

# 8

# Propositions pour lutter contre la passivité numérique en éducation des apprenants

LUDOVIA #14  
UNIVERSITÉ D'ESTÉRIE  
ARIEGE - PYRÉNÉES

Par Thierry KARSENTI, M.A., M.Ed., Ph.D.

Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les technologies en éducation, Université de Montréal

[karsenti.ca/passivitenumerique.pdf](http://karsenti.ca/passivitenumerique.pdf)

 @ThierryUdM

Ces huit propositions ont été présentées lors de la session Pechakucha ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Pecha\\_Kucha](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha)), animée par @batier, qui s'est déroulée le mardi 22 août 2018, lors de #Ludovia14. Ces huit propositions – et nous pourrions collectivement dresser une liste plus importante d'autres idées – ont pour but d'aider enseignants et éducateurs à lutter contre la passivité numérique en éducation des apprenants. Qu'est-ce que la passivité numérique en éducation? C'est ce que mon équipe et moi avons observé dans divers contextes scolaires. La passivité numérique en éducation s'observe notamment lorsque des apprenants sont équipés de diverses technologies pour apprendre (ordinateurs portables, tablettes tactiles, téléphones intelligents, etc.), mais qu'ils ne s'en servent peu ou pas en classe. La passivité numérique en éducation s'observe aussi lorsque l'on voit des apprenants qui utilisent leurs technologies en classe, de façon régulière et souvent pédagogiquement dérangeante, non pas pour apprendre, mais plutôt pour se distraire, pour socialiser, ou encore pour jouer. Dans un contexte où l'on souhaite que le numérique participe réellement à la réussite éducative de tous les apprenants, il semble donc important de faire de la lutte à ce nouveau fléau pédagogique une priorité en éducation. Car même si l'on est adepte de pédagogies ouvertes, il ne faut pas non plus se leurrer. Il est faux de croire que les apprenants s'enthousiasment toujours naturellement de devenir enfin acteurs de leurs apprentissages. La magnifique illustration a été réalisée par @didac2b lors de la présentation. Un merci tout particulier à @MarieGauthie pour toutes ses précieuses idées lors de la conception de ce Pechakucha.

1. Proposer des tâches signifiantes liées aux matières scolaires.
2. Proposer des problèmes à résoudre et des défis à la portée de tous les apprenants.
3. Ludifier certains apprentissages, tout particulièrement lorsque la motivation est un défi de taille.
4. Encourager la créativité et l'innovation chez tous les apprenants.



5. Fournir une rétroaction rapide (feedback) à tous les apprenants.
6. Favoriser la collaboration entre tous les apprenants.
7. Faire confiance à tous les apprenants.
8. Garder des traces, à la fois du processus d'apprentissage, mais aussi des réalisations de tous les apprenants.