans l'environnement eLearning, le spécialiste de la matière, le technicien du dispositif pédagogique ou de la plate-forme, la personne en interaction dans un contexte particulier, l'enseignant interpellé par l'apprentissage des étudiants qui seront bientôt eux aussi de futurs professionnels.

Dans chaque métier, le professionnel qui souhaite améliorer les objectifs qu'il s'est fixé, analyse sa pratique, évalue son action.

⁶ Apple Classroom Of Tomorrow

Pour atteindre cette nouvelle étape, « *il se dote d'outils, s'inscrit dans des relations avec des services et d'autres enseignants. Il transforme son savoir, son expérience, sa pratique en nouveaux savoirs et connaissances* ⁷ ».

L'évolution du métier fait que, dans bon nombre de cas, l'enseignant va ajouter un nouveau stade au développement de sa carrière : la diffusion et la communication de sa propre expérience parmi ses pairs qui deviendront à leur tour « communauté apprenante ».

Il participera à des colloques internationaux de pédagogie et partagera son savoir. On le voit, le chercheur et l'enseignant sont à la croisée des mêmes chemins.

Ce cheminement, cette carrière enseignante, les anglo-saxons l'ont appelé SOTL :

Scholarship Of Teaching and Learning. Le Savoir, la Science de l'Enseignement et de l'Apprentissage. Les auteurs (Hutchings et Shulman) y ajoutent les dimensions suivantes :

- ☞ le caractère public des développements ou des innovations
- ☞ l'ouverture de ces derniers à l'évaluation et à la critique
- ☞ leur adoption et leur développement par la communauté toute entière

3.3. Le modèle S.O.T.L : n'a-t-il pas de quoi A.P.A.T.D. ?

Acquérir	L'enseignant va utiliser les outils à sa disposition. Il découvre l'outil informatique. Il est technicien de son dispositif
Pratiquer	L'enseignant met en pratique les savoirs acquis. Il va commencer à nouer des relations, à interagir avec ses pairs et d'autres services
Analyser	Il réfléchit sur ses acquis, sur ses pratiques. Il s'interroge sur la pertinence de son dispositif pédagogique. Il accepte la critique et l'évaluation
Transformer	Il transforme ses connaissances, son savoir, son expérience en nouvelles connaissances et nouveaux savoirs et connaissances. L'impact est visible dans sa pratique
Diffuser	L'enseignant communique sa propre expérience parmi ses pairs qui jouent le rôle de communauté apprenante

Le modèle SOTL adapté à notre recherche. Tableau A. Lietart

La particularité du tableau A.P.A.T.D. est de mettre en évidence le métier d'enseignant sous l'angle relationnel et d'y ajouter la capacité pour l'enseignant de diffuser son Savoir auprès de toute la communauté éducative.

4. Conclusion

Dans cet article, nous avons abordé l'innovation sous des angles différents pour finalement cibler plus précisément le rôle de l'enseignant dans ce dispositif.

Nous avons mis en exergue les trois étapes essentielles du processus : l'invention, l'appropriation et l'institutionnalisation.

La professionnalisation du métier d'enseignant transforme le métier lui-même et incite ce dernier à réfléchir et à communiquer ses nouveaux savoirs.

Nous avons proposé des modèles d'évaluation de l'innovation au travers des recherches ACOT et SOTL. Ces différentes étapes ont permis de faire ressortir certaines caractéristiques de l'innovation et d'esquisser le profil type de l'enseignant innovateur.

⁷ LEBRUN, M. (2006). *SOTL vous aussi ?* U.C.L. Article collectif, Résonances, n°93, p 1

On ne peut s'empêcher de constater, au travers des différents cadres théoriques développés ci avant, certaines similitudes. Par exemple, la notion de processus est omniprésente. La non linéarité des étapes est également à mettre en avant ainsi que des liens entre l'apprentissage et l'innovation.

On constate que la ligne de fracture imaginaire entre l'apprenant et l'enseignant n'est pas aussi clairement définie : dans les modèles explicités, l'enseignant n'est pas le seul détenteur du savoir et il peut aussi se trouver lui-même en situation d'apprentissage.

Bibliographie

ALTER, N. (2000). *L'innovation ordinaire*. Paris : PUF Quadrige.

BONAMI, M. & GARANT, M. (1996). *Systèmes scolaires et pilotage de l'innovation : émergence et implantation du changement*. Bruxelles : De Boeck Université.

FRENAY, M. & MAROY, Ch. (2004). *L'école, six ans après le décret « missions »*. Louvain-la-Neuve: GIRSEF.

LEBRUN, M. (2002). *Théories et méthodes pédagogiques pour enseigner et apprendre : Quelle place pour les TIC dans l'éducation ?* Bruxelles : De Boeck Université.

LEBRUN, M. (2005). *eLearning pour enseigner et apprendre : Allier pédagogie et technologie*. Louvain-la-Neuve: Bruylant-Academia.

LEGENDRE, R. (2005). *Dictionnaire actuel de l'Education*. Montréal: Guérin .

PAQUAY, L., ALTET, M., CHARLIER, E., PERRENOUD, Ph. (2003). *Former des enseignants professionnels*. Bruxelles : De Boeck.

Sitographie

CROS, F., (2003). L'innovation, levier de changement dans l'institution éducative. Direction générale de l'éducation scolaire.

En ligne http://eduscol.education.fr/D0124/inno_levier_intro.pdf, consulté le 7/08/ 2007.

LEVESQUE, B., (2005). *Innovations et transformations sociales dans le développement économique et le développement social : approches théoriques et politiques publiques*. En ligne <http://www.politiquessociales.net/Docs/Innovation.CRISES.pdf>, consulté le 4/05/2007.

LEBRUN, M. (2006). SOTL vous aussi ? En ligne <http://www.ipm.ucl.ac.be/Resonances/2006octobre.pdf>, consulté le 15/05/2007.

MEIRIEU, PH.. (s.d.). Dictionnaire pédagogique. En ligne <http://www.meirieu.com/DICTIONNAIRE/innovation.htm> , consulté le 10/07/07