

**PROJET « USAGES DU NUMÉRIQUE  
DANS LES ÉCOLES QUÉBÉCOISES »**

**ÉTUDE DE CAS #7**

**LE CAS D'UN ENSEIGNANT DU SECONDAIRE PORTEUR DU  
« DOSSIER NUMÉRIQUE » AU SEIN DE SON ÉCOLE**



**3 FÉVRIER 2015**

# COLLABORATION

## Équipe du CEFRIO

**Josée Beaudoin**

Vice-présidente Innovation et Transfert

**Julia Gaudreault-Perron**

Chargée de projet

**Thérèse Laferrière**

Chercheure, Université Laval

Directrice du CRIRES

## Partenaire financier du projet



Cette étude de cas a été élaborée à partir d'une entrevue semi-structurée avec l'enseignant concerné.

**Pour tout renseignement concernant le projet,  
veuillez communiquer avec le CEFRIO aux coordonnées ci-dessous :**

Courriel : [info@cefrio.gc.ca](mailto:info@cefrio.gc.ca)

Site Internet : [www.cefrio.gc.ca](http://www.cefrio.gc.ca)

# TABLE DES MATIÈRES

---

HISTORIQUE .....	5
UN ENSEIGNANT DE LA SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE .....	6
LE NUMÉRIQUE COMME MOYEN DE PERSONNALISER L'APPRENTISSAGE .....	7
L'ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE, AU-DELÀ DE L'OUTIL.....	9
APPRENDRE À L'AIDE DE RESSOURCES VARIÉES.....	11
LA RELATION AVEC LA DIRECTION ET LE SOUTIEN TECHNIQUE.....	12
LE DÉFI DU MANQUE DE BALISES .....	13
UNE CONCERTATION LOIN D'ÊTRE TOUJOURS FACILE.....	15
L'ÉVALUATION : UN DÉFI SURTOUT SUR LE PLAN LOGISTIQUE .....	16
UNE COMPÉTENCE NUMÉRIQUE QUI POUSSE L'ENSEIGNANT À JOUER UN RÔLE DIFFÉRENT AU SEIN DE L'ÉCOLE .....	17

## LE PROJET DE RECHERCHE

Dans le cadre de ce projet, le CEFRIO propose de dresser un portrait des usages du numérique dans les écoles québécoises. L'étude comporte trois volets. Le premier vise à établir l'état des connaissances en matière d'utilisation des écrans en classe (portables, tablettes, tableau interactif, etc.) par une revue de littérature. Le deuxième volet vise à dresser le portrait de pratiques innovantes intégrant le numérique, de manière à donner une lecture plus soutenue des pratiques actuelles. Enfin, le troisième volet vise à colliger un ensemble d'informations relatives à l'organisation scolaire en lien avec ces nouveaux usages des écrans à l'école en questionnant les directeurs d'école et les animateurs RÉCIT. La présente étude de cas s'inscrit dans le deuxième volet.

## HISTORIQUE

---

L'enseignant rencontré pour cette étude de cas possède une tâche à temps complet qui se décline en trois volets : l'enseignement de l'initiation à l'informatique auprès de six groupes d'élèves de secondaire 1 inscrits au programme d'éducation internationale (PEI), l'enseignement du cours Projet personnel d'orientation (PPO) à deux groupes de secondaire 3 et un groupe de secondaire 4 et, enfin, la gestion du site web de l'école, sa promotion dans les médias et l'animation des comptes de médias sociaux corporatifs. Les groupes auxquels il enseigne sont composés d'une trentaine d'élèves en moyenne, à l'exception de deux groupes qui comptent vingt élèves. L'enseignant possède cinq années d'expérience en enseignement et sa formation de base est en enseignement du français, matière qu'il a enseignée pendant deux ans à son arrivée à l'école où il enseigne toujours aujourd'hui.

## UN ENSEIGNANT DE LA SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

---

À l'évidence, l'enseignant rencontré est plutôt connecté, étant lui-même présent sur les différents médias sociaux et intégrant le numérique à son enseignement depuis ses débuts. Il poursuit également des études universitaires de 2<sup>e</sup> cycle en éducation afin de développer ses compétences professionnelles, notamment en lien avec le numérique. Il possède son propre nom de domaine lui permettant d'héberger un site web personnel qui fait office de portfolio de ses pratiques professionnelles et de lieu de diffusion de ses réflexions pédagogiques.

Sa vision du numérique à l'école est celle d'un « facilitateur logistique et d'un support à l'apprentissage », vision qu'il applique notamment dans son enseignement du cours de PPO. Dans ce cours, l'ordinateur est le principal outil utilisé par les élèves même si d'autres ressources sont mises à leur disposition, notamment du matériel spécifique à des métiers professionnels et techniques. Dans le cas du cours d'initiation à l'informatique, cette vision du numérique comme facilitateur et soutien à l'apprentissage est doublée du fait que le numérique est aussi objet d'apprentissage en soi.

Les responsabilités qui ont été confiées à cet enseignant concernant le site web de l'école, les médias sociaux et l'enseignement du cours d'initiation à l'informatique ne sont pas étrangères à cette vision du numérique qui anime ses réflexions et sa pratique. En effet, rapidement, il a été identifié par la direction de l'école comme étant intéressé et compétent en ce qui a trait au numérique en classe. C'est lors du départ à la retraite de l'enseignant anciennement titulaire du cours que l'enseignant s'est vu confier le mandat de donner le cours, la direction de l'école étant familière avec l'approche et les initiatives impliquant déjà le numérique dans sa classe. Il a alors revu le contenu et le format du cours, en cherchant à s'arrimer le plus possible aux besoins de ses collègues enseignants afin de donner une base commune aux élèves en ce qui concerne les compétences en informatique et la citoyenneté numérique.

# LE NUMÉRIQUE COMME MOYEN DE PERSONNALISER L'APPRENTISSAGE

---

L'enseignant souligne d'emblée que son approche pédagogique intégrant le numérique n'est pas la même selon qu'il enseigne le cours de PPO ou le cours d'initiation à l'informatique. En effet, tel que mentionné précédemment, dans le premier cas, le numérique est vu comme un soutien à l'apprentissage alors que dans le deuxième, il en est aussi l'objet, ce qui n'est pas sans effet sur la pédagogie adoptée.

Pour un enseignant formé initialement en enseignement du français au secondaire, le cours PPO est particulier puisqu'il est optionnel, porte davantage sur le développement d'une capacité de réflexion et d'exploration par rapport à son propre cheminement académique et professionnel et enfin, il met à contribution des ressources spécifiques reliées aux métiers et professions que les élèves font le choix d'explorer. L'enseignant observe que la motivation des élèves envers ce cours est particulièrement variable, puisqu'une bonne proportion de ceux-ci le choisissent en croyant qu'il exigera peu d'effort de leur part. Son approche en est donc une où la différenciation pédagogique occupe une grande place, permettant ainsi aux élèves qui souhaitent pousser leurs réflexions et leur exploration plus loin de le faire tout en permettant aux autres de s'en tenir aux activités de base. Afin de répondre à ce besoin de différenciation pédagogique en fonction des intérêts des élèves, Internet est ici la principale ressource utilisée, pour accéder à des bases de données comme Repères ou encore des sites web, des documentaires ou des jeux sérieux. À cela s'ajoute des outils comme Google Drive et le courriel pour le partage des documents produits par les élèves.

Afin d'illustrer comment la motivation et les intentions des élèves qui choisissent ce cours à option ne sont pas homogènes et que cela fait en sorte que certains pousseront plus loin leur exploration tandis que d'autres se limiteront à répondre aux exigences de base du cours, l'enseignant donne l'exemple d'un élève qui avait déjà fait le cours de PPO l'année précédente et qui s'intéressait déjà au design graphique. Plutôt que de refaire les mêmes activités que l'année précédente ou de se tourner vers un autre secteur d'activité à explorer sans vraiment en avoir l'intérêt, l'élève a eu l'occasion, avec le soutien de son enseignant, de proposer une nouvelle interface graphique pour la version en ligne du logiciel Repères, réalisant ainsi des apprentissages authentiques qui répondent à un besoin et un intérêt réel, par le support du numérique. Il raconte qu'un autre élève, très peu motivé par l'école en général, s'intéresse à la musique. Il travaille peu dans un contexte scolaire mais s'avère plutôt persévérant en ce qui concerne son apprentissage de la musique. L'enseignant lui a donc présenté une application web lui permettant d'explorer une facette du métier de musicien ou de DJ. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une des activités formellement proposées dans le cadre du cours de PPO, ni même d'une ressource répertoriée (l'enseignant a découvert l'application lors d'un voyage de développement professionnel à Bordeaux), cette ressource a permis de répondre aux intentions de l'enseignant et de maintenir une motivation chez l'élève. L'enseignant indique que la personnalisation de l'apprentissage est l'une des forces du cours de PPO qui, selon lui, gagne à être bonifié par des ressources complémentaires à celles proposées dans

le programme. Internet devient alors une source d'information précieuse pour l'enseignant qui cherche à répondre aux intérêts que ses élèves souhaitent explorer.

La personnalisation de l'apprentissage occupe également une place importante dans le cadre du cours d'initiation à l'informatique puisque l'enseignant tente de répondre autant que possible aux besoins des autres enseignants en ce qui concerne les compétences numériques à développer chez les élèves et il arrive qu'au fil des travaux qui leur sont demandés, les élèves fassent appel à des technologies différentes pour y arriver. L'enseignant développe donc chez eux des compétences qui seront transférables à d'autres technologies, tout en faisant appel, concrètement, à des appareils et applications diversifiés selon ce qui est disponible ou requis.



# L'ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE, AU-DELÀ DE L'OUTIL

---

Dans le cours d'initiation à l'informatique, l'approche pédagogique diffère du fait que le numérique n'est pas que soutien à l'apprentissage mais bien objet d'apprentissage. L'intention de l'enseignant est ici de faire en sorte que les élèves soient suffisamment compétents avec les technologies pour faire face à l'évolution de celles-ci, aux changements de version, aux fonctionnalités nouvelles, etc. L'enseignant a donc le souci de développer chez eux la capacité d'apprendre à apprendre, la débrouillardise, le sens critique, les habiletés de recherche et de traitement de l'information et l'éthique. Son but, précise-t-il, est « d'apprendre aux élèves à utiliser les technologies, à chercher de l'information et à demeurer critique face à tout cela. Mon objectif est qu'ils soient suffisamment débrouillards pour être capables de suivre l'évolution des technologies. »

C'est par des démonstrations, des mises en situation et surtout, des projets, que l'enseignant arrive à atteindre ces objectifs. Souvent, lorsqu'une tâche leur est confiée, les élèves ne pensent pas à utiliser certaines ressources dont ils connaissent pourtant l'existence. L'enseignant joue donc un rôle de conseiller qui leur fait penser à certains outils à leur disposition, afin de développer chez eux le réflexe de chercher eux-mêmes l'information dont ils ont besoin, que ce soit dans des grammaires ou par des tutoriels vidéo. « Ce n'est pas unique à l'informatique, mais c'est une base à avoir dans bien des domaines », affirme-t-il.

L'enseignant a donc fait le choix, après consultation de ses collègues et avec l'appui de la direction, que le contenu du cours d'initiation à l'informatique ne se limiterait pas à une connaissance des outils, ni à une compétence à les utiliser sur le plan technique. En effet, il positionne clairement son cours comme un moyen de « mieux connaître les outils numériques et de se questionner sur leur utilisation ». Il introduit donc rapidement dans le parcours secondaire des élèves une réflexion sur les usages du numérique : identité numérique, esprit critique, propriété intellectuelle. Cette réflexion permet d'avoir une approche commune chez l'ensemble des élèves qui entrent au programme d'éducation internationale, évitant ainsi que les enseignants des autres matières et niveaux aient à intégrer formellement ces notions dans leurs cours, bien qu'elles doivent occasionnellement être rappelées. Ce premier volet du cours consiste donc pour l'enseignant à former des citoyens numériques. En ce qui concerne l'apprentissage d'outils concrets, il sélectionne ceux-ci en fonction de ce que ses collègues enseignants mentionnent avoir besoin. Par exemple, lorsqu'un « projet niveau » est démarré et regroupe des enseignants de plusieurs matières, il est souvent le premier à enseigner une partie de ce qui sera requis dans le projet, comme par exemple les habiletés de recherche d'informations en ligne, notamment, l'utilisation de mots-clés dans Google, le montage d'un document en indiquant les sources consultées, etc.

Le cours d'informatique se déroule en îlots de travail, permettant aux élèves de travailler seul ou en petites équipes. L'enseignant fonctionne majoritairement selon une approche pédagogique par projets

et s'appuie principalement sur les exigences du baccalauréat international et de la discipline du design. L'élève développe donc des compétences grâce à des projets qui lui sont proposés comme par exemple, à travers un produit (par exemple un fond d'écran) qu'il a à imaginer, designer, réaliser et évaluer, en fonction du programme prescrit par le bureau de l'éducation internationale. Des explications en grand groupe sont parfois données pour expliquer, modéliser ou préciser certaines notions mais cela demeure l'exception plutôt que la règle, représentant environ 15 % du temps selon l'évaluation qu'en fait l'enseignant. Même lors de ces moments en grand groupe, les élèves sont placés devant l'ordinateur, compte tenu de l'organisation physique de la classe.

## APPRENDRE À L'AIDE DE RESSOURCES VARIÉES

---

Le cours d'initiation à l'informatique se donne dans un laboratoire informatique où les élèves ont chacun accès à un ordinateur. Cependant, compte tenu de la configuration du local, des tâches qui leur sont demandées et de l'évolution rapide des technologies, ils ont également la possibilité d'apporter leurs propres appareils : téléphones intelligents, tablettes numériques, ordinateurs portables, etc. L'enseignant observait en effet depuis un moment que ses élèves apportaient leurs appareils à l'école pour les utiliser pendant les moments libres à l'extérieur des cours (matin, pause, dîner). Il a donc décidé d'en permettre l'usage en classe et même d'en tirer avantage compte tenu des compétences à développer dans son cours d'informatique en ce qui a trait au développement d'une capacité à utiliser une variété de technologies de manière polyvalente. Afin de faciliter l'accès à Internet, toute l'école est équipée d'une connexion Internet sans-fil à laquelle les élèves se connectent à partir d'un compte unique d'utilisateur créé par la commission scolaire.

Si l'enseignant convient que plusieurs élèves avaient déjà le réflexe d'apporter ces outils en classe, il tire maintenant profit de cette diversité d'appareils à la disposition des élèves tout en ayant le souci qu'une fracture numérique ne s'installe pas entre les élèves qui possèdent des appareils personnels et ceux qui n'en ont pas. Lorsque les élèves n'ont pas en main leurs propres appareils, ceux du laboratoire informatique dans lequel se donne le cours permettent de s'assurer que tous ont au moins à leur disposition un ordinateur.

Les outils numériques dont disposent les élèves sont donc variés et sont utilisés « à la carte » selon les projets auxquels ils travaillent et en fonction de leurs besoins. L'enseignant donne l'exemple d'un projet de vidéo dans le cadre duquel des élèves ont fait la capture d'images à partir de leur téléphone intelligent ou baladeur MP3 (iPod) puis, fait le montage sur leur portable tandis que d'autres ont choisi d'utiliser les ordinateurs de la classe. À d'autres moments, dans d'autres types de tâches, les élèves sont laissés libres dans leur choix d'utiliser des contenus numériques ou d'imprimer ceux-ci afin de fonctionner avec le papier.

L'école dispose d'un portail sur lequel l'enseignant dépose les résultats des élèves mais son utilisation demeure limitée et surtout destinée aux parents, c'est pourquoi l'enseignant a mis en ligne son propre site web de classe, sur lequel sont déposées les présentations utilisées en classe, les séquences d'activités, les ressources utiles, etc. L'enseignant avoue à cet égard avoir eu besoin de prendre une distance du portail de l'école pour pouvoir avoir plus de flexibilité dans les usages possibles d'un tel portail, qui se veut une fenêtre ouverte sur la classe. Les élèves vont donc consulter le site au besoin lors des périodes où ils travaillent à leurs projets.

## LA RELATION AVEC LA DIRECTION ET LE SOUTIEN TECHNIQUE

---

D'abord, il importe de mentionner que l'école dans laquelle pratique cet enseignant est dirigée par une direction générale et cinq directions adjointes qui sont responsables de niveaux, de services et de pavillons distincts. Les relations de l'enseignant avec l'ensemble de ces directions sont, à ses dires, l'une des conditions favorables à l'utilisation du numérique en classe. Notamment, en raison de la confiance qui marque ces relations, mais aussi en raison de l'ouverture dont chacune fait preuve au sujet de l'approche où les élèves apportent leurs propres appareils (*Bring your own device - BYOD*). Plus encore, l'enseignant indique que cette approche n'a pas nécessité qu'il « demande la permission à la direction, puisque cela allait de soi ».

L'enseignant le mentionne d'emblée : il a été identifié rapidement comme étant l'un des ambassadeurs du numérique dans son école, il y a quelques années, lorsqu'il enseignait le français et expérimentait différentes technologies dans sa classe. Sa relation avec la direction s'appuie donc sur une vision partagée à cet égard mais surtout sur une confiance réciproque : « la direction me supporte dans mes projets parce qu'ils savent que je suis compétent et que je vais les mener à terme ». Si l'enseignant rapporte que cette relation n'est pas la même chez tous les enseignants et que cela provoque parfois de l'envie, il précise que la confiance s'est établie grâce à la relation de collaboration avec la direction, par opposition à une relation plutôt hiérarchique ou en mode « demande » qu'il observe chez d'autres enseignants: « pour certaines personnes, on dirait que ça ne se peut pas qu'une direction d'école et un enseignant collaborent dans un même projet ».

L'enseignant possède donc lui-même une bonne compétence en informatique, comme en témoigne la tâche qui lui a spontanément été confiée. Cependant, il peut compter sur les services d'un technicien informatique dans l'école pour répondre à des besoins liés au matériel et cela s'avère facile selon lui. C'est lorsque la demande touche les infrastructures (réseau Internet sans-fil, comptes d'utilisateurs) et nécessite l'intervention d'un administrateur réseau que cela se complique, mentionne l'enseignant, puisque cela est géré par la commission scolaire et donc à l'extérieur de l'école.

En ce qui concerne le soutien pédagogique, l'enseignant indique que si celui-ci est disponible, il y fait toutefois peu appel. L'enseignant assure plutôt son développement professionnel de manière autodidacte, par un cours à la maîtrise, des recherches sur Internet, la participation à une communauté d'enseignants de PPO et une présence sur Twitter.

L'enseignant a un souci constant d'améliorer sa pratique, non seulement en développant de nouvelles compétences ou en explorant de nouvelles applications du numérique, mais aussi en demandant aux élèves d'évaluer son enseignement. C'est ainsi qu'il y a quelques années, il a constaté que malgré le peu de temps d'enseignement magistral, les élèves trouvaient tout de même qu'il accordait trop de temps aux explications. Il a alors réduit ce temps afin de s'ajuster aux commentaires reçus.

## LE DÉFI DU MANQUE DE BALISES

---

Il n'y a pas de vision ou de politique formelle d'intégration du numérique à l'école de l'enseignant rencontré. On observe dans ce cas-ci une absence de balises claires, tant entre la direction et l'enseignant qu'entre l'école et les parents. En effet, les parents n'ont pas été avisés de manière formelle de l'utilisation des appareils personnels des élèves en classe. L'enseignant indique craindre que si cela se fait de manière officielle, les parents manifesteront des peurs d'inégalité alors que le partage des différents appareils numériques en classe se fait spontanément, selon les besoins et ce, sans qu'une fracture numérique se fasse sentir. À quelques occasions, les élèves ont demandé la permission de leur parent pour apporter l'ordinateur portable de la maison en classe mais à chaque fois, cela s'est fait sans que cela soit présenté comme un prérequis, afin de ne pas faire sentir aux parents que le jeune serait pénalisé dans son apprentissage s'il n'apportait pas le matériel technologique le plus performant en classe. Ceux qui n'en ont pas ne sont pas pénalisés car des laboratoires informatiques sont disponibles pour les élèves qui n'ont pas la possibilité d'apporter leur propre appareil et qu'une dynamique de partage règne pour l'utilisation des autres outils. L'enseignant observe justement que les appareils des autres élèves permettent de réduire la fracture numérique en donnant l'occasion aux élèves d'utiliser des appareils avec lesquels ils ne seraient pas en contact autrement.

L'absence de balises, à l'exception d'une politique générale d'utilisation des ressources informatiques de l'école, a permis à l'enseignant de demander aux élèves d'apporter leurs propres appareils et ce, sans avoir le sentiment de devoir « demander la permission ». Il précise que de plus en plus d'enseignants de son école souhaitent aller de l'avant avec une approche où les élèves apportent leur propre appareil (*BYOD*) mais qu'en l'absence de balises cela s'avère complexe à gérer.

L'un des principaux défis mentionnés par l'enseignant demeure donc celui de l'absence de politique ou de lignes directrices claires à l'égard du numérique au sein de l'école dans laquelle il enseigne. Si cela lui offre toute la latitude nécessaire pour mettre en œuvre ses pratiques innovantes et même s'il n'a pas, à proprement dit, besoin de ressources de soutien supplémentaires, l'absence de balises de la part de la direction de l'établissement nuit à l'adhésion de l'ensemble des enseignants à une vision partagée. De plus, comme le mentionne l'enseignant rencontré, cela rend plus complexe la gestion du budget associé au numérique, en l'absence d'orientation formelle.

Sur le plan des usages toutefois, la politique d'utilisation des technologies de la commission scolaire sert de code d'éthique en classe et se retrouve dans l'agenda des élèves, qui doivent la signer avec leurs parents. La gestion de classe dans un environnement d'apprentissage où le numérique est mis à contribution de manière accrue ne pose pas de défi particulier, selon l'enseignant, surtout en secondaire 1, où les élèves sont plus respectueux des consignes. Il observe cependant qu'en secondaire 3 et 4, dans le cours de PPO, l'accès à YouTube crée un attrait pour les élèves et qu'il doit intervenir plus souvent afin que les usages demeurent centrés sur la tâche attendue des élèves.

Dans le laboratoire informatique où se donne le cours de PPO, l'accès à Facebook est bloqué, à la demande de l'ensemble des enseignants. L'enseignant interviewé observe cependant que cela pose de plus en plus un défi compte tenu de la popularité croissante des sites qui nécessitent de se connecter avec son compte Facebook. Les élèves doivent donc se créer un compte, ce qui ralentit quelque peu le processus d'accès à certains sites.

## UNE CONCERTATION LOIN D'ÊTRE TOUJOURS FACILE

---

En l'absence de temps formel prévu à l'horaire pour se coordonner entre collègues, l'enseignant observe qu'il est parfois difficile d'assurer un suivi des contenus qui sont abordés avec les élèves. Puisque l'enseignant tente au mieux d'arrimer le contenu de son cours d'informatique aux besoins des autres enseignants, la concertation serait d'autant plus souhaitable. Pourtant, celle-ci se limite souvent à de courtes discussions informelles de corridors pendant lesquelles l'enseignant peut dire à certains enseignants ce qu'il a vu avec ses élèves. Il constate cependant les limites d'un tel mode de fonctionnement qui ne permet pas de s'assurer auprès de tous qu'il n'y a pas de manque à gagner dans la formation offerte aux élèves. Les suivis ne sont pas faciles à effectuer lorsque, par exemple, plusieurs enseignants donnent le même cours à des groupes différents et ont des besoins divergents en matière d'usage du numérique avec les élèves compte tenu de leur façon d'enseigner le cours. Dans les rencontres de niveaux, il arrive que cela soit abordé mais aux dires de l'enseignant, cela demeure l'exception plutôt que la règle. Le roulement de personnel et le facteur aléatoire des rencontres de corridors rendent les suivis difficiles à uniformiser. L'enseignant en conclut donc que le manque de temps pour s'assurer d'arrimer son cours avec les autres matières est actuellement son principal défi dans le cadre du cours d'informatique.

## L'ÉVALUATION : UN DÉFI SURTOUT SUR LE PLAN LOGISTIQUE

---

Contrairement au discours habituellement recueilli dans d'autres milieux, l'enseignant ne soulève pas spontanément l'évaluation comme un défi majeur lorsqu'il s'agit d'intégrer le numérique en classe. Il reconnaît toutefois qu'un écart existe dans sa façon d'évaluer et celle qui est requise dans d'autres matières. En effet, le fait d'enseigner des cours optionnels lui laisse une marge de manœuvre que d'autres enseignants n'ont souvent pas, comme en témoigne la surprise de ses élèves lorsqu'il leur permet d'utiliser leurs appareils et même Internet lors des évaluations, qui sont surtout pratiques. Toutes les ressources mises à leur disposition lors des activités d'apprentissage le sont donc aussi lors des tâches d'évaluation, qu'il s'agisse de ressources numériques ou traditionnelles. Il leur explique que cela se veut une manière d'évaluer qui correspond davantage au monde du travail dans lequel ils évolueront plus tard, une approche cohérente avec sa volonté de développer chez ses élèves une capacité d'apprendre à apprendre, une autonomie et une débrouillardise qui feront d'eux des citoyens compétents dans la société numérique. Cela tranche toutefois avec d'autres modèles d'évaluation qui exigent davantage des élèves qu'ils retiennent certaines connaissances par cœur : « Dans les autres matières, l'évaluation ne suit pas toujours le changement qui est en train de se produire en ce moment avec le numérique ».

Sur le plan de la logistique toutefois, l'enseignant mentionne que le numérique pose un sérieux défi pour la remise des travaux d'un nombre élevé d'élèves. Dans le cours d'informatique, les élèves doivent souvent faire des créations (présentations, projets, etc.) et celles-ci doivent être déposées sur le réseau. L'enseignant peut alors faire sa correction directement à l'écran. Pour les projets d'équipe, cela n'est pas trop complexe mais pour les projets individuels, l'enseignant observe que cela exige énormément de gestion pour s'assurer que les dossiers sont créés correctement et les documents déposés au bon endroit.

À travers les projets, les compétences qu'il évalue sont surtout des compétences de gestion, des compétences d'action et des compétences de réflexion, de même que la compréhension générale de certains concepts, à l'aide des grilles du volet design du baccalauréat international.



## UNE COMPÉTENCE NUMÉRIQUE QUI POUSSE L'ENSEIGNANT À JOUER UN RÔLE DIFFÉRENT AU SEIN DE L'ÉCOLE

---

Rappelons enfin que la direction de l'école a confié à l'enseignant le mandat de gérer le site web de l'école et d'animer les comptes de médias sociaux de l'établissement. L'enseignant reconnaît que cela est apparu comme tout indiqué en raison de sa grande familiarité avec le numérique, de son usage personnel des médias sociaux et de la confiance de la direction envers ses compétences dans le domaine. L'enseignant doit donc mettre à jour l'information qui circule sur les téléviseurs dans l'école, il relaie l'information du site web vers la page Facebook de l'école et il administre le site web sous Wordpress. Si cela semble bien naturel pour l'enseignant, mentionnons toutefois que cela ne s'est pas fait sans que des questions syndicales soient soulevées au sujet du complément de tâche que cela lui octroie. Cela ouvre également un questionnement quant au rôle attendu d'un enseignant dans une école, hors la classe.

Le CEFRIO est le centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations à l'aide des technologies de l'information et des communications. Depuis plus de 25 ans, il accompagne les organisations publiques et privées dans la transformation de leurs processus et de leurs pratiques d'affaires par l'appropriation et l'utilisation du numérique. Centre de liaison et de transfert reconnu, le CEFRIO est mandaté par le gouvernement du Québec afin de contribuer à l'avancement de la société québécoise par le numérique. Il recherche, expérimente, enquête et fait connaître les usages du numérique dans tous les volets de la société : éducation, formation professionnelle, santé, gouvernance des institutions, services aux citoyens, PME et grandes entreprises, transformation organisationnelle, transfert des connaissances, et autres. Son action s'appuie sur une équipe expérimentée, un réseau de quelque 80 chercheurs associés et invités ainsi que l'engagement de près de 150 membres. Visitez [www.cefrio.qc.ca](http://www.cefrio.qc.ca) pour découvrir l'étendue de nos projets et la richesse de nos enquêtes.

#### **Québec**

Siège social  
888, rue Saint-Jean, bureau 575  
Québec (Québec)  
G1R 5H6  
Tél. : 418 523-3746  
Télec. : 418 523-2329

#### **Montréal**

550, rue Sherbrooke Ouest  
Tour Ouest, bureau 1770  
Montréal (Québec)  
H3A 1B9  
Tél. : 514 840-1245  
Télec. : 514 840-1275

[www.cefrio.qc.ca](http://www.cefrio.qc.ca) – [info@cefrio.qc.ca](mailto:info@cefrio.qc.ca)

