



Interactivités, interactions pour les manuels numériques

Approche pragmatique

Cadre de la réflexion

- Première partie
 - Des situations plurielles, des outils pluriels, des usages différents, mais beaucoup de confusions... intentionnelles ou non, de quelle interactivité parle-t-on
- Deuxième partie
 - Le manuel numérique un objet unique impossible désormais. Repenser la relation contenu/pédagogie en équilibrant guidage et autonomie : un renouvellement de l'interactivité
- Conclusion
 - La disparition du « manucteur », l'apparition du « polyducteur »

Vous avez dit interactivité ?

- Il est nécessaire de distinguer
 - L'interactivité machinique
 - Ce qui permet de faire fonctionner l'objet manuel
 - L'interactivité cognitive
 - Ce qui permet de manipuler le sens des documents
 - L'interactivité humaine ou interaction
 - Ce qui permet de confronter le sens avec d'autres
- Malheureusement le sens commun et le sens commercial tendent à abuser des mots pour en faire des leviers de persuasion.

G. Jacquinot; R Bouchard, F. Mangenot

De quoi parle-t-on

- L'ambiguïté de l'origine des mots
 - Man signifie pensée en sanskrit et manu, signifie homme, ces deux mots ont donné en français le mot mental
 - Manus, signifie main en latin signifie une possession, et manuel un objet livre portable
- L'usage des termes livre, ouvrage, manuel,... accolés au terme scolaire renforce cette polysémie et la confusion sur l'interactivité

De quoi parle-t-on ?

- Avec l'ajout de l'adjectif numérique au terme manuel, on ajoute à la confusion
 - Manuel et numérique s'opposent par leur matérialité même
 - Ils s'opposent donc par leur « manipulation »
 - Ils proposent donc des interactivités différentes
- L'interactivité inscrite dans le support et le dispositif peut s'enrichir de l'interactivité à inscrire dans et par le contexte de travail (acteurs, actants)

Interactivité... où ?

- Il n'y a pas une interactivité seule.
- L'interactivité varie selon « le lieu d'usage » (la classe, le CDI, la maison...) et selon l'utilisateur (l'enseignant, l'élève, les proches....)
- Le support livre impose un modèle d'interactivité qui ne s'adapte pas si facilement aux lieux et aux usages et aux utilisateurs (regardons l'état des livres scolaires en fin d'année...)

Cadre de la réflexion

- Première partie
 - Des situations plurielles, des outils pluriels, des usages différents, mais beaucoup de confusions... intentionnelles ou non, de quelle interactivité parle-t-on
- Deuxième partie
 - Le manuel numérique un objet unique impossible désormais. Repenser la relation contenu/pédagogie en équilibrant guidage et autonomie : un renouvellement de l'interactivité
- Conclusion
 - La disparition du « manucteur », l'apparition du « polyducteur »

Des points de vue anciens

- Jean Hassenforder et les CDI
 - Encourager une nouvelle relation pédagogique
 - Développer un rapport direct au document
 - Créer un contexte fondé sur les pédagogies nouvelles (interactions)
- Michel de Certeau et les cultures plurielles
 - Le constat de non exclusivité du scolaire
 - L'importance de prendre en compte les contextes
 - Permettre les braconnages

Des réalités en développement

- Les pratiques sociales du numériques (Donnat 2010) se diversifient (web interactif)
- L'immersion est le modèle d'entrée de l'apprentissage : l'interactivité/interaction est le moteur central, désormais aussi pour les apprentissages scolaires
- La forme scolaire comporte aussi un volet spécifique qui définit la nature d'interactivité

Des courants et des débats

- Le débat « pédagogues », « républicains » renvoie au débat modèle transmissif (livre) modèle actif (manuel pluridocument, CDI)
- Les recherches en sciences cognitives ont rappelé les limites de l'interactivité machinique
- Et pourtant les praticiens oscillent entre différents modes d'interactivité en classe

L'obligation du pluriel

- D'instrument commun, à forte guidance et faible interactivité, on passe à une mosaïque d'objets à interactivité variable et multiple
- La place de l'interaction humaine dans l'apprentissage s'affirme de plus en plus dans le contexte numérique
- L'interactivité et l'interaction sont insuffisants, mais nécessaires... pour tout support à venir
- Dans une approche par compétence et un apprentissage par situation, l'interactivité doit être particulièrement réfléchie

Un affrontement à expliciter

- L'intention du concepteur se traduit par une contrainte pour l'utilisateur. Le degré d'interactivité contenu impose une guidance, c'est la « pédagogie embarquée »
- Le rôle « d'ingénieur pédagogique » que devrait jouer l'enseignant peut disparaître derrière les supports qu'on lui propose
- Et pourtant « la liberté pédagogique » est au cœur de la relation de l'enseignant avec les supports

Un enseignant à perdre... ou pas

- Trop d'interactivité et d'émiettement renvoie à l'enseignant la responsabilité de la guidance de son enseignement (au risque de le perdre)
- L'équilibre entre la directivité et l'interactivité suppose que l'enseignant soit pris en compte comme ingénieur pédagogique (au risque de le perdre)
- Augmenter interactivité et miettes oblige à multiplier les outils pour ne pas perdre l'enseignant...

Cadre de la réflexion

- Première partie
 - Des situations plurielles, des outils pluriels, des usages différents, mais beaucoup de confusions... intentionnelles ou non, de quelle interactivité parle-t-on
- Deuxième partie
 - Le manuel numérique un objet unique impossible désormais. Repenser la relation contenu/pédagogie en équilibrant guidage et autonomie : un renouvellement de l'interactivité
- Conclusion
 - La disparition du « manucteur », l'apparition du « polyducteur »

Conclusion

- Accepter des interactivités qui signent une conception pédagogique, mais en autoriser plusieurs
- Passer du « manucteur » au « polyducteur »
- D'une approche guidée ou d'une approche autonome à une pédagogie d'accompagnement structurant
- Vers une interactivité plurielle, favorisant aussi bien les relations avec les machines que les relations humaines...

Merci de votre attention



Annexes

L'interactivité machinique

- Image de quelqu'un devant un écran et qui se demande sur quoi cliquer
- L'ordinateur (comme le livre) impose (de moins en moins) de connaître une grammaire des gestes à faire pour utiliser l'outil

L'interactivité cognitive

- Image d'un savoir qui sort de l'écran et qui est manipulé par l'utilisateur
- Manipuler le savoir pour en faire des connaissances est le cœur de l'activité apprendre. Les supports proposent une variété d'activités de manipulation (rarement des situations)
- Référence aux CDI et à Hassenforder)

L'interactivité humaine

- L'image du savoir échangé dans un groupe après avoir été extrait d'un support
- L'apprentissage repose aussi sur l'interaction humaine. Les supports traditionnels le renvoient à l'enseignant, les nouveaux outils (2.0) offrent des possibilités, mais ne suppléent jamais à l'échange verbal en face à face... (conflit socio cognitif)