

## « EdTech » : la mutation numérique sera pédagogique ou ne sera pas

De plus en plus présentes dans les établissements scolaires, les technologies de l'éducation suscitent un débat sur leur utilité.

Par Emmanuel Davidenkoff • Publié hier à 18h58, mis à jour à 10h27

C'est une constante du débat éducatif : on demande rarement aux outils déjà admis dans les classes de justifier de leur efficacité passée, quand bien même elle pourrait être tenue pour discutable à l'aune des piètres résultats de notre système éducatif dans les enquêtes internationales. Les nouveaux entrants, en revanche, doivent montrer patte blanche quant à leur efficacité future. La plume métallique au XIX<sup>e</sup> siècle, comme le stylo plume et le stylo Bic au XX<sup>e</sup>, en est passée par là, à une époque où l'élégance de la calligraphie était tenue pour expression indissociable de celle de la pensée, et où la maîtrise de cette compétence valait sauf-conduit sur le marché de l'emploi.

**Lire aussi** | [Numérique éducatif : le temps de l'appropriation chez les enseignants](#)

Les outils numériques sont à leur tour sommés de prouver qu'ils amélioreront les apprentissages et, comme de bien entendu, ils peinent à convaincre. La raison en est simple : les données probantes que la recherche parvient à collecter sont forcément fragiles en matière éducative – le fonctionnement d'une salle de classe ne répond pas à des lois physiques, chimiques ou biologiques universelles.

### Interactivité

Cela vaut aussi bien pour les études qui indiquent une amélioration des performances liées à l'usage du numérique, que pour celles qui en montrent les limites ou les effets délétères. Exemple emblématique : le tableau blanc interactif (TBI), qui sera utilisé ici comme un simple substitut au vidéoprojecteur, là comme support à d'intenses séances de travail collaboratif, pour la simple raison qu'au plan pédagogique, l'interactivité procède de l'enseignant, pas du tableau. Que conclure, in abstracto, de l'efficacité du TBI, si ce n'est qu'elle repose avant tout sur l'usage qu'en fait le professeur ?

### Pour l'OCDE, les enseignants doivent être aux avant-postes de l'élaboration et de la mise en œuvre des outils numériques

Cette conclusion est d'ailleurs la seule sur laquelle s'accordent les enquêtes nationales ou internationales. L'Inspection générale de l'Éducation nationale indique ainsi dans un rapport de novembre 2017 que « *là où des résultats [positifs] pu être constatés (...) les établissements n'ont pas seulement bénéficié d'un équipement plus important mais ont surtout pu développer des stratégies pédagogiques plus innovantes et plus efficaces* ». Et elle revient sur la « véritable leçon » d'une étude de l'OCDE datant de 2015, arguant que « *pour concrétiser les promesses du numérique, les pays doivent faire en sorte que les enseignants soient aux avant-postes de l'élaboration et de la mise en œuvre de ce changement* ».

**Lire aussi** | [Au lycée français de Zurich, la tablette a réussi son examen de passage](#)

Là réside tout l'intérêt de la démarche entreprise depuis trois ans par la MGEN avec ses trophées EdTech, dont *Le Monde* est partenaire, et résumée en ces termes par son président, Roland Berthilier : « *Permettre aux collègues, conseillés par d'autres collègues, de s'approprier les outils numériques de manière éthique, raisonnée et encadrée.* » Dit autrement : en matière d'éducation, la mutation numérique sera pédagogique ou ne sera pas.

---

---

## Les lauréats des trophées EdTech MGEN 2019

Les gagnants des Trophées MGEN EdTech 2019 ont été dévoilés lundi 14 octobre à Paris. Sur les 94 participants, 9 finalistes ont défendu leur projet face à un grand jury composé de représentants du Groupe MGEN, d'experts du secteur de l'éducation et de la formation ainsi que de personnes issues de l'écosystème EdTech. Les projets ont également été soumis aux adhérents, salariés et militants de la MGEN, pour le Prix coup de cœur.

Les gagnants sont :

### **Onzic (premier prix)**

Cette plate-forme permet aux lycéens de transformer leurs cours en rap. L'apprentissage est ainsi plus simple, rapide et « cool ». Onzic va prochainement être accessible aux collégiens et aux étudiants.

### **Mila (second prix et Prix coup de cœur)**

Mila est un dispositif interactif musical pour les enfants atteints de troubles de l'apprentissage. Lancé par la start-up Bmotion Technologies, Mila est conçu par un collectif d'ingénieurs, de neurologues et d'orthophonistes.

### **Les Petits Mandarins (second prix ex aequo)**

Conforme aux programmes de l'éducation nationale, la plate-forme interactive d'apprentissage Les Petits Mandarins aide l'enseignant à redynamiser l'enseignement du chinois qui connaît un fort taux de désengagement des apprenants.

Le premier prix était doté de 15 000 euros, le second de 10 000 et le Prix coup de cœur de 10 000 euros. Ces trois projets seront également accompagnés dans leur développement pendant un an.

Les autres finalistes étaient : **L'Académie des entrepreneurs, Lalilo, Myfuture, Pitchboy, Pixis et United Schools.**

---

🗣 Cet article a été réalisé dans le cadre d'un partenariat avec les trophées EdTech de la MGEN.

**Emmanuel Davidenkoff**