
Transformation de notre Système Educatif à l'Ère du Numérique

Matthieu Andres* and Frédéric Andres*¹

¹National Institute of Informatics [Tokyo] (NII) – 2-1-2 Chiyoda-ku Tokyo 101-8430 Japon, Japon

Résumé

A l'heure où le numérique s'installe de plus en plus au sein de notre société tant physiquement (outils: espace de partage de photos, réseaux sociaux ...) que virtuellement, il est temps de repenser notre système éducatif en prenant compte de l'avènement du numérique et de ses innovations. Le but est de définir clairement la place du numérique et son impact dans l'alignement de l'évolution de nos générations futures.

Il est temps de redéfinir les deux mondes existants, que sont le physique et le virtuel, pour que les acteurs de l'éducation soient lucides et puissent permettre aux élèves de construire leurs projets (projet d'orientation), de s'intégrer correctement en renforçant le dialogue enseignants/élèves, mais aussi de donner des informations plus adaptées à leurs besoins pour développer et utiliser leur potentiel de créativité durant toute leur vie.

Evidemment il est illogique de ne pas développer l'intérêt de ces générations pour ce monde virtuel au potentiel qui n'a justement de limites, que l'imagination de l'humain. Mais les risques multiples de ce vaste espace sont connus et ne doivent pas être négligés dans un futur, où ces deux mondes auront des interactions formidables avec les générations futures.

L'un des problèmes majeurs de notre temps, est la limite d'interactions entre les différents acteurs et sphères qui jouent un rôle dans la vie de ces apprentis. Il faut donc définir les différentes sphères d'interactions que sont la maison avec les parents, les écoles et universités avec les équipes pédagogiques et une troisième sphère de loisirs et de recherches.

Analyser notre système éducatif. Connaître le ressenti des équipes pédagogiques et bien sûr aussi, celui des élèves et étudiants. Renouveler le goût à tous du savoir et de la recherche. Redonner envie à ceux qui se sont encartés par manque de soutien durant leur apprentissage. Il faut rassembler les bonnes pratiques existantes pour proposer de nouveaux axes de pédagogies éducatives qui peuvent psychologiquement pousser les générations futures à s'investir davantage en commun.

Certains facteurs peuvent être considérés comme problématiques, telle que l'hyperactivité, qui n'est pas une maladie mais peut être un trait de caractère améliorant la créativité et/ou le développement cognitif [3] de la personne quand celle-ci est orientée vers les environnements qui permettent cela. Tous les domaines de nos jours et dans le futur, vont trouver des liens de convergences avec les nouvelles technologies. C'est pourquoi il est nécessaire de développer une base d'applications et de connaissances physiques, dans le suivi de l'évolution de ces

*Intervenant

générations futures[1].

Ensuite dans un monde globalisé, il est temps de discuter du développement éducatif au niveau mondial afin de permettre l'amélioration des systèmes locaux de chacun. Analyser le développement local pour établir ce qui est apprécié par les élèves et étudiants dans les différents domaines. Il est nécessaire en plus d'échanger au niveau mondial ce qui peut être utilisé et fait en termes de bonnes pratiques en fonction des besoins et du système de fonctionnement de chacun [2].

De nombreux systèmes alternatifs existent déjà tandis que d'autres sont en développement, attirant la curiosité des équipes pédagogiques du système normalisé, des parents et des élèves. Lors de déplacements, ces acteurs dans ces nouveaux environnements éducatifs tels que les FabLab [4], doivent prendre conscience du potentiel qu'il peut y avoir au sein de nouveaux programmes pédagogiques via les technologies et outils que l'on retrouve généralement dans ces lieux. Accroître l'imagination personnel et collectif via des ateliers autour de ces outils sont les objectifs.

Deux choses sont aussi à mettre en avant : la sécurité et l'investissement financier. Ces deux barrières doivent être levées pour permettre une amélioration rapide du système éducatif de notre pays. Ces deux paramètres participent aujourd'hui à la dégradation du système actuellement mis en place dans les investissements matériels et mobiliers. Les restrictions sécuritaires ne sont pas assez souples pour permettre de mettre en place un système pédagogique bien plus utile. Il faut prendre nos responsabilités au plus vite pour travailler dans un projet commun national.

Il est temps de permettre à ces nouveaux acteurs éducatifs de faire leur preuve et leur donner les moyens de s'intégrer dans un nouveau projet éducatif. Cela permettra le développement d'acteurs lucides sur le défi, qui est de proposer un programme éducatif basé sur l'élève [5] en le soutenant dans son évolution dans ce programme.

Ken Robinson, et Lou Aronica, *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education*, Penguin, (2015), ISBN, 0143108069, 320pp.

Ken Robinson, et Lou Aronica, *Trouver son élément - Comment découvrir ses talents et ses passions pour transformer sa vie ?*, Play Bac (2015), ISBN 2809652449, 336pp.

B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals - Handbook 1: Cognitive Domain*, David McKay Co (1961).

Laurent Ricard, Ophelia Noor, et Camille Bosqué, *FabLabs, etc: les nouveaux lieux de fabrication numérique*, Eyrolles (2015), ISBN 2212139381, 208pp.

Gattegno Caleb, *Ces enfants : nos maîtres ou la subordination de l'enseignement à l'apprentissage*, Delachaux et Niestlé, 114pp.

Mots-Clés: Impact du numérique, créativité, interactions des acteurs, pédagogie