

Pistes de recherches

1. Représentations et imaginaires

y a-t-il des travaux de recherche sur les représentations qu'on a de l'école de demain ?

- chez les acteurs institutionnels
 - chez les enseignants
 - chez les élèves et les familles
- (+ sur l'école à l'heure du numérique)
= socio, sciences du langage/analyse de discours

2. Invention de l'école de demain

a-t-on observé, pourrait-on observer des traces de cette invention ?

- dans quels objets elle s'incarne ? (objets numériques reproduisent les objets physiques ou transforment) (analogie objets des pédagogues altern) (cf cnam pays de la Loire) (cf mobiliers scolaires) (cf stéphanie pagis) design et anthropologie
 - dans quels dispositifs ? (jeux et dispositifs interactifs conçus avec les enfants cf Quest to learn) Impliquant quels métiers ? (game design rentre dans l'école). culture scientifique (comme la main à la pâte, les petits deb) et culture technique (apprentissage du code) ; musées / formes de médiation (cf expo bowie philharmonique) (cf jeunes publics beaubourg) cf aussi Cemea.
 - la recherche a-t-elle décrit les diverses formes de l'innovation pédagogique, numérique ou pas ?
- éduc P2P, classe inversée, une analyse raisonnée ?

3. Institution et espaces de liberté

La recherche a-t-elle travaillé sur les marges d'autonomie entre acteurs et institution ? Face à la norme, à la discipline, à l'injonction institutionnelle.

- Expérimentation
- Bidouille (dans la perspective makers, entre autres)
- Organisations (horaires, responsabilités, ...), « open » hors les murs du collège.
- Frontières disciplinaires et transversalité
- Centralisation vs décentralisation
- Mais aussi construction de soi, empowerment vs. employabilité

cf socio des organisations (norbert alter)

Et l'imaginaire des enseignants confronté à la déconstruction de l'autorité.

Et le rôle du numérique pour renforcer la norme ou l'autonomie

4. Promesse apprentissages, nouvelles façons d'apprendre

Que sait la recherche sur la capacité numérique à nous aider à mieux apprendre ?

- intelligence collective, P2P, caractère collaboratif pouvant aller jusqu'à des connaissances en Open Source ? L'élève-contributeur, l'élève-sachant apprend-il mieux ?
- supports numériques : transmédia et serious game, est-ce mieux ? moins bien ?
- monde incertain = apprendre à apprendre

5. Enseigner autrement

que nous apprend la formation des enseignants ?

que savons-nous des leviers de la motivation ?

6. Promesse Pisa : numérique et réduction des inégalités scolaires

Que sait la recherche sur la capacité du numérique à outiller des démarches de réduction des inégalités ?

- hypothèse « autres formes d'intelligence » (makers fab labs),
- learning by doing
- décrocheurs

7. Identité des enseignants (posture, place, rôle, formation...)

La posture de l'enseignant garant et délivreur de savoirs est-elle révolue ?

8. Numérique comme fondement de changements majeurs (enseignement hybride, data-driven, personnalisé... outils bouleversants ex. immersion, simulation, impression 3D...) ? [ce qui nous intéresse dans la recherche étant... quoi ?... ce qu'il se raconte derrière le numérique, comme hypothèses sur la pédagogie, le rôle de l'école, etc. ?]

9. Inégalités et différences, personnalisation des chemins (pilotée par l'institution) ou des destinations (pilotée, en principe, par l'apprenant)...

10. Compétences de demain et des manières de les acquérir, qui me semble être le chemin par lequel, ailleurs, on arrive au numérique comme à l'active learning d'une manière moins conflictuelle que chez nous ?

11. Les lieux et lien entre l'école et son environnement