

Nom(s) : Housni – Temperman – De Lièvre

Prénom(s) : Sabrin – Gaëtan – Bruno

Institution(s)/ Affiliation : UMONS – Service d'Ingénierie Pédagogique et du Numérique éducatif (IPN).

Proposition de sujet pour le colloque scientifique

Titre du sujet : « Je n'y connais rien en programmation ! » ... De nouveaux référentiels en Fédération Wallonie-Bruxelles

Mots clés : *Expérience utilisateur, Enseignement, Codobot, Programmation tangible, Conception centrée utilisateur.*

Résumé de la communication

En 2018, la Belgique francophone annonce une modification en profondeur du rôle de l'école en matière d'appropriation des savoirs, des savoir-faire et des compétences. Il s'agit, dans le cadre du Pacte pour un Enseignement d'Excellence, de positionner la communauté éducative concernant l'acquisition de nouvelles compétences numériques et de se questionner sur la façon d'y former les enseignants. Pour guider ce nouveau processus, 5 axes d'action sont définis. L'axe 1 se centre sur la définition de contenus et de ressources numériques au service des apprentissages. Cet axe invite à la mise en œuvre d'une éducation par le numérique et au numérique est envisagée, ce dès la 3e année de l'enseignement primaire (8 ans). Au niveau de cette réforme, le numérique est donc envisagé comme un outil d'apprentissage au service des disciplines, mais également comme un objet d'apprentissage (Béziat, 2012). Dans le cadre de cette contribution, c'est ce dernier aspect qui est envisagé, et, plus particulièrement, les savoirs, savoir-faire et compétences relatifs aux algorithmes et à la programmation.

La même année, la Région wallonne publie une enquête centrée sur la place du numérique dans l'éducation réalisée auprès de 2585 enseignants (Delacharlerie et al., 2018). Cette enquête met en évidence que 76% des enseignants estiment n'avoir aucune connaissance de la programmation et que seuls 17% déclarent avoir suivi une formation à la programmation (ibid.). Dans cette perspective, il apparaît intéressant d'analyser la prise en main de tels outils par des enseignants novices qui devront très prochainement se les approprier, afin d'accompagner les élèves dans le développement savoirs, savoir-faire et compétences relatifs aux algorithmes et à la programmation.

Notre rôle en tant que chercheur en science de l'éducation est de trouver ce point de convergence entre d'une part ces praticiens qui affirment y voir très flous en ce qui concerne ces domaines et d'autre part leur arrivée imminente dans les établissements scolaires.

Cette communication s'inscrit dans une étude plus large visant à accompagner les enseignants dans la prise en main et l'élaboration de dispositifs soutenant les élèves dans le développement de savoirs, savoir-faire et compétences relatifs aux algorithmes et à la programmation. Cet accompagnement est notamment envisagé par la mise à disposition de ressources pédagogiques centrées utilisateur. Autrement dit, il s'agit de ressources pédagogiques basées sur le principe que *ce sont les utilisateurs finaux* – en ce qui concerne cette recherche, il s'agit des enseignants - *qui sont les mieux placés pour guider la conception*

d'un produit (Lespinet-Najib & al., p. 25). Il convient donc au cours de la conception de prendre l'avis des enseignants afin de guider cette conception. Ces derniers sont donc placés ici *au centre du processus de conception, et ce, tout au long du cycle* (*ibid.*, p.25).

Au cours de cette communication, sera présenté l'avancement de cette recherche et notamment les instruments développés pour initier cette démarche de conception de ressources pédagogiques centrées utilisateur.

Bibliographie

Béziat, J. (2012). Informatique, outil ou objet ? Permanence d'une question. Le cas de l'école primaire en France. *Adjectif 2012 T3*. <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article177>

Delacharlerie, A., Fiévez, A., Lennertz, S., & Lumen, J. (2018). *Baromètre Digital Wallonia Education & Numérique 2018*. Jambes. <https://doi.org/10.2143/KAR.25.0.504988>

Lespinet-Najib, V., Roche, A. & Chibaudel, Q. (2017). Santé et handicap : d'une conception centrée « utilisateur » à la conception universelle. *Réalités industrielles*, 2017(2), 25-27.